Creación desde la **periferia**

Salón Bienal de Investigación Creación

SABIC

MEMORIAS 2021

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
COLEGIO MAYOR DEL CAUCA

Departamento de Diseño
Facultad de Artes
Universidad del Cauca

Universidad de Nariño

Memorias Salón Bienal de Investigación-Creación, SABIC-2021.
ISSN: 2805-7848 (En Línea)
Octubre 15, 22 y 23 de 2021.
Versión Digital.
Periodicidad Bianual.
DOI: https://doi.org/10.22267/lib.udn.024

Coordinación general del evento
Laura Sandoval Sarmiento, Departamento de Diseño – Universidad del Cauca
Daniel León Blanco, Programa Diseño Visual – Colegio Mayor del Cauca
Carlos Córdoba Cely, Maestría en Diseño para la Innovación Social - Universidad de Nariño

Comité académico
Adriana Bastidas, Universidad de Nariño
Alfonso Espada, Universidad del Cauca
Andréa Melenje, Universidad del Cauca
Arturo de la Cruz, Universidad de Nariño
Bianca Suarez Puerta, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina
Cristina Ascuntar Rivera, Universidad de Nariño
Daniel León, Colegio Mayor del Cauca
Danilo Rivera, Universidad Nacional
Eduardo Castro, Colegio Mayor del Cauca
Elizabeth Polo, Universidad de Nariño
Fernando Camelo, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
Ferney Manrique, Kean University, USA
Francisco Ayala, Universidad de Nariño
Jairo Bermudez Castillo, Universidad Pablo De Olavide, España
Jaysson Fernandez, Colegio Mayor del Cauca
Juan Bernate, Universidad del Meta
Karol Suarez, Universidad de Nariño
Laura Judith Sandoval Sarmiento, Universidad del Cauca
Luisa Zapata, Colegio Mayor del Cauca
Rodrigo Orozco, Colegio Mayor del Cauca

Jurados del Salón de Exhibición Virtual
Arturo Escobar, The University of North Carolina at Chapel Hill
Luz del Carmen Vilchis, Universidad Nacional Autónoma de México
Pedro Reynolds, Massachusetts Institute of Technology
Bianca Puerta-Suarez, Universidad Nacional de Colombia

Revisión de estilo
Laura de la Cruz

Diseño editorial
Laura Judith Sandoval Sarmiento
Jorge Andrés Soto Chilito
Facultad de Artes, Universidad del Cauca

El SABIC 2021, publicó las memorias en el 16 de noviembre de 2021. Agradecemos a todos los que hicieron parte de este encuentro académico y los esperamos en el SABIC 2023.

Índice

9 Presentación

10 Autonomías

11 Espacios de encuentro

13 SALÓN DE EXHIBICIÓN VIRTUAL

14 Bioartografías: Experiencias dibujadas del devenir artista, profesor e investigador
Sandra Johana Silva Cañaveral
Álvaro Ricardo Herrera Zárate

24 Reflexión metodológica de los procesos creativos en la investigación creación
Esteban Eduardo García
Gustavo Andrés Calderón
María Victoria Navarro

39 De ida y vuelta: diálogos en torno a la investigación-creación formativa en diseño a través de los archivos
Andrea Lorena Guerrero Jiménez
Victoria Eugenia Peters Rada

50 Adelante-Atrás
El espacio de la palabra como creación investigadora
Carlos Adrián Montenegro Galeano

58 Espacio de Memoria y Resiliencia para personas desaparecidas y no identificadas en la ciudad de Pasto
Pio Rodrigo Cid Bastidas

75 Semillero Biolugargogía como un acto político desde la kosmovilidad intercultural del conocimiento para la educación superior
Willian Jairo Mavisoy Muchavisoy
Mejor Producto Plástico-Sensorial Experimental

84 Química plegada
Alfonso Enrique Ramírez Sanabria
Guillermo Torres
Andrés Barragán

87 Pacto, el estudio de un trasteo que se desvanece
Sara Dousdebés

95 Retaxión: Retejiendo en adversidad
Paula Andrea Julio Bolivar

102 "Libro álbum Crónicas Cajibianas"
La ilustración como herramienta para la implementación de un álbum ilustrado en los procesos de resignificación identitaria cultural del municipio de Cajibío Cauca
Miguel Angel Valencia Orozco

113 El proceso de marca territorio desde la imagen representativa, el caso de la marca Viotá, Colombia
Daniel Martínez Molkes

124 El acto enunciativo diseño fotografía en el marco del conflicto armado colombiano entre 2002 y 2006
John Wilson Herrera Murcia

131 TŠOMBIACH: Urdimbres y tramas integrales
Alexandra Cuarán Jamioy
Susana Patricia Chicunque Agreda
Andrea Botero
Eliana Sánchez-Aldana
TEJEDORAS:
Rosario Agreda Chicunque
María Concepción
Chicunque Agreda
María Victoria Chicunque Chindoy
María Luisa Jansasoy
Mariana Chindoy
Maria Clementina Agreda
María Emilia Jacanamejoy Agreda
Yolanda Chindoy

143 Expresión de las energías creativas femeninas
Giuliane Cerón

146 Transmediaciones Lab.
-Una propuesta 'transmediacional' de aprendizaje colectivo
Vladimir D'orsonville Miño
Mejor Producto Plástico-Sensorial Metodológico

158 Oí Marimbí, un videojuego como puente intergeneracional para el diálogo de saberes en la música tradicional del Pacífico colombiano
Hector Javier Tascón Hernández
Jorge Alberto Vega Rivera
Mejor Producto Plástico-Sensorial Social

171 WAYRAKIT: Sensor Ambiental Colaborativo
Carolina Jazmín Rosas Silva
Mejor Producto Plástico-Sensorial Proyectual

182 Covid-19 la pandemia no termina
Javier Mauricio Feuillet Palomares

189 FORO ACADÉMICO

190 Alternativas investigativas de la Investigación-Creación desde la mirada del diseño
Juan Alfonso de la Rosa Munar
Invitado Especial

199 Crear, cuidar y diseñar. Tejiendo y haSiendo junto a los saberes ancestrales
María Fernanda Chamorro Ramírez

214 Aproximación metodológica para el estudio de problemáticas de diseño con enfoque holístico para el desarrollo de mobiliario
Ricardo Ríos Ocaña
Yadira Alatriste Martínez
Alfredo Garibay Suárez

224 La escucha de los cuerpos en mujeres no feministas. Un documental sonoro sobre el potencial político del activismo feminista a través de prácticas musicales disruptivas en YouTube
Bibiana Delgado-Ordóñez
Claudia Torres Cruz
Mejor ponencia Sala Autonomía Creativa

230 Emergencias creativas insólitas
María Ximena Dorado Velasco

239 El problema en el campo del diseño:
un asunto social de creatividad colectiva
Edgar Saavedra Torres
Invitado Especial Conversatorios

252 Las industrias creativas como objeto de estudio posgradual
María Camila Montenegro

262 Artesanias híbridas y semi naturales basadas en oficios antíguos
Willian Dario Obando Matabajoy

275 OFISU-reutilización para productos de diseño sostenibles
Angel Baron Ortíz
Juan Basante Carlosama
Sebastián Diaz Jamauca
Natalia Enríquez Martínez

278 Cultivar bocetos bioinspirados para cosechar conceptos sostenibles
Camilo A. Angulo Valenzuela
José F. Varón Quintero
Viviana Peña Herrera

289 Pedagogía, identidad cultural e identidad de creación para el accionar social
Juliana Meneses Santa
Laura Lucía Landazábal Sanmiguel

297 Talleres participativos hacia la construcción de emprendimientos inspirados en el Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto
Caroll Liliana Suárez Solarte

309 Transmisión sensible de conocimiento: un acercamiento a la infografía reflexiva como medio para la divulgación científica
Diego Alejandro Cardona Bello,
Manuela Patiño Gómez

318 Intervencion simbólica en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto
Luis Armando Burbano Arroyo

328 Recursos textiles aplicados a la finalización y creación en animación de personajes stop motion
Brayan Alexander Escobar
Hellsy Gabriela Piragauta Oviedo
Cristian Alberto Alarcon

333 El grupo de estudio del semillero (Anita 2d) como un espacio de creación coautoral
Paula Stephania Santiago Cano
Semillero 2d Anita

340 Disoñando el Semillero biolugargogía de memorias y Sabidurías Ancestrales
Eliana Marcela Sánchez Anacona
Angie Alexandra Pino Narváez
Ángela Milady Mavisoy Muchavisoy
Dalid Gómez Rosero
Willian Jairo Mavisoy

345 Diseño autónomo de los sures, retorno a la memoria colectiva
Solandi Restrepo
Lina Marcela Tejada
Keyla Tatiana Tejada
Félix Cardona Olaya

353 "Miedos Invisibles" Un proyecto de comunicación visual para el cuidado de la salud mental en la IUCMC- Unimayor
Ana María Cachimbo Sánchez
Isabela Castellanos Urbano
Luisa Fernanda Llantén Pérez

363 Estudio de la elaboración de una línea de productos para almacenamiento de alimentos con materiales composites a partir de almidón y residuos de la fibra de fique (furcraea sp.) Proveniente de la empresa Fiquexport S.A.S. de la ciudad de Pasto
Daniela Enríquez Paz
Camila Alejandra Sánchez Insuasti

366 Desproyectualización
Lo que vuelve de los diseños de los sures
PhD. (c) Alfredo Gutiérrez Borrero
Invitado Especial Conversatorios

386 Herramientas digitales para diseñar a distancia
Coppelia Herrán Cuartas
Invitada Especial Conversatorios

396 Investigación+creación, un espacio en construcción, desde proyectos interdisciplinares
Marisol Orozco-Álvarez

408 Manifestaciones de identidad de género en la contemporaneidad
Alejandro Gil Alzate

415 Aporte desde el diseño industrial a la innovaciòn en el turismo comunitario: énfasis en el concepto de experiencia
Fernando Camelo Pérez

432 Apropiación de las energías no convencionales como estrategia para mitigar el cambio climático
Giancarlo Ortiz Benavides
Oscar Antonio Rocha Guevara

442 Comunidades solares en la Comuna 13 de Medellín: co – creación y diseño de comunicación en los sistemas de energía centrados en el usuario
Manuela Patiño Gómez

451 La plaza de mercado, escenario de preservación cultural y creación visual
Rafael Ángel-Bravo
Mejor ponencia Sala Autonomía Territorial

462 ALBO: espacio inter sensorial para fortalecer el desarrollo de la empatía a través de intervenciones lúdico plásticas dentro de la comunidad infantil del colegio San Juan Bosco
Diana Marcela García Acosta

470 Relación de los hábitos de consumo con la moda en la generación Z como elementos identitarios más allá del género
Lianna Carolina Duque Giraldo
Daniela Jubiz Montealegre

476 Tecnologías sociales y Carnavalito
Jaime Pineda-Arteaga
Mejor ponencia Sala Autonomía Tecnológica

484 Infodemia: la pandemia del terror y la desinformación
Adriana Lorena Caicedo Reyes

492 Composición visual de imágenes dinámicas en la contemporaneidad digital. Reflexión alrededor de la relación entre el diseñador de comunicación visual y la naturaleza de las imágenes digitales
Juan Alejandro López Carmona

499 TALLERES

500 Auto-etnografía desde el cómic: proyectos narrativos alternativos para creativos
Rodrigo Orozco Papamija

502 Turismo de proximidad: diseño de experiencias eco-turísticas y su aporte al desarrollo de las regiones en post pandemia
Bianca Suárez-Puerta

512 Ganadores Salón Bienal de Investigación-creación 2021

Presentación

El Salón Bienal de Investigación+Creación, SABIC-2021, es un espacio colaborativo de divulgación y reflexión acerca de la investigación-creación como enfoque alternativo de generación de nuevo conocimiento desde la experiencia sensible de producción artística organizado por diferentes universidades Colombianas. En esta oportunidad, el SABIC-2021, ha sido organizado por el Departamento de Diseño de la Universidad del Cauca, el programa de Diseño Visual del Colegio Mayor del Cauca y la Maestría en Diseño para la Innovación Social de la Universidad de Nariño en Colombia, y ha pretendido retomar el concepto de centro-periferia desarrollado en la CEPAL por Raúl Prebisch y Celso Furtado con el cual se hacía referencia a la teoría de la dependencia económica existente entre los centros industriales y la periferia agrícola, así como en la desigualdad política existente entre la metrópoli "activa", capaz de tomar decisiones sobre su futuro, y la periferia "pasiva" carente de representatividad en el sistema. Sobre esta analogía convertida en discurso institucionalizado y olvidado, el equipo coordinador de esta versión del SABIC entiende que cualquier proceso de interacción entre creación e investigación desde la periferia inevitablemente debe estar ligado al fomento de la autonomía. Para Gui Bonsiepe, este proceso significa pasar de una racionalidad técnica a una racionalidad política del diseño, en donde la innovación y la investigación cumplen una función primordial en este cambio de paradigma como lo señalan conferencistas e investigadores partícipes de este evento.

De esta manera, el SABIC 2021 pretende abrir espacios de discusión sobre la injerencia de aquello que pueda entenderse como Investigación+Creación desde la concreción de una Autonomía Territorial, una Autonomía Tecnológica y una Autonomía Creativa que proponga remodelar el mundo desde los bordes. Para esto, se han pensado diferentes espacios de disertación como lo son el Salón de Exhibición de resultados plástico-sensoriales, el Foro Académico sobre el proceso investigativo desde el quehacer creativo y los Conversatorios para discutir sobre aquello nominado (y no-minado) "investigación-creación".

¡Así, pues, bienvenidos a un diseño desde la periferia!

Laura Sandoval Sarmiento
Daniel León Blanco
Carlos Córdoba Cely
Coordinadores SABIC-2021

Autonomías

Autonomía Creativa

Significa abordar la creatividad como un fenómeno cultural colaborativo inherente al ser humano y no como un fenómeno económico fundamentado en la competitividad. Esto incluye toda aproximación del fenómeno creativo desde de la academia, así como toda abordaje teórico o proyectual donde se pueda evidenciar cómo se comprenden los procesos de Investigación+Creación desde la periferia. Aquí se pueden encontrar disertaciones y proyectos sobre modelos y metodologías pensadas para activar la periferia creativa entre otros.

Autonomía Territorial

Significa comprender la importancia de las disciplinas creativas para la toma de decisiones sobre el futuro del territorio. Esto incluye cualquier proyecto de Investigación+Creación en donde se pueda evidenciar (a través de un resultado plástico-sensorial) cambios o mejoras en prácticas sociales en ámbitos culturales y ambientales que sean relevantes para una colectividad. Aquí se pueden encontrar proyectos sobre género, medio ambiente, gestión de industrias creativas, recuperación de conocimientos ancestrales, políticas públicas creativas territoriales e innovación social entre otras.

Autonomía Tecnológica

Significa independencia para proponer dispositivos tecnológicos que vayan más allá de cualquier industrialización represiva centrada en el mercado. Esto incluye cualquier proyecto de Investigación+Creación en donde se pueda evidenciar (a través de un resultado plástico-sensorial) procesos de innovación colaborativa e innovación estratégica *(bottom-up)* que solucione un problema en el territorio. Aquí se pueden encontrar proyectos sobre fabricación digital, visualización de información, RA/RV, uso y apropiación de tecnologías ancestrales, nuevos productos y/o servicios sostenibles.

Espacios de encuentro

Salón de Exhibición Virtual

El Salón de Exhibición del SABIC-2021, es un espacio de reconocimiento para resultados plástico-sensoriales obtenidos en el proceso investigativo por medio de la valoración por un conjunto de expertos a las propuestas más destacadas. En esta oportunidad, el salón se ha organizado bajo cuatro entornos de exhibición:

a. Representación plástico-sensorial Experimental, donde se reflexiona sobre la intención ontológica del mismo objeto plástico-sensorial y su relación con un ejercicio investigativo abordado desde la creación sensible.
b. Representación plástico-sensorial Metodológica, donde se reflexiona sobre el objeto plástico-sensorial como posible herramienta metodológica y/o pedagógica que permita divulgar nuevas formas de investigar desde la creación sensible.
c. Representación plástico-sensorial Social, donde se reflexiona sobre el objeto plástico-sensorial como medio de conexión con el territorio y articulación participativa de investigación desde la creación sensible.
d. Representación plástico-sensorial Proyectual, donde se reflexiona sobre el objeto plástico-sensorial como proceso creativo planificado o telesis por medio del cual se busca alcanzar un objetivo de investigación aplicada desde la creación sensible.

Foro Académico

El Foro Académico del SABIC-2021 es un espacio de divulgación pensado para conocer el estado de los proyectos de Investigación+Creación en la región y participar en la publicación de un libro por capítulos para documentar este proceso desde el territorio, por sus propios investigadores. Se puede conocer aquí el primer volumen de la colección sobre "Investigación+Creación a través del Territorio".

Conversatorios

Los Conversatorios del SABIC-2021 es un espacio de discusión en donde algunos de nuestros invitados presentan sus proyectos de investigación y/o producto plástico-sensorial y se debate alrededor de las diferentes perspectivas que puedan darse sobre la relación entre la investigación y los procesos creativos y artísticos. Para esta versión se realizó un conversatorio enfocado en las posibles (o imposibles) bases teóricas de la Investigación+Creación y segundo conversatorio enfocado en los posibles tipos de resultados de la Investigación+Creación.

Conferencias Magistrales

Las Conferencias Magistrales del SABIC-2021 están a cargo de expertos reconocidos sobre las temáticas del evento, y su intención es dilucidar las posibilidades futuras de la investigación desde las disciplinas creativas y artísticas.

Para este año se ha contado con la grata presencia de Luz del Carmen Vilchis, Arturo Escobar y Pedro Reynolds Cuellar.

Salón de **Exhibición Virtual**

Bioartografías: Experiencias dibujadas del devenir artista, profesor e investigador

Sandra Johana Silva Cañaveral
Universidad del Valle
sandra.silva@correounivalle.edu.co

Álvaro Ricardo Herrera Zárate
Universidad del Valle
alvaro.ricardo.herrera@correounivalle.edu.co

Palabras Claves: Artes plásticas y visuales, A/r/tografía, bioa/r/tografía, investigación artística, laboratorio de creación en cómic, biografías de artistas, semillero.

Modalidad: Artículo de Caso

Temática: Autonomía Creativa

Resumen

Este proyecto de creación artística centra su interés en la producción de un conjunto de obra y su respectiva difusión, a partir de una exposición artística fundamentada en un laboratorio de pensamiento y creación en dibujo y cómic con carácter biográfico, cuyo propósito consiste en reconocer y propiciar interés público por la experiencia a/r/tográfica del creador colombiano Álvaro Ricardo Herrera, quien ha conseguido en su trasegar profesional entramar ese devenir a/r/tógrafo: artista, profesor e investigador como también el difundir las vivencias de un grupo de a/r/tógrafos en formación que pondrán su experiencia en paralelo con la del profesional antes mencionado. De acuerdo con Rita Irwin (2018) "la a/r/tografía es una forma de investigación basada en la práctica dentro de las artes y la educación" (p.167). En ese sentido, un a/r/tógrafo es aquella persona que ha llevado a la práctica el ejercicio docente, artístico e investigativo y ha conseguido devenir en esas múltiples identidades en distintos momentos y proyectos de su vida. Así que, las creaciones de este proyecto buscan mostrar la complejidad de ese devenir artista, profesor e investigador del creador inicial elegido y, a la vez, se quiere constituir una experiencia mediante la cual los estudiantes en formación de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad del Valle, también futuros artistas, profesores e investigadores, devienen a/r/tógrafos y a/r/tógrafas. Las acciones metodológicas de esta propuesta fueron canalizadas a través de cuatro etapas de trabajo: Etapa 1 (identificación y registro de historias de vida y experiencias profesionales); Etapa 2 (formalización del laboratorio); Etapa 3 (exploración gráfica y creación); y Etapa 4 (diseño y producción de la exposición). Visibilizar la biografía de a/r/tógrafxs en Colombia utilizando formatos experimentales y creativos como la exposición y el laboratorio constituye el principal aporte.

Introducción

Si en una clase dirigida a estudiantes del campo de las artes visuales se plantearan las preguntas: ¿quién quiere ser artista? y ¿quién quiere ser profesor? Sin temor a equivocarnos, podemos asegurar que la segunda pregunta es una opción profesional que le interesaría a muy pocas personas. En definitiva, todos quieren ser artistas, incluso, cuando se incorporan a programas de licenciatura en artes visuales. Y si a este grupo de preguntas se sumara: ¿quién desea convertirse en investigador? La respuesta estaría embebida por el extrañamiento que produce la asociación entre crear e investigar.

María Acaso y Clara Megías (2017) explican que esta tensión entre arte y educación deriva del "imaginario que nos ha dejado el currículum modernista" (p. 30), a través del cual se han perpetuado dos mitos: el primero, asociado a la idea de que la educación en artes es una práctica que está vinculada con el aprendizaje técnico y la producción de manualidades; y el segundo, concerniente a la genialidad como la cualidad auténtica para ser artistas y de la que sólo estos gozan.

A este legado moderno habría que sumarle la disyuntiva entre ciencia y arte, que no es otra cosa que la tensión entre investigación y creación, a partir de la cual se ha promovido la experiencia científica como el camino para llegar al conocimiento del mundo mediado por la razón, porque las experiencias del arte, al estar instaladas en el horizonte de la estética, fundamentado en la subjetividad y el sentimiento, han quedado marginadas del relieve cognitivo (Grisales, 2012).

Desde esta perspectiva, no es difícil deducir que el reto al que se enfrenta un estudiante en el campo de las artes visuales tiene que ver, justamente, con desbaratar esos imaginarios obsoletos que le impiden ver el ejercicio docente, investigativo y artístico como una construcción plural conjugada, mediante la cual puede aproximarse al conocimiento del mundo, de sí mismo y de sus pares.

Sobre comprender este desafío es de lo que trata esta propuesta cuyo objetivo consiste en poner en valor la experiencia de ser artista, profesor e investigador, o como lo denomina Rita Irwin (2018), a/r/tógrafo, mediante la producción de un conjunto de obra y su respectiva muestra artística fundamentada en un laboratorio de pensamiento y creación en torno a la biografía y el cómic, como mecanismo de reconocimiento e indagación testimonial. Por esa razón, cobra especial relevancia que este proyecto se centre en la experiencia de un a/r/tógrafo real quien, además, participa de la comunidad de la práctica como artista, profesor e investigador. Esto permite que la experiencia esté encarnada en un cuerpo viviente portador de una historia biográfica o bioa/r/tografía[1] como será denominada de ahora en adelante.

Para este proyecto ese cuerpo viviente –que nos servirá como referente inicial– con todos sus sentires y experiencias sensibles es el del creador, profesor e investigador colombiano Álvaro Ricardo Herrera[2], quien por más de 20 años ha transitado por el medio artístico nacional, los espacios académicos de la investigación y la docencia en

1 La bioa/r/tografía será entendida en este proyecto como el cruce entre biografía de artista y a/r/tografía, siendo este último un concepto abordado por Rita Irwin (2018) para referirse a una forma de investigar basada en la práctica dentro de las artes y la educación, es decir, una forma de indagación académica que enlaza ese saberse y practicarse como artista, educador e investigador en el contexto educativo, pero también, en el circuito artístico y de la investigación.

2 Para conocer el portafolio del artista remitirse a su página web: www.alvaroherrera.org

distintas ciudades de Colombia. Habría que agregar que este creador es también el co-investigador creador en este proyecto, asunto que permite involucrarse de forma activa, de tal manera, que el proceso de indagación se carga de una presencia viva que cierra la brecha entre el grupo de creadores y los procesos comprometidos.

La primera pregunta que surgió tuvo que ver con cuál es la forma más coherente para narrar la historia de vida de un a/r/tógrafo en relación con el mestizaje y complejidad de sus roles. Al hilo de esta pregunta emergieron otros cuestionamientos que ayudarían a entender el estado del arte de indagaciones similares: ¿Cuáles han sido los formatos utilizados para dinamizar las biografías de los artistas?, ¿Cómo proponer una biografía de a/r/tógrafo en la cual el balance entre texto escrito e imagen subvierta la tradicional preponderancia de lo literario? Y metodológicamente, ¿Cómo concretar en un mecanismo experiencial el proceso de creación y el proceso de mostración conjugando lo biográfico y lo artístico, para dar cuenta, con sensibilidad estética, de las historias y vivencias de un a/r/tógrafo?

Lo que nos proponemos en esta conferencia es mostrar el entramado creativo que se gestó con los estudiantes del semillero en esa configuración de la experiencia de creación de la que fueron partícipes como hacedores, pero sobre todo como a/r/tógrafos en formación.

Método

La metodología que sigue este proyecto pone en el centro la creación como eje articulador entre el proceso y el resultado final. Esto significa que "la obra o el artefacto [la exposición acompañada del proceso de laboratorio] se constituye como el resultado central del proceso en el que se inscribe el valor que aporta" (Ballesteros y Beltrán, 2018, p. 33). En ese sentido, el ejercicio técnico, de indagación y de pensamiento creativo se moviliza a través de cuatro etapas que responden a cuatro objetivos específicos: 1. Identificar las experiencias de vida más relevantes del a/r/tógrafo, a partir de un conjunto de diálogos y de la revisión en archivos de sus procesos de creación, docencia e investigación; 2. Conformar un laboratorio de pensamiento artístico en torno al dibujo y el cómic bajo el marco de un semillero de creación, que ponga en valor el proceso creativo y la historia del a/r/tógrafo; 3. Desarrollar ejercicios de exploración en dibujo que posibilite en los participantes la identificación de recursos y materiales, así como la creación de procesualidades y artefactos artísticos; 4. Articular los artefactos y las procesualidades surgidas en el laboratorio al diseño conceptual y museográfico de una exhibición artística.

A continuación, se describen las cuatro etapas de las cuales se encuentran en activación y proceso las tres primeras, quedando aún pendiente la última como el momento de cierre expositivo y conclusión.

Etapa 1: identificación y registro de historias de vida y experiencias profesionales

Para llevar a cabo la resolución del objetivo específico uno se hizo necesario propiciar encuentros y diálogos con el a/r/tógrafo, que permitieron acceder a los archivos per-

sonales relacionados con los procesos de obra, las bitácoras con las anotaciones y dibujos, los syllabus o programas de cursos educativos impartidos por él, los materiales didácticos producidos en su rol como profesor, los artículos y capítulos de libro y los registros audiovisuales derivados de las investigaciones artísticas. Las conversaciones con el a/r/tógrafo fueron registradas en audio y la documentación audio/visual a la que se tuvo acceso en esta etapa, estuvo acompañada del consentimiento de uso para fines académicos y artísticos.

Imagen 1.
Encuentro presencial con Juan Manuel Madrid, graduado de la licenciatura en artes visuales y especialista en cómic con quien se planificó un taller creativo dirigido a los estudiantes del semillero. (Silva) 2021.

Etapa 2: formalización del laboratorio

Desde la primera etapa fue fundamental formalizar un semillero de creación con los estudiantes y profesores de la Licenciatura en Artes Visuales. Lo relevante del semillero para esta segunda etapa radicó en la formalización del laboratorio de creación en dibujo y cómic de orden biográfico. Se entiende el laboratorio como un espacio físico y virtual de reunión y creación entre estudiantes y profesores interesados en el campo del dibujo y sus distintas expansiones hacia el lenguaje del cómic, cuyas iniciativas artísticas buscan la activación del proceso creativo y la reflexión por la biografía de a/r/tógrafo. Se creó un plan de trabajo con ejercicios experimentales y encuentros con especialistas en el campo del dibujo, con la intención de que los participantes del laboratorio adquirieran unas competencias técnicas, estéticas y metodológicas en torno a las distintas modalidades de narraciones gráficas y a otras procesualidades hacia las cuales esta práctica se expande (objetos escultóricos, bitácoras, dibujos previos, animaciones, stories board y otros).

Etapa 3: exploración y experimentación gráfica

Se procedió a la exploración y experimentación gráfica utilizando diferentes recursos técnicos (análogos y digitales) en la elaboración de los cómics y de las procesualidades que derivaron de su planificación y de su expansión. En esta etapa se probaron distintas técnicas de ilustración, así como materiales que permitieran tomar decisiones respecto a la producción definitiva de los artefactos y las procesualidades afines a la producción del cómic.

El ejercicio experimental para esta etapa fue la construcción de las auto-bioa/r/tografías de los estudiantes y docentes participantes (Sandra Johana Silva y Álvaro Ricardo Herrera). Al visibilizar sus auto-bioa/r/tografías, la historia personal y autorreferencial se instaló como una táctica estética y artística de autorreconocimiento de ese a/r/tógrafo o a/r/tógrafa en formación, pero también, como un eje conceptual de reflexión para el diseño curatorial y museográfico de la exposición.

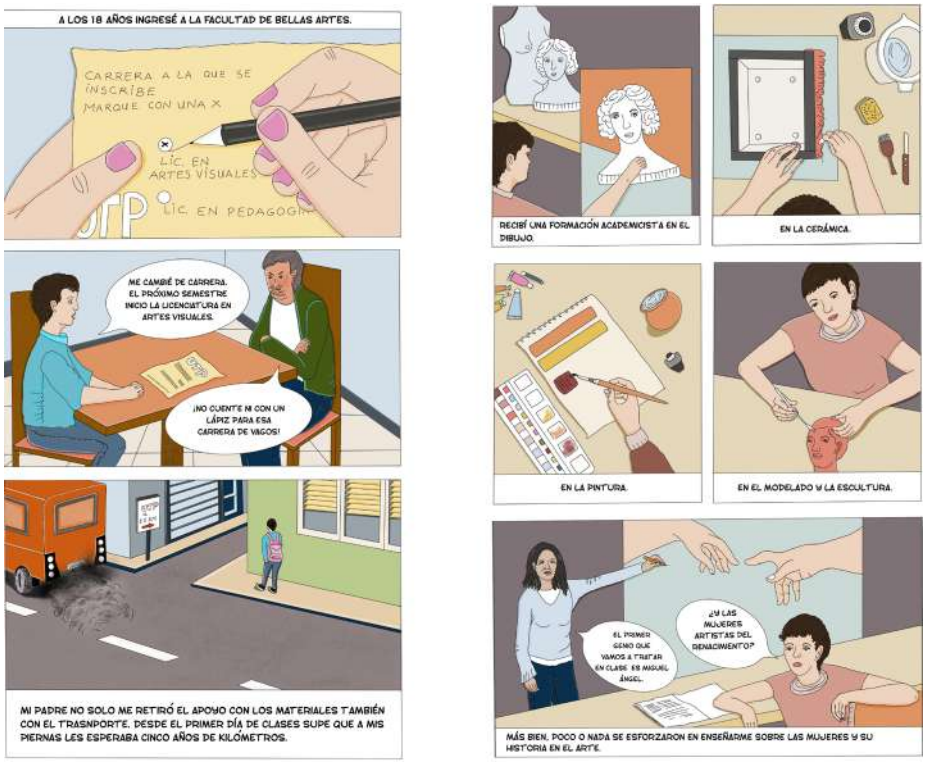


Imagen 2.
Fragmento de la historieta autobioa/r/tográfíca de Sandra Silva. Dibujo digital. Imagen lograda a partir de un proceso de dibujo análogo posteriormente tratada en medio digital. (Silva) 2021.

Etapa 4: diseño y producción de la exposición

Esta etapa reúne el grupo de creaciones surgidas en el laboratorio las cuales serán sometidas a un proceso de revisión curatorial con el fin de articularlas a un guion museográfico. Al ser un proyecto que desde el inicio genera productos plástico-sensoriales que deben mostrarse y confrontarse con públicos diversos, el planteamiento que se propone es pensar la muestra final como un tríptico de exposiciones, tipo *matrioska*, en donde un primer momento expositivo, se contiene dentro de un segundo y este a su vez dentro de un tercero. Las piezas que se incluirán en esta exposición son de orden procesual incluyéndose en ellas la elaboración de un video making off que registra las distintas etapas de este proyecto. Para este momento también resulta importante pensar y proponer el diseño de piezas de difusión tales como catálogo, invitación y flyers publicitarios para redes sociales. Como cierre, la opción más relevante es la espacialización del proyecto en una(s) sala(s) de exhibición que según las circunstancias propias del momento podrán ser virtuales o presenciales.

Discusión

Devenir a/r/tógrafo

Un a/r/tógrafo es una persona que está involucrada con la enseñanza-aprendizaje del arte (profesor), cuyos esfuerzos creativos dentro de sus prácticas artísticas (artista) están integradas a la reflexión por su práctica pedagógica que, en sí misma, constituye su principal objeto de investigación y experimentación (investigador). Por supuesto, hacerse a/r/tógrafo no es una tarea sencilla. Conjugar esos tres roles profesionales (artista, profesor e investigador) en la vida implica la unión de múltiples proyectos que requieren un compromiso constante porque entrelaza tiempos, espacios, individuos y acontecimientos que participan de ese despliegue.

Rita Irwin (2018) propone una cartografía del a/r/tógrafo que descompone en devenir-intensidad, devenir-evento y devenir-movimiento: "tres concepciones conectadas rizomáticamente en el devenir a/r/tográfico" (p. 169).

El devenir-intensidad se refiere al devenir pedagógico que no es otra cosa que la capacidad que tiene el profesor de reflexionar su proceso de enseñanza como agente que prepara a otros aprendices de profesores y de artistas, y a su vez, es capaz de

ocupar el lugar del aprendiz (estudiante) dejándose afectar por el proceso de aprendizaje desde el cual aviva la curiosidad y la experimentación creativa y pedagógica. Devenir-intensidad significa concebirse como practicante de profesor, pero, también de estudiante. De esta manera, la enseñanza y el aprendizaje son acciones en directa correspondencia donde:

> *...el enseñar y el aprender se van dando de manera tal que, por un lado, quien enseña aprende porque reconoce un conocimiento antes aprendido y, por el otro, porque observando la manera como la curiosidad del alumno aprendiz trabaja para aprehender lo que se le está enseñando, sin lo cual no aprende, el educador se ayuda a descubrir dudas, aciertos y errores (Freire, 2002, p. 45).*

Con devenir-evento Rita Irwin (2018) alude a la posibilidad de producir, potenciar, ayudar a tejer encuentros humanos de múltiples naturalezas (sociales, colectivos, artísticos, pedagógicos, etc.) y hacer que se conecten entre sí. Esa capacidad de agenciamiento es una cualidad del ar/tógrafo que se refuerza cuando el tejido, es decir, sus pares se visibilizan como portadores de acontecimientos, experiencias vitales e historias de mundo, y estimulan ese repertorio a través de acciones sencillas de la vida (por ejemplo, mediante una conversación o una caminata) con el propósito de producir un intercambio o evento que los recoja, los enlace y los abrace en su conjunto.

Finalmente, la tríada se completa con el devenir-movimiento cuyo eje central es el limen o umbral: "Un umbral es experimentado en medio del movimiento, estando dentro y fuera, siempre abriendo y alejándose del movimiento en sí" (Irwin, 2018, p.185). En los a/r/tógrafos los lugares de residencia creativa no están demarcados geográficamente y tampoco son ocupados indefinidamente porque la condición natural a/r/tográfica tiene que ver con llevar a cabo exploraciones (artísticas, investigativas y pedagógicas) desde un lugar intersticial o intermedio (de cruce, transformación, ensamblaje, flujo) que le permite al cuerpo, las ideas, el pensamiento, los estímulos y los deseos, orbitar, oscilar, fugarse, quebrantar, perforar, encarnarse. Así que, devenir-movimiento es ser susceptible a todas estas posibilidades en el acto de creación, pero también en el acto pedagógico e investigativo. Todo esto es posible porque se ha acumulado una trayectoria, un movimiento.

Saberse a/r/tógrafo, el caso de Álvaro Ricardo Herrera como referente inicial

Álvaro Ricardo Herrera inició su vida profesional en el arte en el año 1998. Estudió su pregrado en artes visuales en la Universidad de los Andes. Tuvo la oportunidad de llevar a cabo su formación posgradual en Ciudad de México en donde se especializó en el terreno del arte y la ciudad, campo que exploró principalmente desde el medio fotográfico unido a metodologías de la deriva y la recolección de vestigios urbanos.

Las acciones involucradas en sus procesos lo fueron llevando al campo del performance artístico trazando un segundo momento, a partir del cual cobraron gran importancia las propuestas desde su cuerpo y las relaciones con los cuerpos de otros. Es en este punto en donde tiene la oportunidad de vincularse por primera vez a la

docencia universitaria. Desde asignaturas como "tetradimensionalidad y artes del tiempo" abrió la puerta del arte de acción de varias cohortes de estudiantes en una universidad de Bogotá.

El hacer obra y el ejercer la docencia en estos terrenos le implicaron completar el ciclo desde la investigación académica. Esto lo condujo a realizar una segunda maestría en teatro y artes vivas conectada a un largo proceso de investigación en torno al arte, el deporte y el performance.

A los movimientos geográficos antes mencionados le siguieron otras trayectorias relacionadas con nuevas universidades, cátedras, proyectos de creación y lugares expositivos que configuraron una particular mixtura entre teoría y práctica puestas al servicio de la docencia. Es así como del performance retorna a los procesos de las artes gráficas siguiendo reflexiones en donde se producen obras en estricta relación entre docencia y creación[3].

Perfilarse como a/r/tógrafo no fue un acto premeditado en Álvaro. Es toda esta experiencia decantada la que lo llevó a saberse a/r/tógrafo y a actuar de ahí en adelante en consecuencia. Esto significa que la a/r/tografía es una práctica polirreflexiva en donde el artista se autojuzga desde las habilidades propias de sus prácticas, el investigador se mide desde unos estándares de los sistemas de investigación y el docente analiza su performatividad pedagógica a la luz de la eficacia de los procesos de enseñanza-aprendizaje. El promover en los y las jóvenes estudiantes del semillero, este tipo de reflexiones se constituye uno de los valores pedagógicos del proyecto, siendo allí el punto en el que la experiencia de un profesional se convierte en referente para quienes apenas dan sus primeros pasos en dicho campo.

De la biografía convencional a la bioa/r/tografía dibujada

El formato tradicional para contar la historia de un creador ha sido el de la biografía. En este terreno, históricamente, podemos remitirnos al Renacimiento, época en la que Giorgio Vasari (1565) escribió sobre los más grandes artistas de su momento en su libro "Las vidas de los más excelentes arquitectos, pintores y escultores italianos desde Cimabue a nuestros tiempos". Narrar estas historias ha correspondido más al terreno de la literatura y a una perspectiva histórica, cuyo interés ha radicado en investigar sobre arte, específicamente, sobre la vida y la obra de los artistas. Desde una mirada disciplinar moderna se puede encontrar que esta tarea ha sido asumida por los historiadores, críticos y filósofos del arte[4].

En lo que respecta al contexto colombiano actual, la colección más reconocida y difundida de biografías de artistas ha sido apoyada por el Ministerio de Cultura a través de las becas de investigación monográfica otorgadas desde el 2011 bajo el título: "Colección de artistas colombianos". Estos libros son un resultado escrito derivado de un esfuerzo investigativo, en muchos casos asociado a procesos académicos, en donde

3 Ver exposición "Docencia y creación" realizada en la Alianza Francesa de Manizales en el año 2019: https://vimeo.com/426613825

4 En esta línea de escritores de biografías de artistas pueden destacarse Jhon Berger con *Portraits* y Paul Westheim con *Mundo y vida de grandes artistas*.

la imagen (principalmente fotográfica) de las obras cumple un papel complementario en relación con los textos dentro de una diagramación editorial convencional.

Otro esfuerzo importante por promover la escritura y la difusión sobre artistas colombianos es el realizado por la Universidad de los Andes a través del premio de crítica: *Reconocimiento nacional a la crítica y el ensayo: arte en Colombia*[5]. En este caso, los textos recibidos no se limitan únicamente a lo biográfico. La diferencia con la colección del Ministerio de Cultura reside, principalmente, en su extensión: se trata de escritos más cortos, que cuando abordan el asunto biográfico se limitan a momentos muy específicos del proceso del creador o a reseñar obras muy puntuales. De nuevo, nos encontramos ante un formato convencional a través del cual se difunde la vida y las obras de los artistas colombianos.

En suma, puede decirse que tanto la colección del Ministerio de Cultura como el premio de crítica de la Universidad de los Andes son productos literarios tradicionales que se materializan en un libro de texto. Por lo tanto, resulta necesario señalar que en Colombia no existe una colección de biografías de artistas visuales, y mucho menos de a/r/tógrafos, narradas desde el dibujo, o en su defecto, desde un formato experimental. Esto no quiere decir que se desconozca que en el contexto editorial colombiano ha comenzado a tener especial relevancia el fenómeno de la biografía dibujada tipo cómic o novela gráfica y, por lo tanto, a perfilarse un mercado editorial y cultural en torno a ello. De hecho, la editorial independiente Rey Naranjo se ha especializado en impulsar la categoría biografía y novela gráfica. Entre sus productos editoriales de esta naturaleza pueden destacarse "Gabo, memorias de una vida mágic*a"* y "Rulfo. Una vida gráfica*".*

Imagen 3.
Marionetas en dibujo análogo para la creación de una animación en coautoría con el estudiante Adrián Arboleda y los profesores Álvaro Ricardo Herrera y Sandra Silva. El tema de la animación fue la recreación del performance "I like Armenia and Armenia likes me" de autoría de Álvaro Ricardo Herrera. (Silva) 2021.

Narrar gráficamente las biografías de artistas visuales ha sido del interés de algunos dibujantes, entre los que cabe mencionar a Francois Olislaeger (Bélgica) y su cómic "Marcel Duchamp. Un juego entre mi y yo"; María Hesse (España) y su cómic "Frida Khalo. Una biografía"; María Luque (Argentina) y sus libros ilustrados "La mano del pintor" dedicada al pintor argentino Cándido López y "Noticias de pintores" en la que reúne a 157 artistas; Javier Ortiz (España) y su cómic "La noche perdida de Luis Buñuel" y Carlos Hernández (España) y su novela gráfica "El sueño de Dalí". El factor común entre estos dibujantes reside en que los artistas narrados están muertos, así que sus historias son una mezcla de ficción e investigación con una distancia temporal.

El factor diferenciador de "BIOARTOGRAFÍAS: experiencias dibujadas del devenir artista, profesor e investigador" respecto al panorama arriba descrito se halla, primero,

5 A la fecha cuenta con 14 versiones que se pueden consultar en su página web: https://premionalcritica.uniandes.edu.co/

en que el mecanismo en el que se materializa la experiencia de creación y mostración es la exposición artística y sus obras contenidas; segundo, en que tales productos están fundamentados en un laboratorio de creación en dibujo y cómic, a través del cual los participantes exploran —colectiva e individualmente— su pensamiento y quehacer gráfico en el dibujo; y tercero, en que el proceso de creación se apoya de una indagación enfocada en la revisión de archivos, en la documentación testimonial y, en la generación de diálogos y encuentros permanentes con un a/r/tógrafo vivo y activo en su triple rol.

El ejercicio de indagación y pensamiento creativo, que ha profundizado en las visualidades como territorio de exploración y de mostración del relato de vida del a/r/tógrafo Álvaro Ricardo Herrera y los futuros a/r/tógrafos participantes, ha valorado el proceso como un producto de creación en sí mismo. Más que resultados definitivos lo que ha emergido son procesualidades concretadas en objetos escultóricos, bitácoras, dibujos previos, animaciones, stories board y otras combinaciones posibles, mediante los cuales el dibujo y el cómic han podido fugarse a muchos lugares intersticiales y la experimentación convertirse en el entorno de reflexión biográfica. Dicho en otras palabras, permitirse esta fuga y mixtura creativa ha posibilitado que la biografía sea entendida como un campo de acción que no se limita al terreno histórico y literario, que les atañe a los creadores visuales, en cuyas maneras y artefactos disciplinares se asientan oportunidades para desplegar y dar a conocer la vida de los artógrafos y las artógrafas que integran nuestras comunidades.

Bibliografía

Acaso, M. y Megías, C.
(2017). *Art Thinking. Cómo el arte puede transformar la educación*. Paidós Educación.

Ballesteros, M., & Beltrán, E.
(2018). *¿Investigar Creando? Una guía para la Investigación-Creación en la academia* (1a Edición). Editorial Universidad del Bosque.

Irwin, R.
(2018). Devenir A/r/tografía. En A. Orbeta (Ed.), Educación artística. Propuestas, investigación y experiencias recientes (pp.167-195). Ediciones Universidad Alberto Hurtado.

Freire, P.
(2010). *Cartas a quien pretende enseñar*. Siglo veintiuno editores.

Grisales, A.
(2012). ¿El artista como científico social? En el *III Encuentro Latinoamericano de Metodología de las Ciencias Sociales celebrado en la Universidad de Caldas, Manizales, Colombia.* (pp. 1-16). Manizales: Universidad de Caldas.

Ministerio de Cultura. *Colección de artistas colombianos*. https://issuu.com/artes-visualesmincultura/stacks/94236851dbaf470e94f6e6a1939c6eb7
Reconocimiento nacional a la crítica y el ensayo: Arte en Colombia. https://premionalcritica.uniandes.edu.co/

Reflexión metodológica de los procesos creativos en la investigación creación

Esteban Eduardo García
Corporación Universitaria Unitec
66151024@unitec.edu.co

Gustavo Andrés Calderón
Corporación Universitaria Unitec
66151042@unitec.edu.co

María Victoria Navarro
Corporación Universitaria Unitec
marianavarro@unitec.edu.co

Palabras clave: metodología, obra creación, paradigmas complejos, pensamiento de diseño, reflexión acción.

Modalidad
Artículo de reflexión

Temática
Autonomía Creativa

Resumen

La metodología y los múltiples procesos creativos de la investigación creación, se convirtieron en un escenario de interés dentro de la disciplina del diseño para comprender cómo se genera conocimiento por medio de las artes y cómo este conocimiento consolida la investigación dentro de la comunidad académica y disciplinar. La asesoría del proyecto de grado "Designio Creativo: Metodología de Pensamiento Creativo Enfocada en Proyectos Personales", permitió analizar el proceso metodológico de cada estudiante para entender cómo se desarrolla la obra creación de manera individual e introspectiva. Para llegar a ello, desde la tutoría se orienta un análisis en tres estadios: el primero, se centra en llevar a los estudiantes a analizar las múltiples metodologías de diseño, con el fin de crear una metodología que se adapte al proyecto; en segunda instancia, cada estudiante debe analizar su proceso metodológico a medida que realiza el proceso creativo de la obra; y finalmente, se realiza un análisis comparativo del proceso metodológico de la obra creación entre los dos autores.

Analizar la metodología de la obra creación en la praxis, permite repensar una nueva concepción, presentación y socialización de los proyectos de investigación creación, en donde se evidencia una condición de pensamiento analítico y sistémico, debido a que se hace una reflexión sobre la acción de manera rigurosa, fundamentada teóricamente. El resultado del análisis evidencia la flexibilidad en los procesos creativos de obra/diseño, y cómo se construye una dinámica de indagación y reflexión sobre los procesos artísticos.

Producto plástico - sensorial

Las dos obras de investigación creación analizadas son: "Pensamientos Incendiarios" por Esteban Eduardo García y "Silentes" por Gustavo Andrés Calderón:

Figura 1.
Imagen tomada de la obra creación "Pensamientos Incendiarios" (2020)
Fuente: Esteban García

Pensamientos Incendiarios, hace una reflexión crítica sobre la destrucción de nuestro planeta por medio del consumo de animales. El autor es vegetariano, vegano y actor activo de movimientos animalistas, en donde a través de la obra, busca exponer una crítica frente al estilo de vida impuesto por la sociedad, con el fin de expresar una opinión sincera y certera acerca del dominio de la raza humana sobre los animales por medio de reflexiones escritas y el collage.

Link de la obra creación: https://issuu.com/estebanegarciag/docs/pensamientos_incendiarios_0d91c408a056be

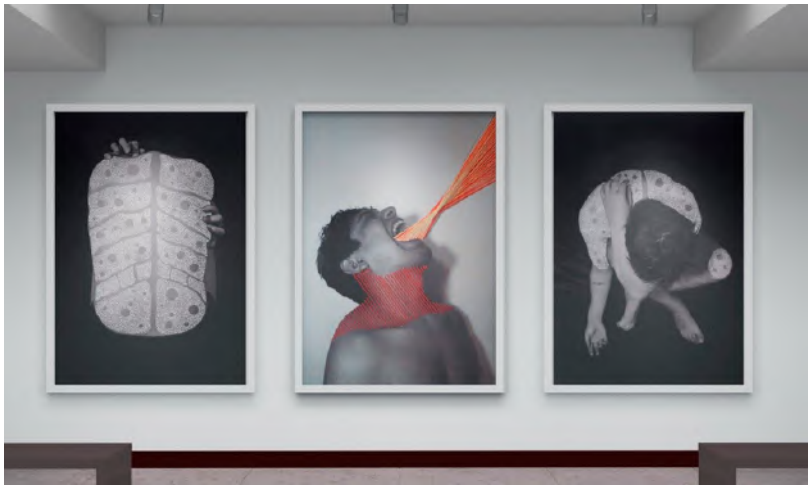


Figura 2.
Imagen tomada de la obra creación "Silentes" (2020).
Fuente: Gustavo Calderón

Silentes, *habla de las interpretaciones del lenguaje y la emoción, siendo esta última, un factor que incide de manera significativa en la razón, pues todas las decisiones, ya sean críticas, cognitivas o sistémicas, están influenciadas por la emoción o una combinación de ellas. La obra, busca re-significar las emociones y los estados de ánimo de manera metafórica por medio del autorretrato, texturas y bordado, e invita a comprender los estados de ánimo emocionales y racionales de nuestro ser, que siempre están ahí de manera silente y son parte de la existencia humana.*

Introducción

Desde la academia, es fundamental comprender cómo los procesos creativos, proyectuales y de diseño generan conocimiento. Tsungjuang Wang (2010) manifiesta que, muchos educadores dentro de la disciplina del diseño han llegado a una crisis debido a cómo estos articulan la episteme del diseño y su metodología, pues se han enfocado más hacia el paradigma positivista de Donald Shön, el gran promotor del aprender haciendo y la reflexión en la acción dentro del taller de diseño, en donde muchas veces se puede dejar de lado el rigor intelectual que permite generar un impacto social y disciplinar, sin restarle valor a la práctica reflexiva. El autor, manifiesta la necesidad de comprender el equilibrio entre creatividad y racionalidad, no para llegar a soluciones racionales, sino más bien, para entender los sistemas, relaciones, significados y contextos, de esta forma, estar más cerca a los paradigmas de la complejidad,

> *With this in mind, the possibility for change to design education will be considered according to a proposed paradigm shift for the discipline, replacing the currently dominant positivist paradigm with a newer paradigm based on the recent development of complexity theory. This would amount to a pedagogical and sociocultural 'complexification' – to borrow a phrase from Alain Findeli (2001, 11) – of the theory and practice of designing. (Wang, 2010, p. 173)*

La teoría de la complejidad en el ámbito de investigación en diseño valora la postura del positivismo de subjetividad y creatividad, pero no ignora la objetividad y racionalidad como paradigma, la complejidad busca construir un equilibrio entre estos dos elementos, que son propios en el hacer del diseño,

> *Entenderemos la complejidad como el estudio que explica el comportamiento de un fenómeno natural o social desde la perspectiva de la totalidad. En otras palabras "la complejidad corresponde al grado de libertad de un sistema determinado" (Maldonado & Cruz, 2011, p. 24) donde la dimensión de sus posibilidades y sus articulaciones se condensan en conceptos como adaptación, emergencia, interacción, organización y creatividad, entre otros (Chávez, 2021, p.4)*

Para este estudio, es importante entender cómo se produce el proceso de diseño en la obra creación y cómo se articulan y desarrollan las etapas metodológicas, aún si los procesos son individuales e introspectivos. John Dewey (1980) dice que el medio de expresión en el arte no es ni objetivo, ni subjetivo, es la materia de una nueva experiencia en que ambos han cooperado de tal manera que ninguno tiene existencia por sí mismo*;* Shön (1984) destaca la creatividad como una actividad esencial en contraste con el análisis y la crítica para llegar a la reflexión; Ledewitz (1984) exalta la gran brecha que existe dentro de los métodos de diseño, los cuales son teóricamente positivistas y organizados, iniciando en una etapa de "análisis" racional y sistematizada durante la definición del problema, seguida de una síntesis creativa e intuitiva en la que se desprenden múltiples caminos para la resolución de problemas, la brecha entre estas dos etapas la denomina oscura e incierta, a la cual se le debe exigir mayor rigor académico. Finalmente, Chávez (2021) exalta el planteamiento de Findeli, el cual propone modificar

una estructura lineal hacia una nueva estructura lógica del acto de Diseño desde las partes interesadas, esto representa un cambio epistemológico potencial donde será posible encontrar nuevos caminos para proyectar. Frente a tantas teorías, surge la inquietud del tutor en analizar a los autores mientras investigan, como también, entender de manera sistémica su proceso de investigación a través de la obra.

La investigación creación dirigida y analizada, finalmente debe responder a los fundamentos disciplinares del diseño, propender al equilibrio entre subjetividad y racionalidad, con el fin de que se genere iteración, exploración rigurosa, y el producto plástico sensorial. El proyecto presentado, lejos de querer encasillar o limitar las obras de los autores, busca exponer las múltiples miradas de los tres actores de la obra creación: la experiencia de los estudiantes frente a su investigación, la mirada objetiva del docente tutor, en cara al proceso creativo de los estudiantes/autores, como también, la reflexión sobre la acción metodológica de la obra creación.

Método - Marco

Las metodologías analizadas para llegar a la propuesta metodológica de la obra creación denominada "Designio Creativo", inician con una mirada desde Getzels y Csikszentmihalyi (1984) quienes plantean el proceso creativo desde los "métodos apropiados" como procesos o pasos específicos para resolver un problema de diseño, no como una receta o conjunto de instrucciones certeras, sino más bien, como instrumento o herramienta flexible.

> *Son todos y cada uno de los procedimientos, técnicas, herramientas e instrumentos que ayudan a lograr un diseño determinado y a su vez, son las distintas clases de actividades que el diseñador utiliza y combina entre sí en un proceso de diseño (García & Calderón, 2020, p.18)*

> *El 'formalizar un procedimiento' busca evitar aspectos omitidos, factores que pueden pasarse por alto en la detección del problema de diseño, y, sobre todo, disminuir la cantidad y calidad de los errores que suceden con los métodos informales. El proceso de formalización además tiende a ampliar tanto el enfoque que se le da a un determinado problema de diseño, como a la búsqueda de soluciones apropiadas para el mismo, eludiendo los procedimientos intuitivos y permitiendo pensar más allá de la primera solución que viene a la mente del diseñador. Este proceso, en algunos casos, pretende formalizar algunas técnicas informales que siempre han usado los diseñadores. (Nora, E., (s,f.), p.3)*

Scrum es otra metodología analizada dentro del marco metodológico, creada por Ikujiro Nonaka e Hirotaka Takeuchi alrededor de 1986 con el fin de ayudar a exteriorizar el pensamiento de diseño, es un marco de trabajo o framework que se utiliza dentro de equipos que manejan proyectos complejos y se basa en aspectos como: la flexibilidad, la adopción de cambios y nuevos requisitos durante un proyecto complejo, el factor humano, la colaboración e interacción con el cliente y el desarrollo iterativo como forma de asegurar buenos resultados. También se aborda la metodología *doble diamante*

creada por el Consejo Británico de Diseño en 2005, la cual surge como consecuencia de un estudio en donde se involucraron grandes marcas como Microsoft, Starbucks, Sony y LEGO; dicho proceso se representa con dos diamantes (rombos), donde el primero simboliza el proceso creativo en dos etapas: "descubrir y definir", y el segundo rombo se enfoca en el proceso de prototipado: "diseñar y desarrollar". En el 2008 se hace visible la metodología de *Design Thinking* por Tim Brown, adoptando el término literal de "pensamiento de diseño". Inicialmente se relaciona con el desarrollo de producto, después se convirtió en una herramienta generadora de innovación con la que pueden surgir ideas en cualquier sector y situación, se centra en productos o servicios innovadores, mejora procesos, define modelos de negocio, optimiza la experiencia del usuario, entre otros. En el año 2019, Alejandro Masferrer crea una metodología de innovación enfocada en equipos creativos llamada *Patrones de co-creación*, esta se centra en el equipo y sirve de guía para evitar los habituales puntos ciegos, errores, desequilibrios y amenazas que pueden obstruir el proceso y bloquear al equipo; conocer los procesos creativos permite modificarlos y afectarlos hacia una meta o dirección constructiva: "La próxima vez que enfrente un desafío creativo, reflexione sobre cómo maneja su tiempo, energía y flujo, utilice las herramientas adecuadas y hágase cargo de su proceso" (Masferrer, 2019).

El interés de analizar este tipo de metodologías, permite reconocer cómo se involucran los actores que participan dentro de procesos introspectivos, creativos o de pensamiento de diseño, como también, entender de qué forma se evalúan y estructuran las fases o pasos para implementar e impulsar de manera eficiente sus proyectos. Ahora bien, después de ahondar por las diferentes metodologías y tomarlas como base fundamental del proyecto, los investigadores de la obra creación diseñan una metodología denominada *Designio Creativo* compuesta por seis fases, es importante resaltar que estas fases no están asociadas en ningún orden concreto, puesto que no se trata de sistematizar el proceso creativo. El Sistema por medio de fases, busca adaptarse a las necesidades de cada proyecto, siendo lo suficientemente flexible para que cada individuo lo personalice y emplee como considere adecuado, además, su carácter iterativo se aplica para repetir y rehacer procesos en fases ya realizadas si el proyecto lo demanda.

Tabla1. Fases Metodología *Designio Creativo*

FASES	DESCRIPCIÓN	PAUTAS
OBSÉRVATE	Fase de investigación y experimentación en donde se identifica el tema base del proyecto. Es una fase de creación a nivel personal, para así entenderse mejor como individuo y generar auto empatía.	**Objetivos:** reflexionar sobre el autoconocimiento para identificar la motivación y los diversos puntos de vista respecto a la inquietud. **Actitudes:** curiosidad y cuestionamiento del entorno. Analizar las reflexiones introspectivas. Paciencia durante el proceso reflexivo. **Situaciones a evitar:** frustración en el momento de plantear la inquietud. Quedarse con la primera idea generada. Menospreciar las reflexiones obtenidas. Intentar avanzar de forma rápida sin tener una inquietud clave para el proyecto en las siguientes fases.

FASES	DESCRIPCIÓN	PAUTAS
OBSERVA	Fase para examinar el tema base. Identificar variables y cuestionar las múltiples perspectivas alrededor del tema, con el fin de encontrar los conceptos claves que generan la motivación del autor.	**Objetivos:** compilar y analizar la mayor información acerca de la inquietud. **Actitudes:** capacidad analítica sobre el tema que abarca la inquietud. Estar abierto a los diferentes puntos de vista que sujan de la investigación. **Situaciones a evitar:** no investigar la inquietud a profundidad. Tener una sola variable a investigar. Intentar avanzar en el proyecto sin tener clara la inquietud.
CONECTA	Fase de conexión de ideas, palabras, conceptos, referentes, imágenes mentales, etc. Estos puntos al unirse unos con otros conforman un camino hacia el desarrollo del proyecto.	**Objetivos:** determinar la idea del proyecto y crear los criterios a desarrollar. **Actitudes:** capacidad de conceptualizar las conexiones y estar abierto a los diferentes puntos de vista. **Situaciones a evitar:** generar una sensación de comodidad con la primera idea de proyecto. Juzgar las ideas generadas de las conexiones no seleccionadas. Avanzar sin estipular los criterios del proyecto.
INSPÍRATE	Fase de creación de un moodboard, para esto, se seleccionan imágenes y/o elementos que lleven al autor a crear una guía visual que facilite la toma de decisiones, aterrice ideas, lo inspire y aumentar su motivación. El propósito de la fase es categorizar de manera adecuada las ideas ya asociadas.	**Objetivos:** Desarrollar un mapa mental gráfico de ideas y conceptos. **Actitudes: e**ncontrar inspiración y motivación en la búsqueda de referentes y elementos. Ser objetivo al momento de seleccionar los recursos gráficos. **Situaciones a evitar:** Una selección inapropiada de recursos. Hacer una amplia y extensa selección de recursos que desvían el foco de la idea.
COMPARTE	Fase para hablar, debatir, discutir y poner en común la idea del proyecto con personas que no hayan tenido alguna relación con este. Esto ayuda a generar diferentes puntos de vista en pro a la construcción del proyecto.	**Objetivos:** compartir y generar debates para fortalecer el proyecto. **Actitudes:** buena disposición al momento de compartir ideas, conocimientos o dudas. Estar dispuesto a ser escuchado y recibir retroalimentación. **Situaciones a evitar:** intentar saltar al proceso de creación. tomar la retroalimentación como un ataque personal.
HAZLO	Fase que define los recursos gráficos explorados y analizados en la fase inspírate y produce los prototipos.	**Objetivos:** selección y diseño de prototipos. **Actitudes:** hacer un desarrollo objetivo de la idea del proyecto. Capacidad de experimentar con los recursos. Seguir los criterios exigidos del proyecto. **Situaciones a evitar: s**altar el proceso de bocetación. Incoherencia frente a los criterios del proyecto.

Para dicho análisis, se establecen dos factores principales que permiten comparar los procesos creativos de los dos autores durante la creación de la obra, la cual tiene un rango de 40 días para su desarrollo, en primera instancia, se proyecta medir e**l tiempo** que emplean los autores en cada una de las fases, como también, reflexionar frente a **la motivación** que tuvieron durante el proceso creativo por medio de un diario de campo.

Resultados - Discusión

El gran reto que tiene la academia frente a los diseñadores en formación no solamente se centra en formar diseñadores, sino también en comprender cómo están aprendiendo. Dentro del desarrollo de obra creación es fascinante analizar el proceso de los estudiantes frente al método, la contextualización, la sensación detonante, la conformación plástica, y cómo este conocimiento contribuye de manera significativa a la disciplina del diseño,

> *El carácter disciplinar del Diseño, a raíz de su correspondencia con los procesos de Investigación Creación, trasciende su noción como esquema de solución de problemas adquiriendo una dimensión mayor que lo ubica como una alternativa fundamentada de generación de conocimiento. Por lo tanto, siendo el Diseño una disciplina creativa, es natural y evidente afirmar que sus procesos tienen un gran nivel de correspondencia con aquellos que describen la Investigación Creación, y, en ese sentido, es posible considerar que los procesos proyectuales adquieren una importancia aún mayor como generadores de un conocimiento diferenciado respecto al tradicional, que se hace tangible en las soluciones objetuales resultantes de los mismos y su apropiación por parte de la sociedad (Calvache, 2020, p.84).*

Entender una nueva dinámica de indagación y reflexión sobre los procesos de obra creación de los dos autores es la función prioritaria de esta propuesta, en ella se expone un reordenamiento y adaptación a las necesidades propias del acto creativo, al tiempo que se analiza de manera minuciosa el proceso metodológico, "Methodologically speaking, the creative process forms the pathway (or part of it) through which new insights, understandings and products come into being." (Borgdorff, 2010).

El resultado del análisis comparativo de las obras no pretende enfocarse en los procesos de diseño conscientes y controlados, por el contrario, busca analizar el método *Designio Creativo* diseñado de manera flexible, como "procedimientos" que conllevan a la solución formal de problemas,

> *Siendo el Diseño una disciplina creativa, es natural y evidente identificar que sus procesos tienen un gran nivel de correspondencia con aquellos que describen la Investigación Creación, y, en ese sentido, podemos considerar de gran importancia la dimensión que adquieren los procesos proyectuales como generadores de un conocimiento diferenciado respecto al tradicional, que se hace tangible en las soluciones objetuales resultantes de los mismos y su apropiación por parte de la sociedad. (Calvache, 2020, p.84).*

Obra Creación 1. Autor: Esteban García.

Pensamientos Incendiarios, se encaminó hacia un producto editorial tipo fanzine para exponer a través del *collage* una postura crítica, cruda y retórica de una situación y vivencia actual, en donde la raza humana intenta todos los días conseguir "un mejor futuro" por medio del consumo de los recursos naturales tales como bosques, océanos, biodiversidad y animales de todo tipo. El autor realiza un viaje introspecti-

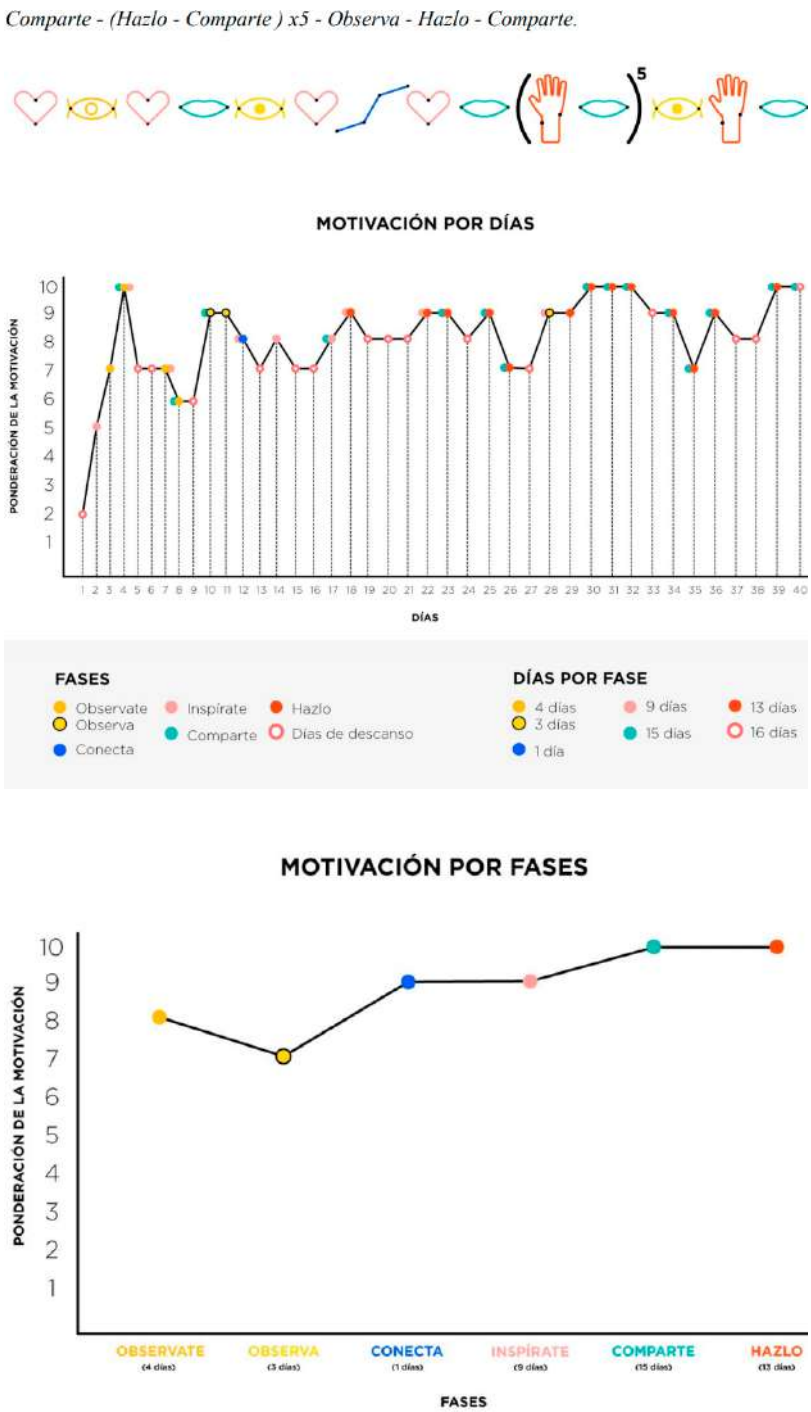


Figura 3.
Proceso creativo: Pensamientos Incendiarios
Fuente: Esteban García

vo en el cual cuestiona algunas de las formas en las que los animales son sujeto de experimentación para fines cosméticos, científicos o consumidos como alimento, etc. Todos los procesos de consumo animal, representan la avaricia, egoísmo y consumismo de ser humano, acciones que pretenden ser expuestas durante la obra por medio de imágenes y un texto reflexivo.

Debido a que la metodología *Designio Creativo* se da de manera flexible, el estudiante expone el proceso creativo, evalúa la motivación y el tiempo en cada una de las etapas:

Obra Creación 2. Autor: Gustavo Calderón Silentes, habla de las interpretaciones a nivel del lenguaje a través de las emociones coherentes, como también, de las emociones que permanecen en silencio y cómo en momentos específicos, estas comienzan a generar un cambio mental, corporal y de lenguaje en el ser humano. Cuando se viven ciertos estados emocionales, es común tener interpretaciones consistentes e inconscientes, a veces, no existe una relación de causa y efecto. El cuerpo a su vez, se prepara para actuar de acuerdo a los impulsos emocionales. Los estados de ánimo desarraigan el tejido vivo del ser, al desenhebrar sentimientos, pensamientos, emociones y sucesos que nos definen como personas. La obra está compuesta por 6 fotografías con intervenciones análogas, las cuales representan el espíritu del proyecto.

A continuación, se expone la flexibilidad metodológica de *Designio Creativo* en el proceso creativo del autor de la obra creación 2, como también, los resultados cuantitativos de motivación y tiempo:

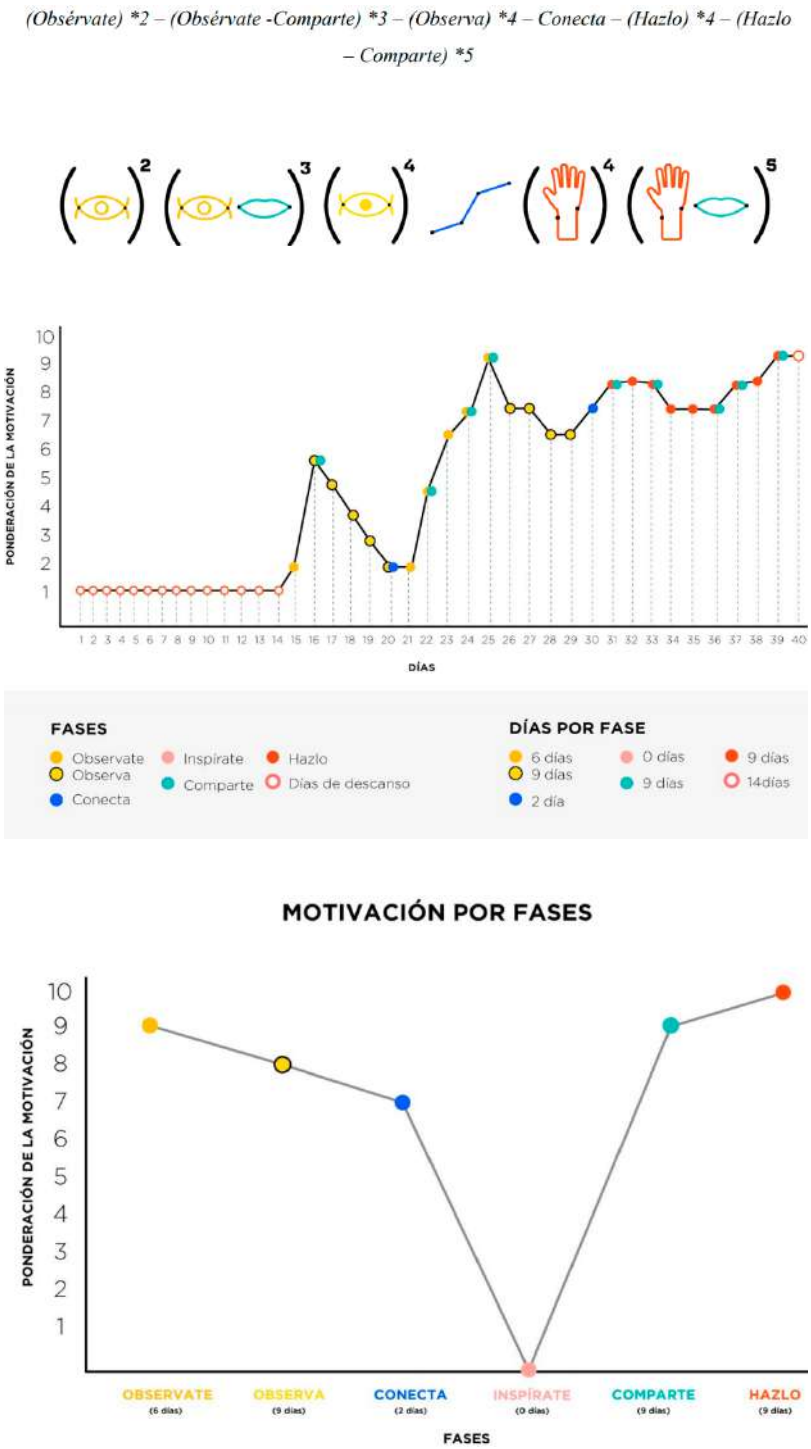


Figura 4.
Proceso creativo: Silentes
Fuente: Gustavo Calderón

Análisis comparativo y reflexivo de las obras creación.

Antes de exponer los resultados del análisis del proceso creativo de los autores, es necesario destacar la importancia de la motivación en el desarrollo del proyecto, debido a que una persona automotivada, consciente de sus capacidades y limitaciones, logra desempeñar las tareas proyectadas, con el propósito de desarrollar el trabajo superando las limitaciones.

> *La persona automotivada además de hacer un autoanálisis correcto, objetivo y realista, percibe también la realidad del entorno con las mismas características de objetividad y realismo. Así, se puede situar en el entorno correctamente. Consciente de sus recursos y dificultades aborda las tareas estableciendo metas a1canzables, ajustadas a sus posibilidades (Villa & Poblete, 2007, p.205).*

Con el fin de medir la motivación dentro del proceso creativo, siendo este un componente fundamental para el proceso reflexivo, el tutor les pide a los estudiantes/autores que evalúen de 1 a 10 su motivación por etapas para contrastar la información con una rúbrica de motivación, por otro lado, los indicadores de la rúbrica sirven de insumo para analizar el proceso de los autores durante los encuentros semanales:

Tabla 2. Rúbrica de Motivación

Indicadores	Descriptores				
	1-2	**3-4**	**5-6**	**7-8**	**9-10**
Es constante y perseverante en las etapas del proyecto.	Es inconstante y se desanima fácilmente.	Necesita que alguien lo anime para concluir los procesos.	Persevera en lo que se propone.	Se destaca por su tenacidad y constancia en el trabajo.	Afronta con entusiasmo de inicio a fin los retos que emprende.
Establece metas ajustadas a sus posibilidades	Demuestra poco realismo a la hora de ponerse metas.	Es irregular a la hora de medir sus fuerzas con realismo.	Establece metas ajustadas a sus posibilidades.	Establece metas de mejora teniendo en cuenta sus experiencias previas.	Sobresale por su realismo y audacia en el desempeño de sus metas.
Analiza sus limitaciones y posibilidades.	No demuestra interés en analizar sus limitaciones y posibilidades.	Demuestra poca capacidad autocrítica.	Demuestra interés en analizar sus limitaciones y posibilidades.	Realiza análisis acertados en pro a mejorar su proceso creativo.	Realiza análisis acertados en pro a mejorar su proceso creativo y construye estrategias.
Constante y entusiasta al presentar las fases del proyecto.	Se encuentra desmotivado y predominan las excusas.	Sus aportes son irregulares y a veces se encuentra desmotivado.	Es constante al momento de presentar el proyecto.	Su constancia en entrega aporta significativamente al P proyecto.	Es constante y tiene espíritu de liderazgo. Demuestra pasión por el proyecto.

A continuación, se realiza un análisis comparativo, cuantitativo y cualitativo de cada una de las etapas del proceso creativo de las obras creación, como también, de su proceso metodológico fundamentado en el *Designio Creativo:*

Tabla 3. Fase Obsérvate

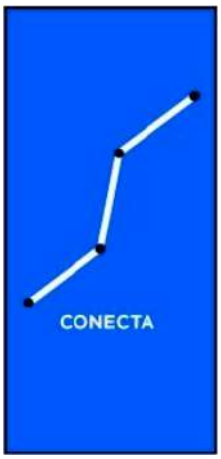
AUTOR	FASE	TIEMPO	MOTIVACIONES	REFLEXIÓN
Autor 1. Esteban García.		4 días	8 puntos	Fue un proceso mental que puede hacerse brevemente cuando se tiene una motivación e idea. Fue fácil sintetizar las ideas y conceptos "una vez se está pensando en caliente".
Autor 2. Gustavo Calderón.		6 días	9 puntos	Es fundamental conocerse a sí mismo para estar conectado con sus motivaciones, de esta forma, logré manifestar diversos puntos de vista alrededor de la inquietud que quería plantear.

Tabla 4. Fase Observa

AUTOR	FASE	TIEMPO	MOTIVACIONES	REFLEXIÓN
Autor 1. Esteban García.		3 días	7 puntos	Es un buen ejercicio volver a revisar el contenido del tema a tratar, debido a que pueden surgir conexiones diferentes y complementar ideas pensadas anteriormente
Autor 2. Gustavo Calderón.		9 días	8 puntos	La búsqueda de información divergente permite ver la inquietud / problema desde diferentes perspectivas, y lograr ver cosas que tal vez se estaban quedando por fuera.

Conclusiones fases Obsérvate y Observa: En la fase *Obsérvate y Observa* el autor uno estuvo un punto por debajo en comparación con el autor dos, es notable que la motivación en ambos autores estuvo elevada desde el principio del desarrollo del proyecto. Sin embargo, se evidencia que el autor dos en la fase *Obsérvate* tuvo 2 días más de desarrollo en comparación con el autor uno y en la fase *Observa* el autor dos tuvo 6 días más en el desarrollo de la fase. Como conclusión, para el autor dos, las fases *Obsérvate y Observa* tuvieron alta relevancia en su proceso creativo y para el desarrollo de su proyecto.

Tabla 5. Fase Conecta

AUTOR	FASE	TIEMPO	MOTIVACIONES	REFLEXIÓN
Autor 1. Esteban García.		1 día	9 puntos	Crear criterios es importante dentro del proceso creativo, fue una etapa productiva para la generación de ideas conceptuales y visuales.
Autor 2. Gustavo Calderón.		2 días	7 puntos	En esta fase tuve un desarrollo experimental y conceptual bastante fuerte, porque a partir de esta se determina cómo se va a desarrollar el proyecto. Considero que puede llevarse de manera individual o estar inmersa en las etapas anteriores.

Conclusiones fase Conecta: En la fase *Conecta*, el autor uno estuvo 2 puntos de motivación por encima del autor dos, debido a que tenía claro los criterios de su proyecto y por ende estuvo solo un día en el desarrollo de la fase. Para el autor dos, sus dos días de desarrollo se distribuyen en sus dos acercamientos con la fase. Como conclusión, para ambos autores la fase *Conecta* tuvo un desarrollo eficiente y se considera como una etapa importante dentro del proceso creativo.

Tabla 6. Fase Inspírate

AUTOR	FASE	TIEMPO	MOTIVACIONES	REFLEXIÓN
Autor 1. Esteban García.		9 días	9 puntos	Constantemente quería estar motivado y la manera de estarlo, era consumiendo contenido gráfico, visualizar y proyectar cómo se quería proyectar la obra y hacer acercamientos gráficos de mis referentes.
Autor 2. Gustavo Calderón.		t 0 días	0 puntos	La obra es resultado de lo que gusta y apasiona, dado esto, desde un comienzo tenía claridad de lo que iba a realizar y no recurrí a esta fase.

Conclusiones fase Inspírate: En la fase *Inspírate*, el autor uno tuvo 9 días de desarrollo, a diferencia del autor dos que no desarrolló la fase, se puede concluir que para el autor dos la fase *Inspírate* ha estado inmersa durante todo el proceso, mientras que para el autor uno, fue una fase en donde encontró motivación y enfoque gráfico, insumos necesarios para la continuidad de la obra.

Tabla 7. Fase Comparte

AUTOR	FASE	TIEMPO	MOTIVACIONES	REFLEXIÓN
Autor 1. Esteban García.		15 días	10 puntos	Esta fase estuvo inmersa en cada una de las fases desarrolladas, descubrí la importancia de compartir mis ideas durante el proceso creativo para tener un feedback de cómo las personas lo perciben.
Autor 2. Gustavo Calderón.		9 días	9 puntos	Es importante obtener retroalimentación de manera natural y no forzada, no quería predisponer a las personas para recibir la respuesta que quería escuchar, busqué que se diera de la manera más transparente posible.

Conclusiones fase Comparte: En la fase *Comparte*, el autor uno tuvo un punto de motivación más que el autor dos, es notable la motivación en ambos autores y la importancia de compartir su proceso con expertos o personas que consideraban importantes para su proyecto.

Tabla 8. Fase Hazlo

AUTOR	FASE	TIEMPO	MOTIVACIONES	REFLEXIÓN
Autor 1. Esteban García.		13 días	10 puntos	Iniciar esta fase con alta motivación, fue un factor clave para el proceso de creación, debido a que cualquier avance era una pieza del proyecto, esto me permitió estar más seguro durante el desarrollo de la obra.
Autor 2. Gustavo Calderón.		9 días	10 puntos	Aunque estuve altamente motivado, me hubiese funcionado mejor, ser consciente del tiempo que destinaría para el desarrollo de esta fase y lo que implicaba.

Conclusiones fase Hazlo: En la fase *Hazlo,* ambos autores tuvieron el puntaje de motivación dentro del proceso de la obra creación, un alto porcentaje en los días de realización frente a los 40 días que se destinaron para el proyecto En conclusión, esta fue la fase con mayor relevancia y libertad creativa para los autores, no obstante, el autor dos manifestó la importancia del manejo del tiempo, pues su proceso creativo inició en el día 15, es decir, de los 40 días destinados para el proceso creativo, trabajó 25 días, motivo por el cual, tuvo menos días para destinarlos en la fase *Hazlo.*

Reflexiones del Tutor

Los procesos reflexivos dentro de investigación creación cobran sentido cuando el autor tiene la intención de realizar un estudio original que contribuya al conocimiento disciplinar y mejore la comprensión de lo que entendemos y sabemos por medio de métodos que aseguran la validez y confiabilidad del resultado de la investigación. Teniendo en cuenta que la investigación artística no se basa en hipótesis sino en descubrimientos y que existen diferentes tipos de conocimiento, observar el proceso creativo de los dos autores permitió identificar el conocimiento adquirido en sus múltiples facetas, como lo son las habilidades adquiridas, el conocimiento del mundo y su contexto, y por último, el conocimiento metacognitivo que les permitió comprender su proceso artístico a través de la metodología, poniendo en evidencia la flexibilidad del método. Las etapas creativas fueron dando respuesta hacia los sistemas complejos de los autores, se generaron reflexiones sobre el sentido y función de su proyecto, como también, sobre el concebir y el proyectar, es decir, una conexión entre el sentir, el pensar y el hacer, incorporando a su pensamiento sistémico y estratégico, una perspectiva

multidimensional. Por último y no menos importante, el proyecto no solo fortaleció las competencias instrumentales y sistémicas de los estudiantes, sino también, sus competencias interpersonales como lo son: el trabajo en equipo, la automotivación, entre otras. Factores esenciales para su rol profesional.

Bibliografía

Ballesteros, M. y Beltrán, E.
(2018). *¿Investigar Creando?: una guía para la investigación-creación en la académica* (1a Edición). Universidad El Bosque, Facultad de Creación y Comunicación.

Borgdorff
(2010). *The Production Knowledge in Artistic Research*. The Routledge Companion to Research in the Arts Routledge
https://www.routledgehandbooks.com/doi/10.4324/9780203841327.ch3

Calvache, D.
(2020). *El Proceso de Diseño Como Investigación Creación:* Seminario Internacional Vanguardias del Diseño 2020, Memorias, 118-119.
(2021) *El Proceso de Diseño Como Investigación Creación* (pp.63-87). Didácticas en el Diseño (1a Edición). Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

Chávez, Ch.
(2021). Diseño y sistemas complejos: un enfoque multidimensional en el proceso de Diseño RChD: creación y pensamiento, 6(10), 1-16.

Getzels y Csikszentmihalyi.
(1984). *Encontrar problemas y creatividad.* Estudios de Psicología, 18, 69-80. https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/7049

Ledewitz.
(1984). *Modelos de Diseño en Estudio Docente.* Revista de educación Arquitectónica, 38 (2), 2-8. https://www.jstor.org/stable/i262129

Masferrer, A.
(2019). Facilitación de Procesos Creativos (párr, 7).
https://alejandromasferrer.com/

Nora, E.
(s,f.). *Métodos de Diseño*. Universidad Nacional de San Juan, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño.
http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/blogs/apuntes-de-ctedra-mto-dos-y-estrategias-de-diseo_Metodos%20y%20Estrategias%20de%20Dise%C3%B1o.pdf

John, D.
(1980). *El Arte como Experiencia*. Editorial Paidós.

Tsungjuang, W.
(2010) *A New Paradigm for Design Studio Education* (pp.173-183). The International Journal of Art & Design Education. https://www.jstor.org/stable/i262129

Schön, D. A.
(1984) *The architectural studio as an exemplar of education for reflection-in-action,* Journal of Architectural Education, 38, (1), 2–9.

Villa, A, & Poblete, M.
(2007). *Aprendizaje Basado en Competencias*. Ediciones Mensajero S.A.U.

De ida y vuelta: diálogos en torno a la investigación-creación formativa en diseño a través de los archivos

Andrea Lorena Guerrero Jiménez
Politécnico Grancolombiano
jilguerrero@poligran.edu.co

Victoria Eugenia Peters Rada
Politécnico Grancolombiano
vpetersr@poligran.onmicrosoft.com

Palabras Clave: Archivo, diseño, iniciación científica, ilustración, tipografía.

Modalidad: Artículo de Caso.

Temática: Autonomía Creativa.

Resumen

En este texto se describe el proceso de investigación y algunos de los resultados de creación enmarcados en el proyecto *Las aportaciones gráficas del artista WW Magnenat (1911-1999) y de Chanchito, revista ilustrada para niños, en los periodos de la modernización y la modernidad en Colombia. Estudios de caso*, en él participaron docentes y alumnos de la Escuela de Diseño del Politécnico Grancolombiano. Uno de los aspectos más significativos fue la conformación de los dos archivos documentales, lo cual se entiende como un proceso de diseño en sí mismo. Gracias a la participación de los estudiantes del semillero de investigación Diseño, Artefacto y Sociedad, se generan varias iniciativas investigativas particulares, que aportan significativamente a la interpretación del archivo, y producen resultados en los que se evidencian, tanto la sensibilidad y las búsquedas personales de sus autores, como el tejido en colectivo de la investigación-creación. En esta exposición, las profesoras que lideraron el proyecto presentan la motivación y oportunidad de la que surge el proyecto, las teorías que enmarcaron las diferentes iniciativas, y de manera especial la voz de los propios estudiantes, como aporte a la visibilidad de la importancia de la iniciación científica en las disciplinas de las artes y el diseño.

Productos Plástico-Sensoriales

El proyecto transmedia de Lucy González nace de la aproximación al archivo físico de *Chanchito;* los roles de género se manifiestan como una constante transversal al grueso de la publicación, convirtiéndose en el objeto central de estudio. https://www.behance.net/gallery/116895121/Estereotipos-e-imaginarios

Figura 1.
Entrada sitio web TRUJILLO: Sergio Trujillo Magnenat y su trabajo tipográfico para la Revista De Las Indias en los años 1936 y 1937".
Créditos: David Porras.

Figura 2.
Elaboración de réplica de mueble diseñador por Sergio Trujillo Magnenat.
Créditos: Nadia Flórez.

David Porras propone el trabajo de grado "TRUJILLO: Sergio Trujillo Magnenat y su trabajo tipográfico para la Revista De Las Indias en los años 1936 y 1937", en el que desarrolla un sitio web con la documentación del trabajo de Sergio Trujillo, la deconstrucción de las tipografías publicadas en el primer volumen de la Revista de las Indias y tres rediseños de ilustraciones basadas en poemas (Fig.1).

La propuesta de Camila Sánchez toma el libro *Cuentos tricolores*, ilustrado por el artista Sergio Trujillo, para desarrollar, una animación en donde se tome como hilo conductor la historia de uno de los personajes del libro exaltando las ilustraciones de Trujillo.

La participación de Nadia Flórez se centró en la revisión y catalogación preliminar de las imágenes digitalizadas de bocetos, ilustraciones y planos del mobiliario de Sergio Trujillo. Uno de los bocetos se analizó para realizar una réplica a escala 1:1 de una mesa en madera maciza con las técnicas originales de ensamble y acabado (Fig.2).

Introducción

En este texto hemos querido relatar, desde la experiencia personal y colectiva, los procesos de investigación-creación vinculados al proyecto de investigación titulado *"Las aportaciones gráficas del artista Sergio Trujillo Magnenat (1911-1999) y de Chanchito, revista ilustrada para niños, en los periodos de la modernización y la modernidad en Colombia. Estudios de caso",* vinculado al Grupo de Investigación Diseño, Artefacto y Sociedad, y al Semillero de Investigación del mismo nombre entre los años 2018 y 2021. La razón por la que decidimos llevar a cabo un ejercicio de memoria sobre esta trayectoria desde la vivencia de los participantes, que desborda el acostumbrado formato académico, es el deseo de que la voz de algunos de los protagonistas sean las que cuenten las experiencias vividas y que nos compartan lo que ha significado la formación en investigación en sus vidas.

En Colombia, el papel de los jóvenes investigadores en el área de Artes, Arquitectura y Diseño está comenzando a tomar fuerza, liderado por estudiantes y profesores comprometidos que se preocupan por compartir las experiencias para replicarlas a las nuevas generaciones. Por ello, queremos reconocer la construcción colectiva que ha implicado para nosotros la investigación-creación en el marco de este proyecto.

Este texto responde a dos intereses: el primero, visibilizar las experiencias y resultados de investigación–creación en jóvenes en formación (Iniciación científica); la segunda, visibilizar el trabajo realizado por los estudiantes en el área de investigación no como un requisito que se debe cumplir en su paso por su formación en pregrado, sino como toda una práctica de vida que les ayuda a formar una sensibilidad muy particular y que transforma la postura y el desempeño en su campo profesional.

Nuestro proyecto de investigación tiene como antecedente las experiencias de investigadores interesados en la historia del Diseño en Colombia,

quienes desde los materiales impresos han desarrollado proyectos de investigación aplicada; esto permitió concentrar los esfuerzos e intereses en recuperar, digitalizar, analizar y mostrar un conjunto de piezas que hacen parte del archivo del artista Sergio Trujillo Magnenat y una revista infantil de la década de 1930. La aproximación al *archivo* como fenómeno de estudio del diseño, constituyó la entrada a este camino de investigación, que luego presentó múltiples rutas debido a su abundante acervo y a la variedad de miradas personales.

Reunimos en este escrito planteado como una secuencia, el testimonio, las voces de tres jóvenes egresados de los programas de la Escuela de Diseño, dos de diseño gráfico y una de diseño industrial y una joven investigadora, estudiante de Diseño Gráfico y Medios Audiovisuales, que sigue trabajando como parte del proyecto en su última etapa, para tener una visión personal y muy íntima de sus experiencias desde sus productos creativos, que nos saca de los lugares comunes que frecuentan los textos académicos y nos trasladan a las aulas de clase, los viajes, las conversaciones, la cotidianidad. También nos cuentan las crisis propias de tomar decisiones, los momentos difíciles cuando se quiere desfallecer, pero también el compromiso con el que asumen y enfrentan sus dificultades. Son palabras que nos motivan a continuar con nuestra labor de formación.

A través de este ejercicio de recuperación de la voz de los estudiantes, nuestro propósito es reivindicar tanto la sensibilidad y la experiencia estética en los procesos de investigación-creación, como la importancia del tejido colectivo en los grupos de investigación.

Método – Marco

Al iniciar este proceso de investigación-creación se definieron como objetivos sistematizar, investigar, difundir y divulgar la publicación *Chanchito, revista ilustrada para niños, 1933-1934* y estudiar el perfil de Sergio Trujillo Magnenat como diseñador, así como hacer un análisis de algunas de sus producciones en el área de las artes aplicadas desde 1930 hasta 1950, periodo histórico nacional de modernización y de modernidad. En ese momento surgió la posibilidad de trabajar con dos grupos de documentos: por un lado, documentos inéditos de Sergio Trujillo, a los cuales se tuvo acceso por la vinculación en investigaciones pasadas con Milena Trujillo, investigadora y nieta del artista, quien facilitó el contacto con la familia y nos permitió el acceso a este material. De otra parte, y con base en las investigaciones previas de la profesora Victoria Peters, se realizó la digitalización de la colección completa de los 63 números de la Revista *Chanchito*; estos dos archivos se plantearon como la fuente principal de información para el proyecto, pues, aunque tienen perspectivas diferentes, coinciden en los tiempos y espacios de circulación. Es importante resaltar aquí que los dos archivos constituyeron un acervo documental que exigió procesamiento y catalogación, es decir, la configuración de los archivos propiamente dichos, que contenían información de las décadas de los 30s, 40s y 50s. Es por ello, que podemos identificar al menos tres ámbitos o fases con aproximaciones teóricas que se complementan entre sí: la reflexión sobre el *archivar* como una acción de diseño, las vías para la *exploración* de un archivo visual, y algunos referentes que fueron usados en la *interpretación* propiamente dicha.

Archivo como diseño

Alvaro Ricardo Herrera (2018: 143) indaga sobre el papel del archivo en la formación y la investigación en las disciplinas de la creación. De ello nos surge la pregunta ¿podríamos considerar la producción de un archivo como diseño en sí mismo? Más allá de cuáles son los archivos "de diseño", partimos de la idea que la conformación de un "orden", la configuración, disposición tratamiento y "disponibilidad" de un conjunto de imágenes, objetos u artefactos en sentido amplio, puede entenderse como un ejercicio de diseño. Al hablar de disponibilidad nos referimos a la posibilidad de uso y circulación de su contenido como fuente de investigación-creación, de manera que establece relaciones semánticas para las personas (estudiantes, docentes, diseñadores, artistas, público en general).

Retomamos una de las características esenciales del archivo, que Herrera cita de Derrida (1996): el archivo tiene lugar. En nuestro caso, pasó de un lugar físico en la casa del artista, más como un depósito que un archivo en sí, a un espacio digital, en cuyas imágenes digitalizadas se buscó preservar la huella del tiempo, pero a la vez hacerlo accesible a la consulta, a la exploración, como una especie de manantial (fuente) de información nueva sobre los orígenes del diseño en Colombia, de una época clave del ingreso de la modernidad al país. Por su parte, Andrea Giunta (2010), nos propone el archivo como un sitio de construcción del conocimiento, y es justamente lo que nos propusimos con estos acervos en el proyecto: proponer un "diseño" que configurara una serie de recursos en una estructura de cognoscible. Ahora bien, la aproximación a ese material del pasado necesariamente implica introducirse a un "laberinto compuesto tanto de intervalos y huecos como de material observable. Forzosamente, la empresa arqueológica debe correr el riesgo de ordenar fragmentos de cosas supervivientes, que siempre se mantienen anacrónicas, puesto que provienen de diversos tiempos y espacios, separados por agujeros" (Didi-Huberman: 2015,2) De ahí podemos deducir la necesidad de realizar ese "diseño" o prefiguración del archivo, con información del contexto, que permita rellenar esos vacíos de cierta forma, como los genetistas de parque jurásico completando las secuencias de ADN. Sin embargo, esta reconstrucción no solo tiene como materia prima la información, sino como veremos, la *imaginación*, característica propia de los procesos de investigación en las disciplinas del diseño. Derrida afirma que precisa de una construcción analítica, de un *montaje* del saber, para otorgar, como interpretación y arqueología, consistencia epistémica a estos jirones de saber" (Didi-Huberman, 3) Este concepto de montaje nos liga al nuevamente a esta experiencia con los archivos; de cierta forma en nuestra experiencia, consistió en *diseñar archivos* para ofrecer *archivos al diseño*.

Exploración

El proyecto ha buscado interpretar la publicación *Chanchito*, revista ilustrada para niños y las producciones gráficas de Sergio Trujillo Magnenat como fuentes primarias directas y como "objetos signo". La antropología de la imagen, dentro del marco de los estudios visuales, sirven como marco de interpretación, en especial las ideas de Ángela García Blanco, quien propone los "objetos signo" como objetos que solo adquieren sentido al ser investigados como parte de una cultura visual dentro de un contexto particular. Desde esta perspectiva, el objeto (impresos) sólo adquiere importancia por

la forma en la que se relaciona con los demás elementos de la época para explorar su verdadero significado. Esta forma teórica de interpretar estos dos archivos hace relevante el acopio e indización también de documentos o fuentes primarias indirectas que contribuyan a la interpretación contextual de los impresos (García Blanco, 1999). Bajo este marco teórico, que busca impactar la catalogación de archivos en diseño, se hace imprescindible la indización tanto de los impresos (fuentes primarias directas) como de aquellos documentos que ayudan a otorgar significación contextual (fuentes primarias indirectas) para la recuperación del patrimonio cultural y la construcción de memoria histórica y de ciudadanía. Para el caso particular de los archivos que se trabajaron en el proyecto, existió un marco histórico de referencia central, que corresponde al periodo conocido en Colombia como la República Liberal (Silva,2005). Las fuentes secundarias sobre la política educativa de la época, los intereses partidistas que entraron en juego, los protagonistas y las influencias artísticas, nos permitieron comprender ese escenario en el que cobran sentido tanto la Revista *Chanchito* como las obras de Sergio Trujillo, como un momento decisivo para el ingreso de la modernidad al país.

Este ejercicio de memoria colectiva, al ser divulgado dentro de un público específico y general a través de la indización, los artículos escritos y las continuas socializaciones, tiene el potencial de contribuir con la gesta de un sentido de identidad colectivo, para que la sociedad colombiana pueda conocer su devenir y tomar decisiones basadas en la evaluación de procesos históricos y proyectarse en el futuro y determinar aquello que quiere llegar a ser (Herrera, Pinilla, & Suaza, 2003).

Interpretación

Desde la perspectiva de la cultura visual (Szir, 2007) realizamos una aproximación inicial a los contenidos literarios de algunos de los impresos, que nos permitió entender la relación de estos con las imágenes que los acompañaban. Szir sugiere que "un extenso rango de factores económicos, científicos, tecnológicos, políticos y sociales provocó una transformación de normas y prácticas de percepción y consumo de imágenes que ofreció un panorama novedoso para el desarrollo intelectual y sensible de los lectores". Si bien algunos de los impresos cumplen con este criterio de novedad al incluir imágenes, se observa que en muchos casos estas repiten lo que dice el texto, su función es principalmente "decorativa y elemental que está al servicio del texto escrito, haciendo un señalamiento literal". (Rosero, 2019). Para el caso particular de la indagación adelantada sobre la publicidad en la Revista *Chanchito,* decidimos incluir la categoría de género, en esta categoría se inició el proceso de acercamiento a partir de textos y autoras referentes a los estudios de género, cómo Judith Butler (2004) y Nuria Varela (2008).

Resultados - Discusión

El origen de este proyecto se gesta a partir de la posibilidad de acceder a los dos acervos: el dejado por Sergio Trujillo Magnenat (libros de su biblioteca personal, documentos, revistas, bocetos, notas, entre otros) y los 63 fascículos de la revista *Chanchito,* como fuente primaria para el desarrollo de diferentes actividades que vinculan profesores y estudiantes de la Escuela de Diseño del Politécnico Grancolombiano, con

el apoyo del semillero Diseño, Artefacto y Sociedad (Fig.3). En su momento nos planteamos dos preguntas: ¿quién nos va a leer? y, ¿cómo le aportamos a esos nuevos lectores que están en formación?, con el ánimo de construir un aporte significativo y diferenciador, para evidenciar los resultados de investigación que reflejen las dinámicas y procesos de creación característicos del Diseño.

El proceso al interior del semillero fue vital para la consolidación de las diferentes iniciativas: paralelamente a la aproximación a los dos archivos y su proceso de sistematización, se realizaban encuentros semanales de diálogo en torno a lecturas que aportaron marcos teóricos diversos sobre las nociones de artefacto, imagen y estudios críticos del diseño; en estas reuniones, estudiantes y profesores conversábamos sobre ideas que nutrieron la interpretación del material de los archivos, y se tejieron vínculos sensibles sobre la investigación en colectivo, que resultaron claves para definir los procesos individuales. El semillero resultó un espacio de aprendizaje poderoso, que, alejado de los cronogramas curriculares, modeló los intereses y métodos de investigación-creación de todos los participantes. Así mismo, propició sesiones de trabajo por fuera de los espacios de la universidad, cuando era necesario visitar bibliotecas como la Nacional o la Luis Ángel Arango que, aunque generan temor de la posible frialdad de los métodos, permite aproximarlos a la forma en la que se consultan otros archivos como periódicos y revistas de la época que se encuentran digitalizados, o revisar parte del archivo que conservan los hijos de Sergio Trujillo Magnenat.

Figura 3.
Sesión de trabajo para revisar los archivos. Trabajo realizado con estudiantes y profesores del proyecto.
Créditos: Fuente propia, 2019.

Lucy González

Lucy decidió reemprender sus estudios en diseño después de otras búsquedas y una estancia en el extranjero. La participación en el semillero, que le aportó mirada desde otras disciplinas de las humanidades, nutrió ese interés previo por la investigación, pero le motivó a siempre argumentar con profundidad los proyectos de las asignaturas. Esa práctica de integrar la investigación con los proyectos creativos le permitió después tomar más claramente la decisión respecto a su proyecto de grado.

Para ella la creatividad es "la capacidad de imaginar caminos para lograr a ese futuro ideal sea cual sea", y la autonomía creativa es un proceso constante en el que entran en juego la formación, pero sin lugar a duda el fuero interno, que esté presente la energía propia en cada paso. Para Lucy la investigación y la creación son complementarias; en la creación está la necesidad de buscar y la investigación permite darle un sustrato, como en una planta: la creación son todas las bifurcaciones de una raíz, pero la investigación es la tierra y nutrientes que alimentan la creación. En su caso este

enlace llegó por la necesidad de contarse a sí misma la realidad que vivía, y cuál sería el camino para aportarle a alguien que pudiera estar en la misma disyuntiva; unió sus intereses por lo editorial, por lo histórico, por los estudios de género y por lo digital. "Con todo ese esfuerzo de vincular la investigación-creación, el producto final, florece". La investigación giró en torno a los roles de género en la publicidad de la Revista *Chanchito*, un tema que surgió de la aproximación directa al archivo, y que conectaba con sus búsquedas personales, por lo cual integró teorías de género como marco de interpretación. Como trabajo de grado, propuso un proyecto transmedia *"Chanchito: estereotipos e imaginarios"*, que narra todo el proceso de investigación-creación personal desarrollado entre el 2018 y 2020.

En la vida profesional estos aprendizajes permean la manera en cómo actúa, en contraste con colegas; Lucy menciona que "la investigación, me permitió saber lo que me gusta y lo que no, me ayudó a enfocarme; así he podido soltar empleos que podrían ser una buena oportunidad para un recién egresado, pero que no iban acorde con mi esencia". Lucy ve que la investigación ha sido un viaje hacia ella misma, y aunque en principio sintió temor de la posible frialdad de los métodos, al descubrir otros enfoques, como las metodologías feministas de investigación, vio muchas posibilidades. Siempre en lo que mejor trabaja y disfruta más, es aquello con lo que siente conexión sensible y emocional.

Nadia Flórez

Después sus estudios técnicos en Diseño Gráfico, Nadia empezó a experimentar con materiales y se enamoró de la carpintería. Ingresó al programa de Diseño Industrial con la intención de crear objetos significativos, pero al incursionar en los semilleros de investigación y leer sobre diseño circular, diseño socialmente responsable y diseño sostenible entendió que las palabras "responsabilidad" y "diseño" siempre deben ir de la mano. Asimismo, comprendió que, si bien la lectura es importante para fortalecer los argumentos, es muy valioso rodearse de personas que comparten el interés por la investigación, puesto que además de ampliar perspectivas se contagia esa energía, se abre a un mundo posibilidades y se motivan unos a otros. Los grupos de investigación son fundamentales para el investigador. La autonomía creativa la entiende desde la referencia de Arturo Escobar (Escobar, 2019), como la posibilidad individual o colectiva de diseñar sin comprometer sus ideologías o puntos de vista, ya sea por las ganancias o la ideología de una organización.

Para Nadia la experiencia de trabajar con el archivo de mobiliario de Sergio Trujillo fue maravillosa, ya que encontró que en esas imágenes la división entre diseño gráfico e industrial no existía. "Todo el manejo de su dibujo, sus detalles, el trazo, el manejo de color hace que el diseño de mobiliario se vuelva un arte". El aporte de Nadia estuvo centrado en la catalogación de las imágenes digitalizadas de bocetos, ilustraciones y planos de mobiliario del artista. El proceso inició con la identificación del acervo, para luego proceder a organizarlo en carpetas digitales e indizarlo en una hoja de cálculo; posteriormente se realizó una indagación sobre los estilos de mobiliario para hacer una primera clasificación de los archivos, que se sumó a la de tipos de muebles y técnicas de fabricación. Finalmente, se logró rastrear la trazabilidad de cinco diseños, desde

los bocetos y las ilustraciones hasta los planos técnicos, lo que le detonó la pregunta por el registro de ese proceso creativo: "¿Cómo se estudiarán nuestros diseños en el futuro? ¿Se estudiarán solo archivos de software? La mayoría de los diseñadores no bocetamos, no llevamos una bitácora, no tenemos entonces cómo visibilizar nuestro proceso creativo. Quizá deberíamos volver al lápiz y al papel". Como cierre del proceso, reconstruir un diseño de Sergio Trujillo en madera desde uno de los bocetos representó un reto, con el temor de no lograr ser fiel a la idea original, pero el análisis de otros planos permitió entender los sistemas constructivos y lograr que esa memoria fuera materializada. Se proyecta que este archivo, actualmente de acceso restringido, pueda convertirse en un repositorio web de consulta abierta a todos los interesados.

Antes de tener la noción de investigación-creación, sentía que los diseñadores no tenían un espacio propio para la investigación. Con esa noción conjunta cambia el panorama, puesto que considera que todo proceso de diseño, incluso el más clásico desarrollo de producto requiere investigación. "Los diseñadores tenemos la capacidad también de hacer investigación no conducente a un producto, estudiar la cultura material, pues entendemos a fondo la relación entre las personas y los objetos en un contexto y podemos aportar otros puntos de vista muy valiosos. El diseño es investigación-creación".

Camila Sánchez

Estudiante de Diseño gráfico y Medios Audiovisuales en el Politécnico Grancolombiano, es una apasionada con todo lo relacionado a lo audiovisual. Decidió estudiar diseño después de realizar un técnico en fotografía, allí obtuvo unas bases de comunicación visual y luego se interesó por profundizar sobre temas relacionados con la fotografía, especialmente el énfasis en cine.

Su primera aproximación a investigación fue con el tema de los humedales de Bogotá, se acercó a fundaciones ambientales para explorar los territorios que se están urbanizando y lo plasmó desde la fotografía. "En la creación hay unos aportes desde la investigación valiosos, hay que indagar en otras disciplinas, y en una gran diversidad de temas para entender todo el fenómeno". Cuando ingresó al Politécnico se vinculó al semillero con el interés de revisar los archivos del artista Sergio Trujillo. El encuentro con el libro *Cuentos Tricolores* escrito por Oswaldo Díaz e ilustrado por el artista, le permitió conocer tres momentos históricos que vivió Colombia, la conquista, la colonia y la independencia. A partir de las ilustraciones que tienen un manejo especial del color y la composición, se propone crear un producto audiovisual. "Toda la experiencia anterior me ha permitido tener herramientas para desarrollar mi propuesta". El punto de partida fue revisar en detalle los personajes y los lugares del libro, el vestuario, la línea gráfica, el manejo de color, para adaptarlos a un cortometraje. "He trabajado de la mano de cinco profesores y en este momento estamos en la etapa de preproducción. Ya se tienen el guion literario y técnico, los bocetos de los personajes y los escenarios, el storyboard y una propuesta de sonido".

Camila entiende la autonomía creativa como una recolección de los conocimientos que uno adquiere para realizar los proyectos. Sobre la relación entre investigación-creación, reconoce que no siempre el punto de partida es desde lo creativo, su punto

de partida es la búsqueda de fuentes y referentes de proyectos similares para luego tomar decisiones desde los hallazgos y hacer una aproximación individual de la propuesta. "Hay que tener un conocimiento de base, revisar el estado del arte para saber qué se ha hecho en el país, en el mundo, a nivel académico y comercial; luego analizar con detalle, elaborar escritos y mapas conceptuales para entender que funciona para el proyecto. Tiene una proyección clara frente a lo que viene realizando, a futuro, "lo audiovisual me da opciones para exponer el resultado en escenarios más diversos, por ejemplo, que un púbico infantil tenga acceso a este tipo de productos para difundir la historia de Colombia". Le gustaría que otros estudiantes siguieran con el análisis del archivo, para establecer otras líneas de análisis y productos.

David Porras

David comenzó a estudiar Diseño porque le gustaba dibujar, y eso le ayudaba a estar concentrado pues se considera muy disperso. En la búsqueda de universidad, descubrió diferentes áreas como el diseño de producto, la animación, los videojuegos, lo editorial. Empezó a explorar la tipografía, el lettering cuya mezcla de la ilustración con las letras, le permitió indagar formas de producción y la conexión con el diseño editorial. Aunque gran parte del mercado ofrece opciones laborales en agencias de publicidad, se animó al darse cuenta de que se puede emprender desde el Diseño, hacer crítica social o diseño emocional.

Su aproximación a la investigación surge por el interés de participar en un semillero e involucrar otras herramientas que no fueran los contenidos de clase. "Dentro de la carrera siempre me gustó la tipografía, pero al no tener una clase de este tema quería descubrir más". Al conocer referentes colombianos que han trabajado la tipografía, se dio cuenta de los aportes y trabajos que han realizado artistas y tipógrafos en diferentes épocas, cómo cada artista ha trabajado temas específicos para diferentes materiales, aunque las fuentes de consulta desde las bibliotecas son a veces escasas o se encuentran en mal estado e incompletas. "Conocer la historia del diseño gráfico en Colombia, y más aún en tipografía conectó el comienzo de mi trabajo de investigación con Sergio Trujillo Magnenat, artista multidisciplinario que trabajó con el Ministerio de Educación, durante el gobierno liberal del presiente Alfonso López Pumarejo". Por esta razón quiso aprovechar el archivo y desde allí conectar los hallazgos de las ilustraciones y los dibujos de los títulos originales con los ejemplares impresos de la revista de Las Indias que encontró en la Luis Ángel Arango.

Desde la autonomía entiende su proceso creativo: "parto de un concepto básico, luego lo articulo con un elemento que puede ser una letra capital; le adiciono un elemento natural o una floritura. Desde allí comienzo con el trabajo, así se ve cómo vas creando tu propia voz y vas contando lo que quieres contar". Desde el diseño, esa voz requiere de un trabajo más grande, que se hace poco a poco al leer, investigar, articular. También creo que todas esas herramientas que se adquieren ayudan a conformarla. "La investigación es fundamental para encontrar mi propia voz, mi línea gráfica".

Invitación

Recuperar la memoria de los jóvenes involucrados en nuestro proyecto de investigación, además de valiosas conclusiones sobre la formación, nos ha invitado a resaltar la importancia de vincular la experiencia estética y la dimensión emocional en los procesos de investigación-creación. Asimismo, evidenciar que la creación de redes de investigación-creación pasa por la relación entre los autores, no solo entre sus textos o productos. Los lazos que logremos forjar desde las fases tempranas de la formación profesional deberán abrir las puertas a investigaciones más creativas, sensibles y pertinentes ante las diversas realidades del país y la región. La experiencia compartida en estos espacios se convierte en escenarios que propician la reflexión sobre el sentido de la generación de nuevo conocimiento y también una forma de aprender a manejar herramientas de investigación de una manera más cercana a las áreas de creación.

Bibliografía

Butler, J.
(2004). Deshacer el género. Barcelona: Paidós Ibérica, S. A.

Derrida, J.
(1996). *Mal de Archivo. Una impresión freudiana.* Madrid: Trotta.

Didi-Huberman, G.
(2015). El archivo arde. Traducción de Juan Antonio Ennis para uso de la cátedra de Filología Hispánica de la Universidad Nacional de La Plata. Traducción de "Das Archiv brennt" en: Georges Didi-Huberman y Knut Ebeling (eds.). Das Archiv brennt, Berlin: Kadmos, pp. 7-32.

Escobar, A.
(2019). Autonomía y diseño: la realización de lo comunal. Editorial Universidad del Cauca.

García Blanco, Á.
(1999). La interpretación científica codifica el lenguaje de los objetos. En Á. García Blanco, La exposición, un medio de comunicación (págs. 11 - 35). Madrid: Akal.

Giunta, A.
(2010). Archivos. Políticas del conocimiento en el arte de América Latina. Revista ERRATA #, (1), 20-37.

Herrera, M., Pinilla, A., & Suaza, L.
(2003). La identidad nacional en los textos escolares de ciencias sociales. Colombia 1900 - 1950. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

Herrera, Á. R.
(2018) Diseño y archivos. Actas de Diseño N°24. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. pp. 193-241. https://doi.org/https://doi.org/10.18682/add.vi24

Rosero, J.
(2019). Las siete relaciones dialógicas entre el texto y la imagen, pp. 3-7. https://jose-rosero.com/wp-content/uploads/2021/06/LAS_SIETE_RELACIONES_DIALOGICAS_2019.pdf

Silva, R.
(2005). República liberal, intelectuales y cultura popular. Bogotá: La Carreta Editores.

Szir, S.
Infancia y cultura visual. Los periódicos ilustrados para niños (1880 - 1910), Buenos Aires, Miño y Dávila.

Varela. N.
(2008). *Feminismo para principiantes*. Barcelona: Ediciones B S.A.

Adelante-Atrás
El espacio de la palabra como creación investigadora

Carlos Adrián Montenegro Galeano
Docente en Artes Visuales – Universidad de Nariño
adrianmontenegro@udenar.edu.co

Palabras Claves: Artes visuales, creación artística, cultura visual, escritura creativa, investigación artística

Modalidad: Artículo de Reflexión

Resumen

Afirmo el presente documento como un texto o artículo de reflexión personal ocurrido en Guachucal (Nariño - Colombia) a mediados de julio del 2021 en relación a mi experiencia investigativa y creadora que, como estudiante, artista, gestor y docente del campo de las Artes Visuales, residente en la ciudad de Pasto, he tenido la oportunidad de ocasionar, pero también de asistir y sobre todo, de creer llevar conmigo. En el documento, intento poner en juego y repasar dichas labores o actividades mencionadas estableciendo algunos puntos de contraste y dilución entre las mismas, poniendo como inquietud principal o punto de partida una temática fiel y notable entorno al hecho investigativo y creador como lo es, a mi parecer la publicación de la palabra a raíz de la escritura y de la lectura con hecho de trasferencia y legitimación en el conocimiento. En consecuencia, este documento o texto escrito, se hace así y pretende ser: una creación investigadora de arte realizada en la lengua materna que me precede; digitada o realizada por computadora y expuesta o publicada por vez primera como motivo de una invitación cordial que me ha extendido el Departamento de Diseño Grafico de la Universidad de Nariño para participar del *Salón Bienal de Investigación +Creación 2021 / Creación desde la perifer*ia.

Producto Plástico-Sensorial

Como obra o producto plástico-sensorial acorde a este trabajo, destino para la sala de exposiciones una pieza gráfica y conceptual a la que he titulado: *Falsa bibliografía para creaciones investigadoras de arte.* La cual, ya en parte, se encuentra anexa como biografía al final del presente documento. Pero para la exposición, me gustaría adelantarla o incluirla a partir de una acción interactiva con el público bien sea de manera virtual o en

persona, donde los visitantes puedan acceder a inventarse y dejar por escrito: falsos títulos de libros, de nombres de escritores y de sellos editoriales, siguiendo las normas preestablecidas o indicaciones por el certamen.

Introducción

Antes de empezar, consideremos: Sin bibliografía no hay investigador ni investigación que sobresalga. Habrá que decirlo; quien lee investiga y quien escribe crea. Ahora bien, hagamos lo contrario; imaginemos y no dejemos de imaginar que mientras escribimos (y no mientras leemos) investigamos y mientras leemos (ya no mientras escribimos) creamos. ¿Será que algo así puede darse? Al menos desde el arte ¿y cómo sería entonces?:

Empecemos por escribir. Por cierto, en mi caso cada vez que escribo el escribir, veo el blanco. No se si sea la costumbre de amar por sobre todo a las tonalidades cromáticas antes que a las letras mecanográficas, pero me gusta que el blanco esté allí detrás y en medio. De mi fuera, lo dejaría mucho más ampliado y sin asalto. Notable a un costado cualquiera de la hoja como en aquellos poemas espaciados de gran descanso o abismo gramatical. Si en mí estuviera, (de hecho lo está) profesaría que las cosas se interpreten de ese lado opaco del espacio, ocupado en poner el blanco de la hoja gota a gota y no las oraciones brillantes, disponer el color del fondo, esculpir su dimensión abierta. Pero ese no es el punto, o mas bien vamos despacio, no sé nada de poesía (¿y qué habría de saber?). En fin. Empecemos por escribir, supongo que existen muchas formas de poner la palabra por escrito pero de momento me inclinaré por dos: Primero por escribir lo que leemos, que en teoría sería algo así como traspasar lo que escuchamos venir; lo que nos dictan o aprendemos a decir. Y segundo: por escribir lo que inventamos, que en teoría sería algo así como poner lo imaginario e inexistente haciéndolo pasar por cierto o al menos a la vista de los demás.

La primera forma es bastante común en la mayoría de las personas que aprendemos a escribir los nombres antes que las ideas. No aprendemos a escribir para inventar o descifrar la palabra, escribimos para saber designar, entender o sabernos explicar. Por ende, no reparamos en escribir algo artístico o literario. Nos sentimos impedidos e incluso faltos de inspiración (más que de investigación) para escribir poemas, cuentos, novelas, sinfonías u obras de teatro; y nos inclinamos por escribir o redactar los informes, las respuestas, los artículos reflexivos y los números de contacto de quienes conocemos. Escribir seria entonces en su forma mas modesta y molesta, desde esta inclinación, la manera de trasferir o dar el testimonio comunicativo de lo que entendemos y queremos afrontar como saber. Y si ese saber es de memoria, mejor aun.

Esta primera inclinación de la palabra, es la que de momento se espera encontrar, en quienes académicamente hacemos o se dedican a investigar cualquier tipo de conocimiento, incluso el arte. Una escritura objetiva, clara, fundamentada, alejada de las emociones, los deseos, las metáforas y los chistes, la escritura que da cuenta y no es un cuento de lo sucedido. Porque se apunta a sustenta desde la historia. Porque substrae que investigar es darle sentido o lugar a las cosas, o en otras palabras, hacer que las cosas sean de verdad. ¿y cuál es la verdad de todo esto? Pues tal vez ninguna, o a menos no alguna que yo pretenda aguardar. Por ahora y de mi parte intento tan solo

introducir la idea en que, es posible investigar escribiendo y crear meditando; quiero decir, leyendo.

La idea de investigar escribiendo, no es algo nuevo desde este el lado inclinado de la palabra, se puede escribir investigando, dado que como investigadores, nos permitiría el acceso a la recolección de informaciones propiamente dichas de los demás. Entrevistas, cuestionarios, firmas, hipótesis, testimonios. Y así, mientras gestamos y anexamos la escritura del otro, tendremos las fuentes, los archivos y daremos el crédito oportuno a los conocedores. Allí estaría lo dicho y estaríamos instrumentalizando el mecanismo que nos permitiría acceder a lo que se sabe; lo que se ha dicho; la cita, la objeción y la compatibilidad. Pero; destinar la idea de un investigar escribiendo en la segunda inclinación de la palabra que me gustaría especular, es aun más compleja y problemática. Porque ella es inventada, ficticia o de mentira . Esta segunda, no busca acciones ni sentidos, es la acción y el sentido. Escritura fantasiosa, literaria, creativa, artística. La escritura sin nombre de la inventiva, la que viene de la imagen, la quimera y que es impredecible y por ende imaginaria. O, subjetiva a propósito de lo periférico en la humanidad. La pregunta sería entonces ¿cuándo esa escritura de arte (anárquica y desobediente) es investigación? No predispuesta para posibilitar las investigaciones o ser el referente de lo investigado, sino; el hecho activo de sí mismo. La creación investigadora. Una escritura no para inspirarse ni ser la inspiración de investigaciones-creaciones sino la investigación-creación en sí.

Método – Marco

Ahora bien, vamos a la lectura. Leamos; pero esta vez, no leamos para saber de alguien o de algo, sino para crear lo que vendría a ser la lectura. Si leemos en voz alta , seguramente creamos la expectativa de la sonoridad a viva voz cuando la palabra es pronunciada desde o por debajo de su forma más encantadora y discursiva, que aparece bien sea en el cantante que no canta o en el dramaturgo que no recita y que de todas formas se encuentra en el mismo surco de la creación artística, política o educativa; llamar la atención para ser escuchado. Pero esta vez, no buscaremos crear o creer en esa entonación, sino en la tenuidad de la palabra recibida; la que crea duda y ocasiona la pregunta y si es posible o mejor aun: reflexiona la tentativa de perdernos y volvernos a encontrar de forma diferente ante el mismo lenguaje.

A propósito del lenguaje, estoy hablando en español latinoamericano, una lengua matizada de muchas otras; frecuencia en la que me comunico y en la que sucede la mayoría de mi vida social. Gustaría algún día de escribir, cantar y leer en otras lenguas. No obstante creo que difícilmente podría ser o hacerlo al igual que con este lenguaje que me ha criado y pillado niño. Que exista la traducción, no se iguala a la experiencia de lo creado íntimamente, pienso que sería otra experiencia, otra creación. Mejor dicho: por más que cambie de parecer o me exprese en otra lengua, mi manera de pensar y tener algo en mente, circulará por el mismo sendero que ya mi lengua materna a trazado en mi memoria. Quizás, la única manera en la que el lenguaje nuevo salga, sea perdiendo la memoria, volviendo a registrar una diferente y olvidando por completo que antes tenía una memoria.

Entonces, otra vez imaginemos y no dejemos de imaginar que leer nunca fue algo silencioso. Esa actividad callada, receptora del oyente o el observador meditativo. Propongámosla como una actividad creadora a punta de martillazos; pero repito, no desde la conferencia sino desde la respiración; predispuesta desde el cuerpo activo, sus espacios y la vida. Como si viajar fuera leer, porque lo que se crea cuando se lee o viaja (además de incertidumbres, dudas e ilusiones) son andanzas, trayectos, rastros, visitas.

Cuando escribimos, vamos leyendo, a veces incluso requeté-contra-leyendo, rescribiendo y remasterizando los símbolos. Parece que no hay poder humano que al escribir; nos haga evitar leer, es como si leer nos viniera incluido. Aunque no dudo que existan seres humanos quienes escriban y jamás regresan la mirada, se mantengan al frente, en caída libre, lucidos, sin temor alguno y sin la mera intención de revisar o echar un vistazo a lo que han pisado; por que no pisan sino que vuelan.

¿Pero y los demás? ¿dónde vamos a leer- creando los que habitamos despacio? No lo se. En la mente supongo, pero también en la calle y en lo que hacemos. A menos que nos den leyendo como sentencia. Que como ya dije, Si nos leen: nos dictan y entonces lo escuchamos y lo ponemos en marcha hacia el otro lado. Porque recibiríamos la orden y seriamos el orden para lo demás, perdiéndonos de nosotros. Quizá crear, en leer, se note más cuando se ponga la voz alta, no obstante creo y tengo fe en que la creación del conocimiento puede suceder también desde los espacios aislados, contrarios y sin sentido.

Cuando era estudiante en el colegio, pensaba que leer era escuchar algo por dentro, decirse las cosas a uno mismo, jugar con el pensamiento. Pero leer en colegio religioso me ponía muy tenso y nervioso, afortunadamente nunca me encargaron la biblia o la novena, que era digna para quienes leían fuerte y claro. Yo por el contrario era el que se equivocaba siempre en la lectura, con cualquier cosa, el que tartamudeaba, el que confundía las palabras mientras los demás se irritaban y apresuraban a corregirme. Leía como carrito destartalado saltando entre las silabas. No creo haber aprendido a leer fonética o adecuadamente como se esperaría de mi. Y con la comprensión de la lectura me paso igual, tardé y aun tengo dificultades en identificar a través de la palabra de qué se tratan las cosas. Sin embargo y para bien, no me paso lo mismo con la imagen, siempre busque la imagen en los libros, películas, revistas y donde pudiera aparecer, incluso llegue a verla en la palabra, cuando las letras se ponían grandes, de colores, inclinadas y tomaban formas distintas. Lo mejor de los cuadernos escolares era que nos dejaban escribir el titulo en una hoja completa como quisiéramos. Con las firmas me pasó igual, y es que aun me sigue gustando leer firmas tratando de perseguir el trazado de esas líneas sueltas, ilegibles y espontáneas en el que muchas personas defendemos estar allí, asignado y autenticando lo que solo por separado somos para el mundo.

Creo que aprendemos a leer imágenes mucho antes de abrir los ojos. La tonalidad del color como una sola imagen, la aparición de la luz y la cara que ponen los demás cuando nos ven. Porque ya venimos como imagen revelada; porque ya nos veían llegar mucho antes de nacer. Estoy convencido de que eso también es lectura. Leer imágenes y soñar en ellas, me hizo entrar a la universidad para estudiar lo que se conoce como Artes Visuales. Allí aprendí a ver la imagen por fuera de lo que para entonces solía ver. Porque de muchacho sólo veía superstición, monstruosidad y excitación sexual en

todo. Es probable que lo siga haciendo. Pero reconozco y me he esforzado por aprender a ver otras cosas. Como por ejemplo la escritura, donde he aprendido a ver cosas donde ya no están o nunca estuvieron, a leer por fuera de la margen, a construir líneas con la lectura.

Escribir palabras no deja de ser para mi algo resbaladizo o difícil de controlar con mis manos y mi mente. Al contrario de lo que (sin ninguna pretensión) me ocurre al desempeñar otras actividades creativas. Sin embargo; siempre he visto o asimilado la escrita de las palabras como un acto creativo solemne y muy reconfortante para el cuerpo y el espacio. Es curioso y algo disonante a mi parecer, que sea el mecanismo o ejercicio académico por excelencia (tal como he reiterado aquí) desde donde se enseña a ver el desarrollo y sostenimiento de lo investigado*;* su planificación, orden y progreso.

En fin. Mientras escribo, me voy leyendo y pensando en lo que escribo. Intento no pensar mucho en lo que escribiré más adelante ni porqué debería o no debería hacerlo. Trato de concentrarme únicamente en lo que ya dije; en lo que tubo salida y puedo alcanzar a ver . Vuelvo atrás e intento no perderme del inicio. Así es básicamente como poco a poco voy bajando las hojas, poniendo renglones y aumentando este contenido al que cariñosamente e denominado *Adelante-atrás / el espacio de la palabra como forma investigadora*.

Me he pasado a la vez, borrando o más bien remplazando, aumentando, sustituyendo y quitando lo que antes yo mismo había colocado o dicho entre renglones. Me ha tomado tiempo hacerlo y dejar el texto aparentemente terminado y articulado de tal manera que capte como mínimo, a los requerimientos establecidos que como texto académico de investigación en arte se me ha pedido tener en cuenta; dado que, la gracia es que en el día de mañana, pueda ser leído como un documento apreciable para la comunidad educativa y esté al nivel de lo que ella representa para el conocimiento, su labor investigativa, la ciencia y la humanidad.

Dudo y dudaré siempre que esté en lo correcto; y la verdad no será algo que me atormente. Además de las cosas que me niego a decir, que ya hice o ya fui, creo ser muchas más. Algunas innecesarias y otras mayormente complejas. Pero de las cosas que soy o hago, no todas han sido por gusto, algunas han sido por conveniencia, miedo, resignación, duda, accidente e incluso por petición, promesa y ganas de fastidiar. Sean como sea; dos de mis quehaceres favoritos, de los que me siento muy satisfecho de haber intentado o estar haciendo son: artista e investigador. No estoy seguro si primero me convertí en investigador y luego en artista o, al contrario, no se si como resultado de una, llegué a la otra. La verdad, ahora que lo pienso, y no tiene que ser así para todo el mundo, pero, ambas me resultan familiares; como si fueran gemelas, Creo que hasta pondría disfrazar una encima de la otra y ni yo mismo me daría cuanta de cual es cual. Pero una cosas es una cosa y otra cosa es otra cosa. Lo más lógico es que: quienes nunca se han planteado o han querido hacer arte y únicamente se han dedicado a investigar, no consigan ni tengan la necesidad de ver su investigación como algo artístico, y entonces la diferencia les resultaría más evidente y precisa. Pues bien; toda investigación es creativa pero no toda creación es investigativa.

¿Por qué? Por que la creación puede darse de manera involuntaria, inconsciente y sin tener la pretensión de resolver algún problema, pero en cambio la investigación, al igual que el arte, necesitan legitimarse institucional y directamente hacia algún lado;

generalmente hacia el progreso, la innovación y la demanda. Fundamentos modernos que atrofian la periferia como atraso y en pro de su actualización y sintonía, la van aproximando poco a poco hacia el centro. Que las periferias se asemejen al centro pero no demasiado, o mejor dicho, que se hagan parte del centro haciendo que este se vuelva más grande.

Pero volviendo al tema de antes, no al de la escritura ni la lectura sino a aquello que lo trae en sí. Puede que lo de artista e investigador, me pasara y sucediera al unísono; tengo la impresión de que no podía ser artista sino investigaba y no podía investigar si no hacia arte. Sin embargo creo que por cosas del lenguaje, la cultura y la educación que he recibido desde que era un niño, mi decisión de ser artista fue mucho primero; pero no porque no investigara en aquel entonces, sino porque no podía ver lo que era un investigador o una investigación, como por el contrario si podía ver y encontrarme mas de cerca (así sea popularmente) con lo que era para mí, una obra de arte o un artista en el mundo. De hecho, creo que para convencerme de ser artista , veía a otros artistas, sus obras y anhelaba de corazón, llegar a ser un día como ellos. De joven , no miraba gente en los artistas, miraba ídolos. Estrellas de rock, pintores surrealistas, actores de cine y figuritas de acción . En cuanto a los juguetes o figuritas de acción, cuando me enteré que eran producciones artesanales o industriales y no seres biológicos de la naturaleza que se habían quedado chiquiticos y petrificados de esa forma, todo para mi cambio. Ese fue el comienzo de mi relación con la sociedad.

He llegado a a ver artistas en muchas partes, en la calle, en la televisión, en libros e incluso donde se supone que no los había del todo; en niños, deportistas y gente desocupada. Pero para entonces, seguía sin ver o saber de los investigadores. La primera idea que se me formo de lo que era un investigador si no estoy mal, era la que trasmitían los actores policiacos o detectives en el cine y la televisión. Y creo que ese estereotipo continúa muy presente en la ciudad. Recuerdo que en una oportunidad; como profesor de arte en una asignatura de introducción a la investigación, les pedí a los estudiantes, que por favor dibujaran a dos personajes: un investigador o investigadora y un artista visual. En los resultados característicos para los investigadores; sobresalían seres que en sus manos llevaban lupas, gabardinas, gafas, sombreros y libros. Y, entre las y los artistas visuales personajes despelucados, con trajes exuberantes, minifaldas, pantalones rotos, ponchos, como si fueran roqueros y hippies que en sus manos llevaban paletas de pinturas, cámaras fotográficas y lapiceros.

Resultados - Discusión

Aquí hay un espacio. Un espacio reservado para los lectores y, de momento ocupado para quienes estén pensando en escribir. Modestia aparte, esto lo he escrito convencido en un rol de artista-investigador. Asumiendo que la evidencia de lo dicho, sea ésta y no otra. Escribir nace de la autoestima, el borde y la inseguridad; de la periferia en el centro alejado y por encima de encontrarse correctamente ubicado. Escribir me es un trance interminable, un leer de lo que se ha escrito, un leer de lo que voy dejando por escrito.

Si llegó Usted hasta aquí, hasta este espacio de la hoja, yo al igual. También fue leyendo, meditando, palabreando mentalmente, perifoneando el vacío de lo existen-

te, abriéndome campo con la mirada. Estoy seguro que si como lector, fue paciente, finalizo mucho antes que yo. Ya lo ve; no hay ninguna cita en el documento que remita a otras fuentes escritas para sustentar la idea. ¿Entonces la idea no es investigación sino creación? ¿entonces la idea no puede considerarse una búsqueda ni la solución a un problema porque la evidencia no está conectada con el mundo académico? De nuevo, aquello que pone en duda y a la vista de quien sabe el argumento de lo real es el lector. O tal como diría este escritor no leído (en otro momento, o en otra vida, siendo otra cosa menos artista): la creación investigadora es un invento.

En absoluto; no quiero pasar de necio, ésta también es una obra y acaba por terminar. Punto final. Una obra como cualquier otra, o al menos como las que me dedico a proponer, defender y confrontar desde el arte. La cual manifiesta que me sucede con la investigación-creación. Dicho de otro modo: el razonamiento personal entorno a mi quehacer artístico hecho obra. No es obra porque no se entienda o porque halla asumido la decisión de exponerlo, sino por: en qué, cómo y cuando está hecho. Corta, sencilla, sin mucha argumentación y quizás un tanto pausada para lo que pretende dejar en movimiento; documento escrito y de momento el único que puedo acercar como una hipotética investigación-creación de arte o artística y no en arte propiamente. un fenómeno o suceso de arte en persona asumido e intimidado en primera persona. Una creación u obra básica donde aquello que se problematiza o entra en juego desde todas las formas que la habitan es mi propia decisión como creador-investigador y no al revés (si se puede llegar a pensar en ello) es decir; la manera en que me encuentro implicado y donde el mismo texto pretende ser entrada, llave, puerta y salida de lo que insinúo, intuyo, improviso y experimento. Aquel arte bueno o malo que está en todo lo entre-cortado y dado por escrito.

Sin pretender llegar a ser ni más ni menos de lo que ya es; la *creación* artística de la palabra dicha y temblorosa puesta al frente de su misma causa. El arte de *crear investigación* para todo aquello que está al borde y por fuera de lo correcto; periférico de la oración y del conocimiento. El argumento del artista; la razón; pero sobre todo la sin-razón por la cual hace que las cosas se vean como un todo y sin falta.

Bibliografía

Carlosama Víctor.
(2019). *La escritura del artista* (1ª. Edición). Editorial Ventana.

Cuchala Edgar.
(2019). *Sólo una vez en arte* (1ª. Edición). Editorial Camino Abierto.

Maturana Oswaldo.
(2019). *Música para tus enojos* (2ª. Edición). Editorial Pacífico.

Mina Milena.
(2017). *El arte de investigar pueblo* (1ª. Edición). Editorial Minerva.

Pachajoa Arturo.
(2017). *¿quién dijo yo? El reconocimiento del espacio* (1ª. Edición). Editorial Bandera

Pascuaza Antonia, & Beltrán, E.
(2019). *Creaciones a las afueras* (1ª. Edición). Editorial Cordilleras.

Restrepo Julio.
(2018). *Trinchera y paraíso* (2ª. Edición). Editorial Frontera.

Rosero Michael.
(2015). *Guia para el atrevimiento* (1ª. Edición). Editorial Frontera.

Timana Rodrigo.
(2018). *Órdenes y cabezas* (1ª. Edición). Editorial Miramar.

Tutistar Elizabeth.
(2020). *Salva vidas de letras* (1ª. Edición). Editorial Ventana.

Yandal Doris.
(2011). *Bibliografías inventadas* (1ª. Edición). Editorial Destino.

Yaqueno Esmeralda.
(2018). *Estudios para el trabajo* (3ª. Edición). Editorial Nariño.

Espacio de Memoria y Resiliencia para personas desaparecidas y no identificadas en la ciudad de Pasto

Pio Rodrigo Cid Bastidas
Universidad de Nariño
pio_cid@yahoo.com

Palabras Clave: Participación ciudadana, diseño colectivo, memoria y resiliencia

Modalidad: Artículo de Caso

Temática: Autonomía Creativa

Resumen

Dentro del fragmentado panorama social del país, ocasionado principalmente por hechos de violencia de la historia reciente, se busca crear una estrategia de diseño participativo en la creación colectiva de un espacio de memoria y resiliencia para familiares de personas desaparecidas, cuerpos no identificados e identificados, en los cementerios de la ciudad de Pasto. El objetivo de la propuesta es construir un escenario urbano-arquitectónico para el intercambio de experiencias entre la población afectada, la ciudadanía en general y las entidades gubernamentales. Se plantea una estrategia de diseño colectivo mediante talleres de reconocimiento, formulación e hipótesis dentro de la ciudad. El proyecto se define como la articulación entre el encuentro y la superación social, el dialogo y el intercambio de experiencias desde los actores, el reconocimiento de la memoria colectiva con sus valores más íntimos, y finalmente, la validación de los sucesos como vestigio de los acontecimientos.

Producto Plástico-Sensorial

Se obtuvo un esquema básico arquitectónico para la memoria y resiliencia de las víctimas[1] de violencia y desaparición forzada en el marco del conflicto armado, con la creación de un espacio público urbano integrado a la ciudad. El proyecto se desarrolló

1 Según la Ley 1448 de 2011, se considera víctimas a: "aquellas personas que individual o colectivamente hayan sufrido un daño por hechos ocurridos a partir del 1° de enero de 1985, como consecuencia de infracciones al Derecho Internacional Humanitario o de violaciones graves y manifiestas a las normas internacionales de Derechos Humanos, ocurridas con ocasión del conflicto armado interno."

mediante talleres de diseño colaborativo entre las organizaciones de familiares de las víctimas en Pasto[2], la Gobernación, el Colectivo Orlando Fals Borda (COFB)[3] y el Programa de Arquitectura de la Universidad de Nariño[4]. Se encuentra localizado hipotéticamente en la ronda hídrica del Río Pasto - sector de los dos puentes - como parte de la recuperación de espacios exteriores de la ciudad, impulsado por la Alcaldía Municipal[5].

El espacio diseñado (ver figura 3) se estructura en un recorrido que conecta lugares de contemplación, reunión y programación de actividades urbanas. En él se puede registrar y visualizar la información sobre las víctimas, permitiendo cambios de contenido en el tiempo por parte de los interesados. Se configura morfológicamente mediante una organización centralizada de espacios exteriores, pequeños edificios y lugares íntimos conectados unos a otros, y a su vez estos, con los demás lugares del parque urbano de la ciudad. La vecindad de la naturaleza en el lugar, el paisaje, el rio, el agua y la topografía, refuerzan las experiencias sensoriales y anímicas con los significados de ausencia y presencia del ser humano en el mundo, la tierra, la vida o la muerte. A un costado de la configuración, frente a la Av. Santander, se localiza un espacio de carácter ceremonial para la entrega digna de restos de personas reconocidas judicialmente. El diseño también comprende una serie de muros envolventes que narran historias de esperanza.

En el transcurso de los talleres se fue cimentando el contenido, significado y la trascendencia de las experiencias de los participantes en mensajes llenos de humanidad, invitando a la participación ciudadana general con espacios para las acciones conmemorativas y las celebraciones programadas durante todo el año[6].

Introducción

Este proyecto inició como una colaboración entre el Colectivo Socio Jurídico Orlando Fals Borda y la Universidad de Nariño en el año 2019, en el marco del convenio interinstitucional realizado por las dos entidades. Si bien en el comienzo se efectuó exclusivamente el levantamiento físico y arquitectónico georreferenciado de bóvedas y elementos constitutivos del cementerio Nuestra Señora del Carmen en Pasto para la

2 Asociaciones participantes: Avides, Asvipad, Amvidenar y Adiv.

3 El Colectivo Socio Jurídico Orlando Fals Borda (COFB) es una organización no gubernamental de derechos humanos que tiene por objeto el acompañamiento de las víctimas de violencia y desaparición en el marco del conflicto armado desde las áreas jurídica, psicosocial, de incidencia y de investigación.

4 Los estudiantes del Programa de Arquitectura de la Universidad de Nariño, orientaron a las participantes en la interpretación, adaptación, registro y traducción de las ideas y conceptos propuestos; en esquemas, mapas conceptuales, gráficos y modelos tridimensionales.

5 La intervención en la ronda hídrica del Rio Pasto, forma parte del proyecto "Implementación del Plan Especial de Manejo y Protección del Centro Histórico vigencia 2021 en el Municipio de Pasto".

6 Conmemoraciones como: 9 de abril Día Nacional de La Memoria y La Solidaridad con las Víctimas del Conflicto Armado; 25 de mayo, Dia Nacional por la Dignidad de las Mujeres Víctimas de Violencia Sexual en el Marco del Conflicto Armado; 27 al 31 de mayo, Semana del Detenido Desaparecido; 30 de agosto, Día Internacional del Detenido Desaparecido; 9 de septiembre, Día Nacional de Los Derechos Humanos en Colombia, 10 de diciembre, Día Internacional de Los Derechos Humanos; entre otras fechas.

localización de Personas No Identificadas, con el avance de las actividades y el abordaje de otras temáticas de mayor complejidad, se vio la necesidad de incorporar los conceptos de **memoria** y **resiliencia** con la **participación social**, dentro de los elementos de estudio para la Maestría en Diseño para la Innovación Social y como vertiente imprescindible de trabajo con el COFB.

Desde la formulación proyectual, los conceptos se tornaron en una necesidad sentida para el mejoramiento de la vida de las personas afectadas y como directo testimonio de sus historias individuales. La creación colectiva de un espacio de memoria y resiliencia es entonces, una intervención alimentada desde el trabajo teórico y práctico con los participantes, que cuenta con su imaginario vivencial e integra sus costumbres y condiciones socio culturales a fin de encaminar las intervenciones hacia resultados positivos y propositivos que cambien su dinámica existencial.

Es de conocimiento general que en el país existe un fenómeno de violencia degradante y continua[7] con trascendencia en todas las esferas de la vida pública y privada[8], desde el campo político, pasando por el económico, el deterioro del medioambiente y los recursos naturales e impactando finalmente, de forma destructiva y fulminante, en la esfera social de sus habitantes. Esa continuidad en un conflicto sin sentido socavó de raíz los valores éticos, aumentó la desigualdad de los grupos humanos y acrecentó las zonas afectadas en el territorio, con procesos destructivos que parecieran no tener vuelta atrás o al menos una salida factible desde un pacto social común hacia un futuro posible.

El desarrollo de dicha situación deja una numerosa cantidad de víctimas no reconocidas que reposan en los cementerios como Personas No Identificadas (PNI), Personas Identificadas No Reclamadas (PINR) o en ausencia, como Personas Desaparecidas[9]. Ellas engrosan las estadísticas de instituciones que registran su existencia[10], pero sin un horizonte claro, sin el conocimiento pleno de los sucesos ocurridos, sin definición de las dimensiones, causas, consecuencias, y finalmente, sin soluciones efectivas.

7 Según el Informe General Grupo de Memoria Histórica, ¡BASTA YA! del CNMH, en la página 20: "en Colombia, el conflicto armado no tiene una modalidad de violencia distintiva. Los actores armados enfrentados han usado y conjugado todas las modalidades de violencia. Todos han desplegado diversas modalidades y cometido crímenes de guerra y de lesa humanidad, haciendo a la población civil la principal víctima del conflicto."

8 Según datos de la página web del CNMH: "el Observatorio de Memoria y Conflicto (OMC) ha registrado un total de 356.369 eventos de violencia entre 1958 y 2020, dejando un saldo de 265.505 víctimas fatales" y 418.170 personas afectadas por los fenómenos de violencia en el marco del conflicto armado.

9 Se tienen diferentes registros del número de desaparecidos en Colombia de acuerdo a la institución y los datos que manejan: el Comité Internacional de la Cruz Roja y la UBPD registran 120.000 víctimas, el Registro Nacional de Desaparecidos los ubica en 107.000, Medicina Legal los establece en 97.000 y el CNMH los cifra en 83.000 aproximadamente.

10 Las instituciones que principalmente manejan este tema son la Fiscalía General de la Nación (FGN) y el Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses (INML y CF), pero también intervienen otras instituciones y dependencias como: Seccional de Investigación Criminal (SIJIN), Grupo interno de trabajo de búsqueda, identificación y entrega de personas desaparecidas (GRUBE), Sistema Integral de Verdad, Justicia, Reparación y No Repetición (SIVJRNR), Unidad de Atención y Reparación Integral a Víctimas (UARIV), Unidad de Búsqueda de Personas dadas por Desaparecidas (UBPD), Instituto Departamental de salud de Nariño (IDSN), entre otras.

Sumado a esto, el número frecuente y progresivo de casos de violencia en la nación desborda toda la capacidad logística y técnica de la institucionalidad, a tal punto, que se asume como un hecho cotidiano el menoscabo de la sensibilidad social, el desbordamiento de todos los límites tolerables y posibles de barbarie, con el consecuente distanciamiento y negación del fenómeno que imposibilita su reconocimiento, aceptación y superación.

En Nariño dicha situación se presenta de forma recurrente por la influencia de la violencia sistemática utilizada como medio de control del territorio y mantenimiento del poder, con la presencia de narcotráfico, guerrilla, paramilitarismo, delincuencia organizada y explotación ilegal de recursos naturales. Esto afecta principalmente los lugares donde se concentran dichos intereses y actividades, impulsando a las comunidades al desplazamiento forzado, el desarraigo, la desaparición o la muerte de personas en las áreas de influencia[11].

Frente a esta situación, las instituciones y los programas del estado realizan acciones independientes con escasa coordinación administrativa, impidiendo el manejo integrado de datos e información que permita el registro, control e identificación de las personas afectadas, negando de paso, la oportunidad de estudiar el fenómeno en sus dimensiones reales. Todo ello conlleva a multiplicar los efectos de la violencia, el desconcierto y el terror, provocando la continuidad de un bucle de impunidad, temor general de la población ante cualquier circunstancia de cambio o el reemplazo de las autoridades por formas temporales de control. La ineficacia de la justicia y el manejo impositivo de las áreas geográficas por organizaciones delictivas es una constante en el territorio.

En el tratamiento que se da a la memoria de las víctimas y las gestiones requeridas por las autoridades para su reconocimiento[12], existe un difuso limbo de procesos y trámites similares a los que se someten familiares e interesados, repitiendo protocolos, ocasionando la revictimización y la reiteración de las circunstancias dolorosas. En general hay un aumento de la vulnerabilidad de los afectados y una desconfianza cada vez mayor en las instituciones.

Sumado a estas circunstancias, se tienen largos procesos para la identificación de PNI y el hallazgo de personas desaparecidas. Las investigaciones son lentas y se suman a la falta de recursos, el cambio institucional frecuente y sus directrices, ocasionando un letargo indefinido en la determinación de acontecimientos, autores, causas,

11 "El departamento de Nariño ha sido una de las zonas más afectadas por el conflicto armado en Colombia, con 531.172 víctimas registradas, es el cuarto departamento con mayor número de personas afectadas por la violencia, solo superado por Antioquia, Bolívar y Valle del Cauca… en cuanto a las cifras departamentales sobre personas desaparecidas, estas varían según la fuente que suministra los datos. De acuerdo con el Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH), Nariño registraría 2.317 víctimas directas. Para el INMLCF según datos de noviembre de 2020 serían un total de 3.850 víctimas, de las cuales 1.562 casos corresponderían a hechos forzados. Mientras que el SPOA de la Fiscalía reportaba en Nariño 4.307 personas en esta condición, hasta el año 2019", tomado de: "Propuesta de Ruta Metodológica para la Búsqueda de Personas dadas por Desaparecidas". COFB 2020.

12 Fiscalía y Medicina Legal se reparten los territorios del país y sus jurisdicciones de acuerdo a su fortaleza y presencia en esas áreas, teniendo bases de datos independientes y procedimientos difícilmente comparables por la reserva sumarial que cada institución maneja.

circunstancias y ubicación de las personas violentadas[13]. Finalmente, aunque existen espacios de memoria, estos necesitan ser reforzados desde las actividades y su significado como lugares de convergencia y acción, no solamente como monumentos aislados y mudos, que se desgastan en el tiempo. Estas condiciones ocasionan la enorme dificultad para el reintegro a la sociedad de las personas afectadas, arrastrando un aura de invisibilidad que provoca su inexistencia.

Ante dichas consideraciones la pregunta de investigación a formular es: ¿Cómo plantear una estrategia de diseño participativo en la creación de un espacio de memoria y resiliencia, para las víctimas de la violencia del conflicto armado en la ciudad de Pasto, que permita la superación de los efectos negativos de su estado y facilite su reinserción en la sociedad?

Método – Marco

El proyecto se mueve en tres dimensiones relevantes como lo son: el concepto de un espacio de memoria-resiliencia, el estudio de intervenciones similares desde los casos colombianos y el uso de la metodología de Investigación Acción Participación (IAP). Con ellos se efectúa una hibridación dentro del proceso de diseño participativo mediante talleres analíticos y creativos efectuados con las asociaciones de víctimas.

¿Qué es un espacio de memoria y resiliencia?

Para el planteamiento desarrollado en la investigación, el espacio de memoria y resiliencia podría asociarse cercanamente a la idea expresada en Ramos (2013:38), "como un proceso de construcción social, cargada de significado…por tal razón dota de sentido al mundo, en el que se hace una constante e inacabada reinterpretación del pasado en un ahora, atendiendo a un proceso móvil, cambiante y que parte del encuentro social". El espacio conmemorativo es entonces, un elemento catalizador de las condiciones positivas y negativas de los hechos de violencia en la población participante, que, a través de su análisis, comprensión y testimonio, elabora una narración de las personas ausentes. Dicho espacio no se limita exclusivamente a la definición física o la construcción material del elemento arquitectónico[14] - como objeto delimitado y establecido – porque busca una amplia dimensión de relaciones significativas y trascendentales con la comunidad y las personas afectadas directa o indirectamente, como lo expresa

13 El CNMH cifra en 92.998 el número de personas desaparecidas forzadamente desde 1970 a noviembre de 2017, "De aquellos casos con conocimiento del perpetrador, 52% de los casos, la distribución es así: grupos paramilitares: 26.475 (62,3%), guerrillas: 10.360 (24,3%), grupos posdesmovilización: 2.764 (6,5%), agentes de Estado: 2.484 (5,8%), agentes de Estado-grupos paramilitares: 388 (0,9%). Casos sobre los que se tiene información: 42.471".

14 En la Ley 1448 de 2011, se establece en el artículo 139 las medidas de satisfacción para la atención y reparación integral de las víctimas, mediante las siguientes acciones: a). Reconocimiento público del carácter de víctima, de su dignidad, nombre y honor, ante la comunidad y el ofensor, b). Efectuar las publicaciones a que haya lugar relacionadas con el literal anterior, c). Realización de actos conmemorativos, d). Realización de reconocimientos públicos, e). Realización de homenajes públicos, f). Construcción de monumentos públicos en perspectiva de reparación y reconciliación, g). Apoyo para la reconstrucción del movimiento y tejido social de las comunidades campesinas, especialmente las mujeres…entre otras disposiciones previstas.

Uriarte (2010, 689); "comprende tanto los recursos tangibles es decir los recursos materiales, humanos o procedimentales que protegen a los individuos y compensan las debilidades, como los intangibles, aquellos que capacitan para sobreponerse a las dificultades y para lograr una adaptación exitosa".

Se apelan a los ritos, los encuentros y las celebraciones, como elementos transicionales de un estado negativo a otra forma de entendimiento y expresión positiva asociada al sentimiento colectivo. Esa manifestación se caracteriza por: ser espontánea, efímera y, por lo tanto, de difícil estudio, ya que se concibe para una participación directa y se produce en el momento mismo, bien sea en ceremonias de conmemoración, en cementerios, en adopciones o en marchas y plantones (Estripeaut-Bourjac, 2020). La resiliencia hace parte indispensable de la formula creativa, pues si bien, la conmemoración es el elemento conductor que establece las pautas de los ritos en el espacio, ella solo cobra sentido cuando se transforma en un cambio cultural, como lo expresa Uriarte (2010:689) "la resiliencia comunitaria se refiere por lo tanto a la capacidad del sistema social y de las instituciones para hacer frente a las adversidades y para reorganizarse posteriormente de modo que mejoren sus funciones, su estructura y su identidad".

Así, crear este espacio conmemorativo, es un mecanismo de avance social para: construir el mundo sensible y material que rodea a los seres humanos, pues en esa relación humano-entorno es donde sucede la experiencia de la vida (Ballesteros & Beltrán, 2018). Como estrategia de investigación-creación, la propuesta permitirá el diseño colaborativo de un espacio imaginario y físico, persiguiendo la transformación creativa de una situación nociva, en un proceso de construcción personal y social que podría emplearse como estrategia de intervención en diferentes contextos.

Lugares y experiencias de memoria en algunos casos del país

A través de la página web Red Colombiana de Lugares de Memoria[15], se tiene una mirada del panorama nacional sobre el registro y clasificación de los escenarios, grupos, regiones, experiencias y organizaciones identificadas en el territorio, que han realizado intervenciones de memoria colectiva comprendiendo múltiples estrategias y actividades desde los ciudadanos y las instituciones.

Las áreas de influencia, el tipo de iniciativas, las comunidades incluidas o las acciones desarrolladas, sirven para comprender las transformaciones realizadas en las poblaciones afectadas después de los hechos de violencia y sus efectos traumáticos. En la investigación se realizó un análisis comparativo de la información, que cubre un periodo de tres décadas de 1990 a 2020 del cual se pueden sacar conclusiones que se enuncian más adelante. El siguiente cuadro sintetiza las condiciones y características encontradas:

15 Se puede encontrar en: http://redmemoriacolombia.org/site/

Tabla 1. Compendio de estrategias y actividades Red Colombiana de Lugares de Memoria.

Zona	Lugar o iniciativa de memoria histórica	Comunidades	Estrategias
Zona Caribe	Quiosco de la Memoria Las Brisas Museo Comunitario de San Jacinto Museo Itinerante de memoria y la Identidad de los Montes de María, Casa de la Memoria de El Salado Centro Integral de Formación y Fortalecimiento Espiritual y Cultural WIWA	Campesina. Negra, Afrocolombiana, Raizal, Palenquera,	Casa de memoria Recuperación de prácticas ancestrales Transmisión de conocimientos tradicionales Escenarios permanente e itinerante de memoria Parque de reparación Conservación arquitectónica y simbólica Reclamación de justicia
Zona Pacifico	Casa de la Memoria de la Costa Pacífica La Piedra de San Lorenzo Casa de los Hombres y las Mujeres de Triana MOVICE Valle, Parque Monumento Trujillo - AFAVIT Lugar de memoria del Atrato	Campesina	Recuperación de la voz pública y política Espacios de reunión y conmemoración Espacios de uso múltiple Espacios de narración y reconocimiento de la identidad Fomento de la cultura y memoria locales Sábana de sueños Recuperación y preservación de la memoria histórica
Zona Antioquia	Centro Social y Comunitario Remanso de Paz Salón del Nunca Más Centro de Acercamiento para la Reconciliación CARE	Campesina, Indígena	Acompañamiento y direccionamiento de familiares Atención a víctimas y victimarios Comunicación y enseñanza de experiencias
Zona Sur Oriente	MOVICE Capítulo Meta, Rutas del Peregrinaje de la Memoria de El Castillo Museo Caquetá Bosque de la Memoria, Museo de la Memoria Histórica Tras las Huellas de El Placer La Casa de la Memoria Viva de los Hijos del Tabaco, Coca y Yuca Dulce	Campesina, Indígena	Recopilación, reconstrucción, reflexión y transmisión de la memoria Espacios de memoria, Reconstrucción de valores culturales tradicionales Turismo asociado a la memoria Resignificación de cementerios Acompañamiento psicosocial, jurídico, forense y antropológico

Fuente: Red Colombiana de Lugares de Memoria. Elaboración: el autor.

Según la información revisada[16], las áreas geográficamente alejadas presentan el mayor número de casos de violencia -Pacífica y Caribe-, seguidas de la región Suroriente, Antioquia y Bogotá. Hay una directa correlación de las intervenciones y su trascendencia comunal, con el mayor grado de violencia ejercido de manera cruda e irracional en estas áreas, lo que origina paradójicamente, un gran deseo de reconstrucción de las comunidades afectadas, con intervenciones estructurales en su espacio físico[17]

16 La información descrita corresponde al contenido registrado en la página web del año 2020. Para el año 2021 el contenido se encuentra en actualización.

17 En cuanto la proporción de comunidades afectadas, se puede establecer la siguiente comparación: Comunidad Campesina (72%), Comunidad Urbana (14%), Comunidad Negra, Afrocolombiana, Raizal y Palenquera (10%), Comunidad Indígena (3%), Comunidad Rom o Gitana (0%). Estos datos se obtuvieron de acuerdo al número de intervenciones registradas por región con los datos de la página web de la Red Colombiana de Lugares de Memoria.

(Bojayá, El Salado, los Llanos Orientales, Medellín y Bogotá). La intención fundamental de los lugares de memoria es superar y reconstruir la realidad presente y futura con el fin de continuar la vida, recuperar las condiciones existentes antes del ataque violento ocupando nuevamente los espacios abandonados con experiencias edificadoras de memoria, intentando revertir los sucesos y conformando los tejidos social, cultural y económico destruidos.[18]

Se ve en todos los casos la necesidad de establecer una marca temporal -como fin del suceso e inicio de otra dimensión- de contenido narrativo y con algún tipo de definición física, que registre el hecho y lo haga público. En las estrategias estudiadas es importante la consolidación del elemento de referencia en la historia local como recordatorio y prevención a las jóvenes generaciones de situaciones parecidas.

Por otra parte, hay un gran énfasis en actividades nuevas dentro de sus contextos (talleres, turismo, exposiciones, tertulias, etc.) que buscan colocar raíces de largo plazo para el desarrollo y la educación de la comunidad con el establecimiento de una historia local construida desde sus aprendizajes y experiencia.

Investigación Acción Participativa (IAP)

Frente a la deslegitimación de las instituciones y los programas del estado de las personas afectadas por hechos de violencia, el alejamiento que representa para ellas el uso de estrategias afines a un distante método científico y la definición tecnocrática de las leyes y procedimientos administrativos de estricta organización jerárquica y metódica; se plantea un enfoque de Investigación Acción Participativa (IAP), según lo expresa Fals (2000:77), se coloca "...en entredicho la idea fetichista de la ciencia-verdad que nos había sido transmitida como un complejo lineal y acumulativo de reglas confirmadas y leyes absolutas. Empezamos a apreciar, en los hechos, que la ciencia se construye socialmente, y que, por tanto, queda sujeta a interpretación, reinterpretación, revisión y enriquecimiento".

Se busca con ello crear el contenido, la caracterización y los alcances desde la cercanía de los participantes, contando con su experiencia y perspectiva como actores del proyecto. Como lo afirma Balcazar (2003:63), "el propósito es enseñar a la gente a descubrir su propio potencial para actuar, liberándoles de estados de dependencia y pasividad previos, y llevarlos a comprender que la solución está en el esfuerzo que ellos mismos pueden tomar para cambiar el estado de las cosas".

Para Zapata y Rondán, (2016:11) "el objetivo principal de una IAP no es el avance del conocimiento científico sino dar respuesta a un problema real o preocupación de una población en concreto...un dialogo fructífero entre el conocimiento científico y los saberes locales", permitiendo que, desde el análisis de la situación y la definición de intereses específicos, se tenga la proximidad y el criterio para la construcción de

18 Los tipos de sucesos violentos registrados son: masacres, asesinatos selectivos, violencia contra la mujer y violencia contra comunidades específicas. La mayor frecuencia de los hechos violentos estuvo asociada con creación de lugares de memoria y se da en mayor cantidad en hechos ocurridos en la década 2001 – 2010, mientras que la década 2011 – 2020, por la implementación del proceso de paz del Gobierno de Juan Manuel Santos, la frecuencia disminuyo. La década 1991-2000 presenta la menor cantidad de situaciones de creación de lugares de memoria.

soluciones ajustadas a la realidad. Desde la idea inicial, el interés por el proyecto transita por la formulación, se mantiene con entusiasmo de los participantes durante el desarrollo y permite el control a-posteriori en su finalización e implementación, con la revisión y correctivos a las soluciones planteadas y corroboradas en campo. Contreras (2002:10), define la IAP bajo tres elementos esenciales: "a) el ser una metodología para el cambio; b) el fomentar la participación y autodeterminación de las personas que la utilizan, y c) ser la expresión de la relación dialéctica entre conocimiento y acción",

Otra condición para la utilización de la IAP es la democratización en la elaboración del conocimiento-aprendizaje generado, pues reconoce en la participación de todos los actores, independientemente de su estado, grado de educación o posición social[19], elementos de validez y pertinencia en sus propuestas e hipótesis, es decir, permite vislumbrar las soluciones como un conjunto y un acuerdo de voluntades que conciernen a una esfera social amplia y no a definiciones individuales. La IAP para Zapata y Rondán es (2016:12) "...por definición un acto de inclusión de actores sociales que son tradicionalmente marginados del proceso de definir los problemas y las soluciones de sostenibilidad: de actores sociales que son considerados objetos pasivos, receptores de políticas o soluciones tecnológicas"

Los talleres, resultados y discusión

Los talleres

El desarrollo del proyecto se ejecutó mediante talleres de diseño participativo donde los integrantes principales - familiares directos de víctimas de desaparición forzada que conforman las asociaciones de víctimas Avides, Asvipad, Amvidenar y Adiv, en la ciudad de Pasto – son acompañados por representantes del COFB (psicóloga, abogada y antropóloga forense), un representante de la Gobernación de Nariño y profesores y estudiantes del Programa de Arquitectura y Psicología de la Universidad de Nariño. Se contó con un número promedio de 20 participantes por taller, efectuando tres encuentros de diseño y una socialización final, entre los meses de noviembre de 2020 y marzo de 2021 en el Club del Comercio y el Salón de Eventos Iraka en la ciudad.

En la participación directa de los investigadores con los afectados se recrean sus valores culturales y simbólicos, permitiéndoles el empoderamiento y la organización, bajo un paradigma crítico de investigación-acción participativa, que según Melero (2011:346) "rechaza todo tipo de relaciones jerárquicas, abogando por un investigador, que establece vínculos horizontales y que aporta su experiencia, conformándose como facilitador de los procesos que se generan.". Los talleres comprendieron los siguientes temas:

19 Orlando Fals Borda apunta en su artículo "Orígenes universales y retos actuales de la IAP", página 78: "Por estas razones, llegamos a declarar que las gentes del común merecen conocer más sobre sus propias condiciones vitales para defender sus intereses, que aquellas otras clases sociales que han monopolizado el saber, los recursos, las técnicas y el poder mismo, es decir, que debemos prestar a la producción del conocimiento tanta o más atención que a la producción material. Así podíamos inclinar la balanza en pro de la justicia para los grupos desprotegidos de la sociedad"

Taller 1: reconocimiento

Este taller tuvo como objetivo permitir el acercamiento con las personas interesadas a través del reconocimiento de sus situaciones. Para ese fin, se estableció un dialogo abierto con los integrantes de las asociaciones con el fin de escucharlos, crear los vínculos de confianza necesarios, registrar sus necesidades y preocupaciones y dar a conocer los procesos de los siguientes talleres. Se realizaron varias dinámicas conjuntas: a) Construyendo la imagen de nuestros seres queridos, reconfigurando su rostro a partir de un rompecabezas; b) Nuestras voces e historias: narración y escucha de historias personales, con apoyo psicológico; c) Descripción general de los talleres, el proyecto, sus posibilidades, el papel de los actores y sus alcances

Figura 1.
Desarrollo de taller participativo.
Créditos foto: el autor. *Elaboración*: esta investigación.

Taller 2: formulación conceptual

El segundo encuentro puntualizó la elaboración conceptual y temática del lugar de memoria y resiliencia a través de preguntas y temas orientadores como: a) ¿Cuál es nuestra situación?; b) ¿Que podemos hacer?; c) ¿Cómo es nuestro espacio de memoria?; d) Representación en un mapa de ideas, conceptos y lluvia de ideas; e) Elaboración de primera propuesta conceptual y conclusiones. Se obtuvieron las primeras formulaciones de intervención con imágenes mentales y caracterización de la personalidad del espacio en sus características, cualidades y condiciones.

Figura 2.
Alternativa de espacio de memoria, segundo taller.
Créditos foto: Giacomo Benavides.
Elaboración: esta investigación.

Taller 3: Verificación y formulación espacial

En el tercer encuentro se desarrollaron síntesis gráficas y bocetos bidimensionales y tridimensionales de los conceptos del segundo taller, como; a) Unión y empeño – plasmar y materializar recuerdos, sentimientos y vivencias; b) Parque de la Memoria y Biblioteca del Perdón - Los libros son la cura del olvido, cuando conocemos la historia encontramos el perdón, la justicia y la paz; c) Reconocimiento y Casa de la Memoria – Compañía, fuerza, integración, fe, esperanza, solidaridad y seguridad; d) Sensibilizar a través de un Parque de la Memoria - espacio para la realización de encuentros, exposiciones y conmemoraciones.

Conclusiones y socialización

Finalmente se realizó la socialización de los resultados que se pueden observar en la figura 3. El proceso a seguir será promocionar el proyecto ante las autoridades municipales para encontrar el espacio urbano y el apoyo económico para materializar el parque de la memoria y la resiliencia.

Resultados

Con el empleo de una estructura horizontal en el proceso de diseño, en todas sus etapas y dimensiones, se eliminó el propósito de concebir el proyecto como una decisión autónoma, técnicamente formulada y resuelta desde la certeza del conocimiento adquirido. De esta manera, a partir de los aportes de los participantes, se abrió una ventana a la experimentación, el fallo y de alguna manera, la inconsistencia, en el encuentro de situaciones y respuestas no previstas (definición del lugar de implantación, características del equipamiento, escogencia del programa arquitectónico, incorporación del sentido de la vida como fundamento de los espacios, posibilidad de realizar otras actividades urbanas, integración de las asociaciones de víctimas, multifuncionalidad de los espacios, etc.) que se convirtieron en ejes temáticos de la propuesta final. Los temas de naturaleza espiritual difícilmente se pueden dimensionar, catalogar, comunicar y representar desde la arquitectura. La existencia y sus significados, continúan siendo temas esquivos y particulares a cada interprete. El edificio y los espacios se convierten en un soporte de experiencias que solo cobran sentido en el usuario, por lo tanto, no pueden contener por si mismos secretos que nuestra interpretación no deposite.

Frente a situaciones como la desaparición, la ausencia y la muerte, surgió la noción de "recuperación" como acto de justicia y resarcimiento del dolor, en una actitud liberadora, creativa y constructiva de un futuro posible, como Alexander lo comenta (1980:326) "Nadie que vuelva la espalda a la muerte puede estar vivo. La presencia de la muerte entre los vivos será un hecho diario en cualquier sociedad que estimule a sus miembros a vivir". Era primordial entonces, que la propuesta como pieza testimonial se enmarcara dentro de la rutina de la ciudad como nodo de actividades e hito representativo, y no tanto, como un elemento anexo, apéndice de la urbe como dominio de los muertos, sentido al que se acude en circunstancias concretas como antítesis de la ciudad activa.

Las actividades de diseño se concentraron en las condiciones estructurantes que acompañan el espacio de memoria con significados vitales desde la perspectiva de los participantes[20], generando una construcción argumentativa trascendental, como lo define Pallasmaa (2005:43) "cada experiencia conmovedora de la arquitectura es multisensorial, las cualidades del espacio, de la materia y de la escala se miden en

20 "One's identity is contingent on the sense of belonging to a place. The creation of place and entry is a fundamental human activity, enacted by all humans, beginning with the archetypal children's game of creating "houses" for themselves under tables, boxes, or out of found materials. This activity has a strong psychological component, which is particularly apparent in archaic societies whose self-definition and sense of well-being were often intimately connected to specific places", la cita proviene del libro de Thomas Barrie, Spiritual Path, Sacred Place. Boston 1996, Shambhala Publication Inc. Página 51.

partes iguales por el ojo, el oído, la nariz, la piel, la lengua, el esqueleto y el músculo. La arquitectura fortalece la experiencia existencial, el sentido de cada uno de ser-en-el-mundo, y esto constituye fundamentalmente una experiencia fortalecida del yo".

Con la traducción de esas ideas a un espacio, se logró transformar en los participantes, la asociación directa con los hechos experimentados, hacia otras lecturas de sus experiencias desde la acción creativa, de la siguiente manera:

- El enfoque de IAP permitió una revisión autocritica de las situaciones sufridas, individual y colectivamente, para su reconocimiento desde una dimensión propositiva.
- Hubo un compromiso constante de los participantes con el proyecto.
- Se realizó un cambio en la actitud de las personas afectadas desde el primer hasta el último taller – generando modos alternativos de expresión, alivio del dolor y superación psicológica temporal - a partir de la concreción de las acciones en un resultado visible.
- Al desplazar el objeto de interés y conflicto existencial, hacia un terreno neutro - el espacio arquitectónico - disminuyen las diferencias entre participantes e institucionalidad, generando temas de acercamiento entre ellos, liberando la alta carga emocional.
- El trabajo de escucha y respeto de las historias de vida, es esencial en la generación de una relación estrecha y personal con los participantes, para trascender los límites y roles que representa estar en el otro lado de la ecuación: protagonista, investigador, autoridad.
- Las personas emplean la autorreflexión, la autocrítica y el reconocimiento, como fuentes primarias de análisis de su estado.
- El empoderamiento de los participantes abre nuevas perspectivas en su sistema de vida y valores, comprometiéndolos con un posible cambio.
- El diseño como actividad práctica – hacer con las manos y el pensamiento – en la construcción de nuevos significados y actitudes frente al sufrimiento, restaura las características éticas y los valores de las personas permitiendo la transformación de sus realidades como un cambio natural.

Figura 3.
Esquema básico de propuesta del Parque de la Memoria, en la ronda hídrica del Rio Pasto.
Créditos render: Juan José Calderón banda. Elaboración: esta investigación.

Discusión

Los siguientes planteamientos se originan desde los vacíos encontrados entre los temas del proyecto, como expresión de cuestionamientos personales, quizás desde un conocimiento rápido sobre los mismos, requiriendo una reflexión de largo aliento en otra etapa. Por lo tanto, se apuntan a manera de posibles temas de avance en versiones posteriores del trabajo de investigación.

Si bien la consideración de la memoria y la resiliencia son cada vez temas de mayor importancia y trascendencia dentro de las agendas gubernamentales y una necesidad sentida por las comunidades para su reconocimiento; el manejo de los hechos y sus elementos significativos - sin los actores adecuados, o las condiciones de juicio sufi-

cientes y el análisis pausado que el tiempo otorga a la comprensión de las cosas - puede cambiar la forma, proporción, sentido y consecuencias de lo considerado verosímil. La recreación de los hechos de un suceso a través de supuestos informativos o el trabajo con datos imprecisos, confunden y eluden las responsabilidades de los protagonistas sobre sus acciones y pueden fundar un falso histórico. La imposibilidad de registrar los eventos de una forma precisa y desde varias perspectivas, parece una tarea imposible en la inmensidad y complejidad del país, donde no hay claridad sobre los crímenes y las consecuencias que estos ocasionan. Es imprescindible entonces, contar con las historias de personas afectadas para armar un microrrelato como contraparte a la gran narración que ha construido una mirada parcial y sigue haciéndolo en el presente.

Desde el trabajo con las comunidades se torna fundamental hacer partícipes a los afectados para dibujar el cambio de interpretación en la construcción de esa memoria esquiva. Construir la memoria es el paso obligado para permitir la resiliencia cicatrizando las heridas y seguir adelante. Dentro de este proceso la creación del CNMH, fue un primer esfuerzo importante y estructural en la ruta de reconocimiento de la diversidad compleja de la violencia y debe fortalecerse su tarea para delinear la identidad más cruda de nuestra realidad. La única manera de hacerlo, es trabajar desde el contexto local, para que, desde múltiples fragmentos, se pueda armar la imagen de un rompecabezas acorde con dicha complejidad.

En las diferentes experiencias de memoria desarrolladas en el país, hay que resaltar la multitud de propuestas para la memoria y la superación que surgen en comunidades apartadas geográficamente y en condiciones especiales (grupos sociales, cultura, medios económicos, etc.) que desde iniciativas propias han conseguido cambiar sus entornos y fortalecerse en sus contextos. La unión entre estas acciones debe consolidarse y sus resultados ser de amplio conocimiento público. Allí cobra sentido realizar una mayor promoción de estos logros y transformaciones con doble propósito: reconfigurar la historia que conocemos y proyectar el futuro mediato.

El trabajo desde proyectos originados y protagonizados por la comunidad es esencial para la definición de la recuperación y construcción de otro país con fundamento en el acuerdo de paz. Intervenciones como la realizada en los talleres descritos, se convierten en la herramienta primaria e insumo básico para generar dicho cambio. En Nariño quedan pocas huellas sobre los procesos de las PNI y desaparecidos, es imprescindible crear un banco de memoria desde diversos proyectos y frentes (jurídico, social, psicológico) que cuenten con la participación directa de las comunidades, para constatar las rápidas transformaciones de nuestro territorio.

Los procesos de intervención bajo la metodología IAP permiten el estudio detallado y consciente de los escenarios donde se desenvuelven y de sus participantes, presentando la dificultad de estructurar y coordinar en ellos, muchos factores particulares que cambian la ecuación propuesta y los resultados esperados. Balcazar (2993:70 a 73) define varias dificultades en la IAP, de la siguiente manera: "1) La utilización de métodos de investigación que no corresponden al contexto de la IAP; 2) La actitud arrogante de parte de algunos investigadores externos; 3) La falta de visión o conciencia crítica entre los miembros de la comunidad y los/las investigadores/as; 4) La falta de

recursos para completar la investigación; 5) Conflictos internos y/o crisis de liderazgo en la comunidad; 6) Falta de tiempo para llevar el proceso a término."
Los proyectos deben identificarse con cada grupo y no se puede generalizar su naturaleza propositiva, consideración que es fortaleza y debilidad al mismo tiempo. Fortaleza por el acercamiento a un resultado acordado entre los actores que representa con fidelidad los elementos construidos durante el desarrollo del proyecto. Debilidad al convertir los resultados en productos heterogéneos y únicos, son difícilmente comparables en otras circunstancias (participantes, contexto, problema a solucionar, etc.).

Las propuestas de intervención deben procurar la integración de los grupos sociales, las instituciones y los actores involucrados, permitiendo entre todos, la definición y construcción de estrategias mancomunadas donde se busque el reconocimiento y la superación de los hechos. Estas, no pueden tener un esquema definido o rígido de configuración, estructuración, funcionamiento y sostenimiento en el tiempo. Una estrategia adecuada se debe amoldar a situaciones no esperadas como los cambios de políticas, las brechas generacionales, la transformación de las percepciones, valores y significados de los contenidos desarrollados y otras circunstancias imprevistas difíciles de determinar.

Finalmente, el proceso desarrollado bajo los lineamientos propios de la IAP, incorporó inevitablemente la dimensión investiga-creativa de los procesos artísticos. Ambos procedimientos difíciles de distinguir en ciertos momentos del desarrollo del proyecto, deben establecerse con mayor énfasis en la conclusión próxima del estudio como tarea ineludible.

Bibliografía

LIBROS

Alexander, C.
(1980). Un lenguaje de patrones. Ciudades, edificios, construcciones. Editorial GG.

Barrie, T.
(1996). Spiritual path, sacred place. myth, ritual, and meaning in architecture. Chapter 4 (pp. 51-78). Shambalaya publications INC.

Ballesteros, M., & Beltrán, E.
(2018). ¿Investigar Creando? Una guía para la Investigación-Creación en la academia (1a Edición). Editorial Universidad del Bosque.

Bastidas, Z., Cid, P. & Parra, N.
(2020) Ruta metodológica para la búsqueda de personas dadas por desaparecidas en cementerios de Nariño: Tumaco, Pasto e Ipiales. Corporación Colectivo Socio jurídico Orlando Fals Borda. En proceso de impresión.

Contreras, R.

(2002). La Investigación Acción Participativa (IAP): revisando sus metodologías y sus potencialidades. En: Durston, J. & Miranda F. Experiencias y metodología de la investigación participativa. Cepal.

Estripeaut-Bourjac, M.
(2020). Hagamos las paces. Narrar la guerra desde el arte para construir la paz. Compiladora. Siglo del hombre editores S.A.

GMH.
(2013). ¡BASTA YA! Colombia: Memorias de guerra y dignidad. Bogotá: Imprenta Nacional.

Pallasmaa, J.
(2006). Los ojos de la piel. Editorial GG.

Zapata, F. & Rondán, V.
(2016). La investigación – acción participativa. Guía conceptual y metodológica del Instituto Montaña. Lima, Instituto de la Montaña.

REVISTAS CIENTÍFICAS

Balcazar, F.
(2003). Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. Fundamentos en Humanidades, vol. IV, núm. 7-8, 2003, (pp. 59-77). Universidad Nacional de San Luis. Dan Luis, Argentina.

Fals Borda, O.
(1999). Orígenes universales y retos actuales de la IAP. Revista Análisis Político, 38. (pp. 73-90). Instituto de estudios Políticos y Relaciones Internacionales. Universidad Nacional de Colombia.

Keyes, S.
(2019), Mapping on approaches to reconciliation. Commissioned by The Network for Religious and Traditional Peacemakers & Finn Church Aid.

Melero, N.
(2011). El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad social: Un análisis desde las ciencias sociales. Revista Cuestiones Pedagógicas 21. (pp. 339-355). Secretariado de publicaciones Universidad de Sevilla.

Ramos, D.
(2013) La memoria colectiva como re-construcción: entre lo individual, la historia, el tiempo y el espacio. Realitas Revista de Ciencias Sociales, Humanas y artes, 1(1), (pp. 37-41)

Uriarte, J.
(2010). La resiliencia comunitaria en situaciones catastróficas y de emergencia. International Journal of Developmental and Educational Psychology, vol. 1, núm. 1 (pp. 687-693). Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores. Badajoz, España.

PÁGINAS WEB DE REFERENCIA

Red colombiana de lugares de memoria (http://redmemoriacolombia.org)

CICR Comité Internacional de la Cruz Roja (https://www.icrc.org/es)

CNMH Centro Nacional de Memoria Histórica (https://centrodememoriahistorica.gov.co/)

COFB Colectivo Socio Jurídico Orlando Fals Borda (https://www.cofb.org.co/noticias-ofb)

NORMAS NACIONALES SOBRE VÍCTIMAS DE DESAPARICIÓN

Ley 589 de 2000. Por medio de la cual se tipifica el genocidio, la desaparición forzada, el desplazamiento forzado y la tortura; y se dictan otras disposiciones (artículos 268A, 268B, 268C, 279A)

Decreto 4218 de 2005. Por el cual se reglamenta el artículo 9° de la Ley 589 de 2000.

Ley 986 de 2005. Por medio de la cual se adoptan medidas de protección a las víctimas del secuestro y sus familias, y se dictan otras disposiciones (artículos 11, 165, 166)

Ley 1408 de 2010. Por la cual se rinde homenaje a las víctimas del delito de desaparición forzada y se dictan medidas para su localización e identificación (artículos 1 a 16)

Ley 1448 de 2011. Por la cual se dictan medidas de atención, asistencia y reparación integral a las víctimas del conflicto armado interno y se dictan otras disposiciones. Conocida como Ley de Victimas y Restitución de Tierras (artículos 1 a 3, 23 a 25, 28, 35, 36, 47, 81, 132, 139, 178, 195)

Decreto 4800 de 2011. Por el cual se reglamenta la Ley 1448 de 2011 y se dictan otras disposiciones

Ley 1564 de 2012. Por medio de la cual se expide el Código General del Proceso y se dictan otras disposiciones (artículos 583 a 585)

Decreto 1862 de 2014. Por el cual se establece el reglamento de la Comisión de Búsqueda de Personas Desaparecidas

Decreto 303 de 2015. Por el cual se reglamenta la Ley 1408 de 2010.

Decreto 589 de 2017. Por el cual se organiza la Unidad de Búsqueda de Personas dadas por desaparecidas en el contexto y en razón del conflicto armado.

Constitución Política de Colombia (artículos 2, 6, 12, 214)

Código civil colombiano (capítulo 3)

Semillero Biolugargogía como un acto político desde la kosmovilidad intercultural del conocimiento para la educación superior*

"Los animo para que escuchen siempre a la Madre Tierra y sigan sus sabias orientaciones"

Manuel Quintín Lame

Willian Jairo Mavisoy Muchavisoy
Departamento de Estudios Interculturales
Grupo de Investigación en Educación Rural Intercultural
Universidad del Cauca
wmavisoy@unicauca.edu.co

Palabras Claves: Semillero biolugargogía, Círculo de biolugargogía, Memoriandar la palabra, Memorias y sabidurías, Kosmovilidad intercultural.

Modalidad: Artículo de caso.

Temática: Autonomía Creativa.

MEJOR PRODUCTO PLÁSTICO-SENSORIAL EXPERIMENTAL

Resumen

Biolugargogía es una palabra creada con base a las prácticas, reflexiones e interacciones teóricas del Doctorado en Etnobiología y Estudios Bioculturales de la Universidad del Cauca (DEyEB, 2021). Es una apuesta política en la que convergen las voces desde el pluriverso comunal del Abiayala, el Gran Kauka y la Madre Tierra. Comprende simultáneamente la reflexión sobre la curiosidad natural y la investigación como una reelaboración del hacer investigativo a partir de la diversidad de sentipensamientos, integrales y de la constante creatividad entre humanos-no humanos en los lugares y su relación con la naturaleza, contribuyendo de esta manera al reconocimiento de una comunalidad creativa elaborada por fuera de las esferas académicas y por tanto de la ciencia hegemónica.

¿Cómo sentipensar las memorias y sabidurías ancestrales en la educación superior? Responder a dicha inquietud, implica la capacidad de profundización en un problema o interés de indagación mediante una relación de curiosidad natural-investigación en un contexto de gestión intercultural en la práctica (Dietz, Mateos y Budar, 2020). El *Semillero biolugargogía* interactúa y ve a los estudiantes como humano curiosos en las que se les propone hacer co(n)ciencia (y no tanto como conciencia) de los saberes naturales que devienen de sus lugares de origen y son complementarios con las enseñanzas que la universidad les ofrece en los distintos programas académicos, este ejercicio es una kosmovilidad del conocimiento, significa andar en las kosmovivencias y al mismo tiempo hacer lo que la naturaleza a través de los diversos lugares nos enseña.

* Este texto es producto de la investigación en la Maestría en Estudios Interculturales con la propuesta Nÿbenache jwabna "camino del pensamiento". Memoria de un lugar. Territorio y comunalidad: tramas y voces desde el acontecimiento kamënts á (Mavisoy, 2020) y también hace parte mis apuestas en el plan de tesis doctoral en Etnobiología y estudios bioculturales (Mavisoy, 2021).

Producto Plástico-Sensorial

Videoclip Semillero biolugargogía de Memorias y sabidurías ancestrales. Da a conocer su horizonte para sentipensar las memorias y sabidurías ancestrales de los pueblos originarios, afros y campesinos desde los saberes propios del Abiayala, Gran Kauka y la Madre Tierra. Busca que los estudiantes de la educación superior durante su proceso de formación puedan complementar los aprendizajes adquiridos con los pensamientos, sentimientos, conocimientos en contexto y con base a la realidad de la kosmovivencia, kosmovilidad, interculturalidad, autonomía y formas de organización que buscan promover la comunalidad creativa para salvaguardar su existencia.
Enlace: Semillero biolugargogía de memorias y sabidurías ancestrales

Biolugargogía y la kosmovilidad del conocimiento

Biolugargogía es un tejido de memorias y sabidurías expresadas por quienes habitan un lugar y recrean una comunalidad creativa para su existencia y re-existencia de acuerdo con las dinámicas en el espaciotiempo. Se piensa la vida en el lugar y se expresan y transforman múltiples formas del acto del educar en consonancia con la naturaleza y la Madre Tierra, por tanto, se resalta la ecuación *bio* + *lugar* + *gogía* como la suma y totalidad de una constante construcción del equilibrio, interacción espiritual y de curiosidad creativa que anidan en los saberes localmente sentipensados (Ver figura 1).

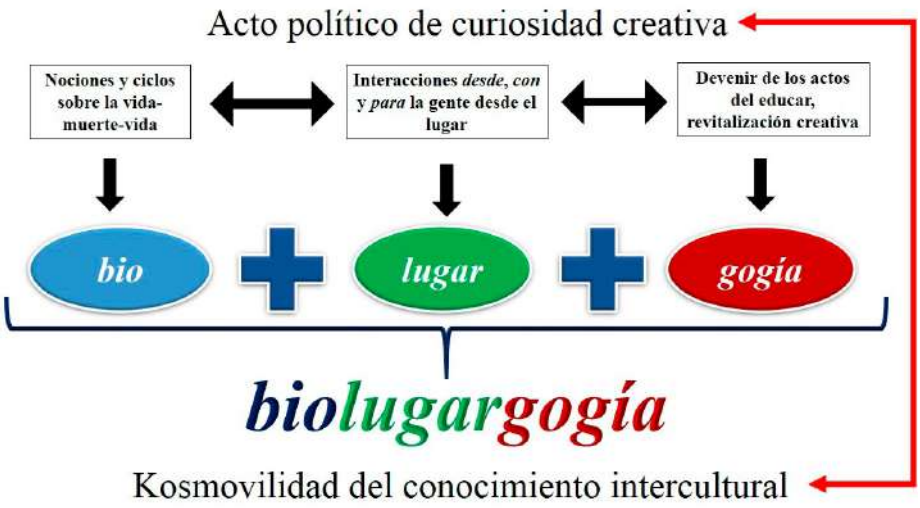


Figura 1. Biolugargogía y kosmovilidad del conocimiento intercultural. (Mavisoy, 2021).

Para la biolugargogía es importante el principio de la *curiosidad natural,* es aquella donde las relaciones de humano-no humano transitan en los ciclos de *vida muerte vida* según la comunalidad creativa de los seres interactuantes en un lugar específico y generan múltiples acciones de intercambio o de reciprocidad. Los saberes ancestrales dan cuenta sobre cómo los animales y plantas en las *chagras* están nutridas energéticamente por los ciclos astrales del sol y la luna. Todos los que seres que ahí se interrelacionan se alimentan de alguna manera, esto gracias a los diferentes tipos de socialización: sanación, encuentro, ritualidad, minga, festejo, cortejo, familiaridad, compañerismo, socialidad, interculturalidad, kosmovivencia y demás.

En sentido espiritual, alimentarse bien significa un acto de ofrenda a la vida que interactúa entre el cuerpo, el alma, el conocimiento y el kosmos. Una persona que cuida su estómago de manera consciente significa que es capaz de saber no solo la procedencia de un alimento, sino su propio ciclo de *muerte vida muerte* que implica una interrelación creativa con todos los seres que la Madre Tierra ha dispuesto para que los alimentos existan, conocer los ciclos es un principio activo de socialización y prác-

tica intercultural entre la humanidad y la naturaleza (Fayad, 2015). El maíz, la papa, el aguacate, el conejo, la gallina, la trucha y otros ejemplos son alimentos para la vida y por tanto también nos ofrecen diferentes estados de ánimos (tristeza, alegría, enojo, cautela, pensativo, etc.) que aparecen y perduran a lo largo del tiempo. El saber sobre el alimento está construido gracias a una curiosidad natural que es evidente en el lugar y que, dada al encuentro con los procesos de universalización del conocimiento promovido por la universidad, hay un "choque epistémico" que se suele traducirse como hegemonía, imposición, colonización, desplazamiento y destrucción.

En los tiempos contemporáneos no ha sido fácil resolver ese "choque epistémico". Es una tarea importante para quienes vienen caminando maneras otras del hacer la investigación como ha sido los diversos colectivos de educación popular, educación propia, educación intercultural, pedagogías decoloniales entre otros. Siguiendo un poco aquellas experiencias, se propone en la Universidad del Cauca y bajo la noción de plan de vida, la creación del *Semillero biolugargogía de memorias y sabidurías ancestrales* (Semillero biolugargogía, 2021a). Este espacio en la educación superior se da gracias al apoyo del Grupo de Investigación de Educación Rural Intercultural en la que se promueve la sublínea de Memorias y sabidurías ancestrales, la misión del semillero es generar espacios para el reconocimiento y revitalización de las sabidurías ancestrales desde de las memorias en los diferentes espacios y niveles de educación en los territorios y en la universidad, respetando los sentidos de la vida, el lugar y los actos educativos que se dan en los mundos rurales, urbanos y virtuales del Abiayala, Gran Kauka y la Madre Tierra (Semillero biolugargogía, 2020).

Darle vida a un semillero *no* de investigación sino a un "semillero de curiosidad natural" en la universidad requiere encontrar y superar las dinámicas científicas, académicas, administrativas y de discursos que han estado históricamente elaborados desde un campo positivista y con posiciones epistémicamente radicales. Para resolver tal asunto, es conveniente pensar en los diálogos de saberes interculturales. Movilizar dichas dinámicas se gestan en el concepto de "gestión intercultural en la práctica", una idea que surge en la Universidad Veracruzana Intercultural de México durante el origen y promoción de la Licenciatura en Gestión Intercultural para el Desarrollo (Dietz, Mateos y Budar, 2020). En resumen se trata de generar conciencia en los estudiantes sobre cómo se hace investigación intercultural no repitiendo los modelos hegemónicos o estandarizados del quehacer investigativo por los campos del conocimiento universalista, por el contrario se promulga el respeto a la diversidad biocultural. Detrás de un estudiante hay una representación colectiva, cuándo él o ella deja expresar su identidad está revitalizando en una lengua nativa, nociones del lugar, sistema de creencias, modos de subsistencia, pertenencia a la ancestralidad, prácticas de política comunitaria, expresiones artísticas de re-existencia y en sus sueños de vida digna.

A la *curiosidad natural* que cada estudiante como humano curioso se le invita a complementar esos saberes con su programa de formación que están en la universidad. El interrogante de entrada será siempre ¿Cuál su curiosidad y cuál su investigación? Se trata de generar una motivación equilibrada en consonancia con la Madre Tierra y la naturaleza de acuerdo a las expectativas de vida, siempre sembrando en él o ella un sentido de pertenencia por las memorias y sabidurías ancestrales conforme a la comprensión de los múltiples movimientos naturales (rurales), socialmente construidos

(rural-urbano) y los tecnológicamente cohabitados (virtualidad), en cortas palabras cada curiosidad tiene un otro lado que será la investigación, surge entonces la necesidad de buscar elementos que ayuden a construir una base que interconecte a esos dos lados y de lugar a un puente de *curiosidad-investigación*.

La *curiosidad-investigación* se da gracias a la *kosmovilidad del conocimiento intercultural.* La curiosidad y la investigación se mueven de modo distinto de acuerdo a quién las *pro*-mueve. De acuerdo a las relaciones de memoria que se construyen en la ascendencia y descendencia bien sea de un estudiante afro, campesino, originario u otra persona habrá elaborado un arduo recorrido de saberes que reposan en su mente y son al mismo tiempo conocimientos procedentes de algún lugar, hay un conocimiento intergeneracional por recordar y fortalecer. Pero cuando se está pasando por un periodo de formación como la universidad, se propone hablar entonces de un conocimiento intergeneracional complementario, es decir entre la sabiduría ancestral y el campus científico.

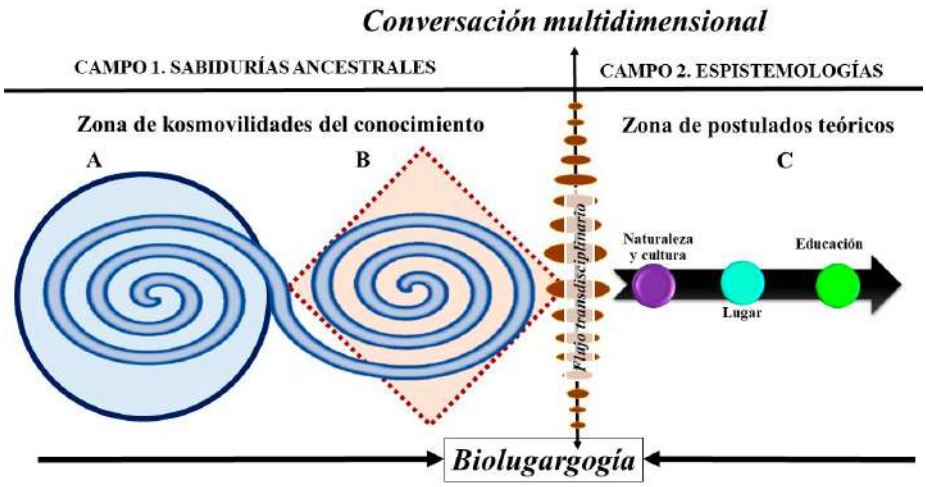
Hacer un puente de curiosidad-investigación

La experiencia de poner en práctica una investigación intercultural en el año 2016 a 2018 en el pueblo originario kamënts á del Wáman Lware en el Putumayo inspiró la idea de una *kosmovilidad intercultural*, es decir el modo de kosmovivencia entre los tiempos lineales impuestos por la colonización y los tiempos simultáneos kamënts á (elípticos, espirales y circulares) que cohabitan de modo simultáneo en un mismo espacio (Mavisoy, 2019). Aquellas andanzas generó la distinción entre memoria-lugar e historia-territorio, el primero trata de salvaguardar la toponimia original del lugar, la lengua y los saberes propios, como escenarios de la realidad y en el segundo, son los campos epistémicos de colonización promulgadas por las disciplinas clásicas que reproducen las nociones de tiempo y espacio bajo las múltiples corrientes discursivas de la historia y la geografía (Mavisoy, 2018).

Surge entonces la *kosmovilidad del conocimiento intercultural,* con palabras cortas significa como las memorias y sabidurías ancestrales tienen un movimiento autónomo y creativo conforme a los ciclos propios pero posibles de ser complementarios. La universidad tiene un tiempo administrativo basado en su calendario regido por normatividades que son gestionadas por sus directivos, pero quienes habitan dicho recinto tiene un ciclo natural de la vida que dependen de los modos de socialización y que están cerca o lejos de la relación con la Madre Tierra y la naturaleza.

Muchas de las disciplinas, sus postulados teóricos y quienes las promulgan existen gracias a la presencia de la Madre Tierra en el kosmos, los estudiantes con sus propios ciclos rurales, ciclos urbanos, ciclos rurales-urbanos y ciclos biotecnológicos como la virtualidad hacen parte de ese interactivo comportamiento y no están solos, proceden de un lugar (resguardo, palenque, reserva campesina, organización juvenil, mingas comunitarias) que es habitado por humanos-no humanos (perro, papá y mamá, abuelos y abuelas, el gallo, la coca, el yagé) y practican la vida de acuerdo a sus ciclos y contextos (selva, costa, cordillera, ciudad, mar, etc.).

Con base a dicha lectura de ese contexto, la *biolugargogía* entiende la kosmovilidad como la capacidad de promover los diálogos de saberes y los diálogos interculturales en constante movimiento y no en tiempos abstractos y lineales, de lo contrario la intención de revitalizar la curiosidad-investigación como una sola entidad se queda estancado en espacios administrativos de papel y por temporadas. Para no caer en ese tipo de dificultades, el Semillero biolugargogía está pensado en el movimiento de plan de vida circular en donde transita la *conversación multidimensional* (Ver figura 2) entre los campos de conocimientos ancestrales y los campos epistemológicos.



Como se muestra en la figura, en el Campo 1 hay variedad de formas de representación del movimiento (A y B) en el kosmos, cada uno sería una kosmovilidad del saber y con el tiempo unas con otras, generan dinámicas de aprendizaje y enseñanza de manera constante, no solo entre humanos, sino humano-no humano como cuándo el médico tradicional "lee una señal" del canto de un pájaro, reconoce que ciertas plantas han comenzado a crecer, una manera de hacer co(n)ciencia[1]. Mientras que para el Campo 2, el movimiento es lineal, unívoco, universal, hegemónico, teórico e interpretativo. El *flujo transdisciplinario* es el puente de *curiosidad-investigación* que ayuda a la interacción entre dos y amplios campos de conocimientos con la posibilidad de ampliar la *kosmopraxis.* Aquellos flujos son de variados tamaños, no todo puede transitar de un campo hacia otro de manera libre, implica según las necesidades (pueden ser políticas, territoriales, de salud, educativas, etc.) abrir rendijas posibles con actos de reciprocidad que surgen luego del "permiso, armonía, equilibrio" entre las partes y después establecer múltiples encuentros entre las sabidurías ancestrales y los epistemológicos hacia la comprensión de los problemas propios del *lugar,* su *gente*, la Madre Tierra y kosmos (Mavisoy, 2021).

La *kosmovilidad del conocimiento intercultural* puede entenderse también como una "artesanía del conocimiento", ya que cada ser humano de por sí está tejiendo la vida de manera creativa, obviamente con aciertos y lamentaciones, en ese lugar de síntomas sociales, culturales y hasta naturales todos los seres que habitan en el kosmos alimentamos la creatividad en la medida de las posibilidades de interacción entre el cuerpo, alma, espíritu y naturaleza.

1 La co(n)ciencia es el modo de interacción entre saberes propios humano-no humanos y les permite cooperar entre sí, el saber entre el jaguar, el médico tradicional y el yagé crean una comunidad del saber y tienen una manera de entender y explicar la realidad de acuerdo al lugar y contextos de ciclos de vida. La (n) está entre paréntesis para dar a entender que los sujetos de la naturaleza son entre sí, recintos de saberes, incluyendo a las piedras, los cerros, la laguna, el agua.

Para hacer-sentir el *Semillero biolugargogía* por dentro y fuera de la educación superior se propone *memoriandar la palabra* como el apoyo a las luchas de memoria histórica, muy distinta y en contraposición a la historia hegemónica y blanqueamiento. *Memoriandar* es la identidad de la kosmovilidad, esto significa sentipensar los movimientos elípticos, circulares, espirales, doble-espirales y otras formas distintas de los dispositivos excluyentes lineales y jerárquicos del tiempo cartesiano. *Biolugargogía* es conciencia-acción de re-existencia para no caer y replicar formas metodológicas que crecen en un escenario paradigmático de occidente. Intenta disoñar la vida-muerte-vida en los actos propios y resilientes de humanos-no humanos que kosmoviven en los lugares y se dejan compartir mediante las posibilidades de interacción-interculturalidad de las kosmosabidurías.

Memoriandar la palabra es un espacio al interior de la universidad donde participan sabedoras y sabedores que tienen activa el saber ancestral y han servido para su resistencia comunitaria, como también intelectuales (académicos foráneos y académicos propios) que han sabido conversar y dialogar, incluye la voz de activistas, colaboradores, solidarios, mano-prestantes de la experiencia para contribuir en un trueque de la palabra de forma solidaria. Memoriandar la palabra lleva consigo los *Círculos de biolugargogía*, es memoriandar las experiencias en el lugar y su gente, la academia los llama salidas pedagógicas, trabajo de campo, visitas académicas, etc. Se trata de aprender a dialogar y conversar de otro modo, poniendo en práctica la interculturalidad en su propio kosmos y organizar tales experiencias en tejidos textuales, videotejidos y audiotejidos.

Las sabidurías ancestrales para el *Semillero biolugargogía* son los colores de lo humano-no humano, son los saberes explicadas desde sus propias lógicas y las que se deben aprender para contribuir a su cuidado y fortalecimiento. Son hilos que reflejan kosmosabidurías originarias, afros, campesinos entre otros (selva, montaña y mar – también ciudad-) los actos del educar para dinamizar la vida, identidad, política, economía, agricultura, educación, organización, etc. Así cada integrante del semillero se vuelve un hacedor o hacedora que trae consigo un talento que se complementa con la curiosidad, la investigación y su horizonte personal.

Los espacios de curiosidad-investigación son:

a. *Sabidurías ancestrales.* Comprensión para sentipensar y poner en práctica los saberes que interactúan en el lugar, con su gente y la naturaleza, comprender como se dinamizan (siembra, crece, madura, cuidado, cosecha, re-colección y compartir) y generan iniciativas para contribuir con su enseñanza-aprendizaje-compartir por dentro y fuera de los espacios de cosmovivencia de lo humano-no humano.

b. *Ley natural de la madre tierra.* Los saberes locales construyen conceptos propios que el derecho hegemónico no entiende. Por tanto es vital hacer una justicia cognitiva en consonancia con la vida digna que se refiere a la continuidad del cuidado sobre el entorno, equilibrio, armonía y la integralidad de la naturaleza (todos los reinos de la biosfera – incluyendo lo inerte como vida-), en la que ella necesita ser protegida, liberada y respetada de acuerdo a los movimientos propios de sus tiempos y ciclos. Corresponde a la reflexión crítica para tal horizonte desde las curiosidades que residen en la kosmopolítica.

c. *Didáctica territorial*. Corresponde a la organización de estrategias lúdicas pedagógicas para ir abriendo espacios de reflexión y comunicar de modo diferente las memorias y los saberes ancestrales. Por un lado consiste en transformar los contenidos hegemónicos que se transfieren a través de múltiples dispositivos de carácter educativo (libros, revistas, artículos, papers, cartillas, memorias, etc.) y más bien, sean coherentes con las realidades donde actúan los saberes ancestrales, la didáctica de biolugargogía busca promover la transdisciplinariedad en los múltiples espacios de acción. Por otro lado, se han venido haciendo ejercicios con los denominados videotejidos (participación documental con la gente) y audiotejidos (la integralidad de los sonidos humanos-no humanos) con la posibilidad de hacer escuchar las propias expectativas de la naturaleza mediada por el lugar y su gente.

d. *Memorias etnoeducativas*. Es el acompañamiento a los integrantes del semillero que adelantan procesos de curiosidad con sus trabajos de grado (Prácticas Pedagógicas Etnoeducativas – PPE) en la licenciatura de etnoeducación, pero también incluyen experiencias en otros programas de formación en las que tienen interés en comprender sus indagaciones en contextos de diversidad biocultural y los saberes ancestrales.

e. *Sentidos de la curiosidad y creatividad*. Atendiendo a la sugerencia de Paulo Freire, en los mundos locales (rurales y periferias) hay "curiosidades científicas", esto implica contribuir en las propias dinámicas de pensamiento y acción que tienen las iniciativas educativas con apuestas de biolugargogía para el reconocimiento, pero también emerger en procesos de solidaridad, calidad educativa, recreativa dinamizando los sentidos de curiosidad y creatividad en sus propias lógicas. No se trata de imposiciones, se trata de generar iniciativas complementarias.

f. *Lenguas nativas.* El respeto inicia por saber saludar y pedir permiso a un lugar cuando se quiere conocer y entender. Por eso en los lugares recreados aún con lenguas nativas vigentes, es vital contribuir en su revitalización y para ello, es necesario promover el movimiento de las lenguas nativas en todos los espacios y campos del conocimiento. Actualmente en el semillero hay estudiantes que hablan y están aprendiendo algunas lenguas como el nasa yuwe, nam trik, runashimi, kamënts á y palenque.

Memoriandar biolugargogía para seguir disoñando

La iniciativa de biolugargogía como medio para el reconocimiento de las memorias y sabidurías ancestrales en la educación superior comenzó andar en agosto de 2020 en medio de la crisis pandémica. Tal situación no ha sido un impedimento, por el contrario la *curiosidad-investigación* dentro este tipo de situaciones dio cabida a pensar cómo ha influido el Covid-19 en el semillero, por un lado la virtualidad se sumó como una herramienta pedagógica y didáctica, generado los siguientes resultados:

a. Consolidación del Semillero biolugargogía de memorias y sabidurías ancestrales ante la Vicerrectoría de investigaciones de la Universidad del Cauca.

b. Como acto simbólico se hizo la siembra del Semillero biolugargogía de forma de realidad virtual en la educación superior el día 13 de abril de 2021 (Semillero biolugargogía, 2021b).

c. Generación y divulgación de *Memoriandar la palabra* para el aula universitaria, espacio en la que invita sabedores y sabedoras para conversar con diferentes áreas del conocimiento, especialmente en la Licenciatura en Etnoeducación.
d. Convocatoria de nuevas semillas que deseen ser parte del Semillero biolugargogía de diferentes programas académicos.
e. Creación y desarrollo de la propuesta de interacción social titulada *Memoriandar el mundo rural. Visitas pedagógicas y virtuales a las comunidades.* Su primera experiencia se dio en la a los pueblos originarios inga y kamënts á del Valle de Sibundoy-Putumayo con dos espacios: Memoriandar voces y diálogos, un programa radial en cooperación con el Colectivo Ayents e que consistió en un conjunto de conversatorios entres sabedores y académicos. El otro espacio fue el Seminario taller círculo de biolugargogía, una apuesta formativa para pensar en las memorias y sabidurías ancestrales, sus fortalezas y riesgos en las que han estado sometidas (Semillero biolugargogía, 2021c).

Los aprendizajes previos son el abono del *Semillero biolugargogía,* permitiéndole seguir disoñando para que sus ramas sigan creciendo a través de la práctica de sus principios naturales y aprendidos mediante la socialización intercultural como son reciprocidad, comunalidad, creatividad, curiosidad, interculturalidad, kosmovilidad, kosmovivencia, memoria, bioculturalidad y el silencio. Anhelando que los frutos generen profesionales críticos y conscientes de curiosidad-investigación y sean en el desarrollo de sus ciclos de vida, biolugargogos creativos de la vida digna en pro del movimiento tanto abyayalense y la Madre Tierra como de América y Occidente.

Bibliografía

Dietz, G., Mateso, S., Budar, L.
(2020). *La Gestión Intercultural en la práctica: La Universidad Veracruzana Intercultural a través de sus egresadas y egresados.* Universidad Veracruzana. México.

Fayad, J.
(2015). Ciclos de vida como principio activo hacia una escolarización intercultural. En *Revista colombiana de educación.* No 69. Artículo de reflexión derivado de investigación. Bogotá.

Mavisoy, W.
(2021). *Sëntsenojwabna shekwats ek, sëntsebetachjan bets as ek. "pienso con los pies y camino con la cabeza". Un acto de biolugargogía en la kosmovilidad kamënts á. el lugar como escuela, la naturaleza como maestra y la memoria como artesanía de conocimientos entre las y los kamënts á obiashjachá del Wáman lware en el Putumayo.* Propuesta plan de tesis doctoral. Doctorado en Etnobiología y Estudios Bioculturales. Universidad del Cauca. Popayán.
(2021). Lo ambiental y la educación en la kosmovilidad intercultural según las sabidurías ancestrales. En *Congreso sobre complejidad de lo ambiental. Avances y retos de*

la educación superior hacia un estado del arte en la región. Septiembre 23. Ponencia. Universidad Nacional de Colombia. Pereira.

(2020). *Nÿbenache jwabna "camino del pensamiento". Memoria de un lugar. Territorio y comunalidad: tramas y voces desde el acontecimiento kamënts á.* Tesis de Maestría en Estudios Intercultruales. Universidad del Cauca. Popayán.

(2018). El conocimiento indígena para descolonizar el territorio. La experiencia Kamëntšá (Colombia). En *Revista Nómadas.* No. 48. (pp. 239-248). Universidad Central. Bogotá.

Semillero biolugargogía.

(2020). *Plan de vida del Semillero biolugargogía de memorias y sabidurías ancestrales.* Manuscrito. Universidad del Cauca. Popayán.

(2021a, 1 de febrero). *Semillero biolugargogía de memorias y sabidurías ancestrales.* Universidad del Cauca. [Video]. You Tube. https://www.youtube.com/watch?v=y-0jVkxPiWS0&t=3s

(2021b, 13 de abril). *Siembra del semillero biolugargogía de memorias y sabidurías ancestrales.* Universidad del Cauca. [Video]. You Tube. https://www.youtube.com/watch?v=yMwDTqLK4Mw&t=2759s

(2021c, 1 de junio). *Visita virtual y pedagógica al Valle de Sibundoy, Putumayo.* Universidad del Cauca. [Video]. You Tube. https://www.youtube.com/watch?v=ZhssWOU7s8s

Química plegada

Alfonso Enrique Ramírez Sanabria
Grupo de Catálisis, Departamento de Química, Universidad del Cauca

Guillermo Torres
Puntoaparte editores, Bogotá

Andrés Barragán
Puntoaparte editores, Bogotá
aramirez@unicauca.edu.co

Palabras Claves: Comic, Plegable, Química

Modalidad: Artículo de Caso.

Temática: Autonomía Creativa.

Resumen

La química Plegada es una pieza editoral, ilustrada en estilo comic e impresa en formato plegable a manera de experimento.

Introducción

La química ha impactado de tal manera a la sociedad que resulta complejo imaginarse el mundo actual sin sus hallazgos. No obstante, algunos de sus aportes pueden resultar demasiado abstractos para el público general, de manera que esta rama de la ciencia suele tener pocos adeptos.

Con esto en mente, Puntoaparte Editores se unió con el profesor Alfonso Enrique Ramírez para producir Química plegada, una pieza editorial ilustrada en estilo cómic e impresa en formato plegable a manera de experimento. Nos planteamos la siguiente pregunta orientadora

¿Será posible aprender sobre química de manera entretenida?

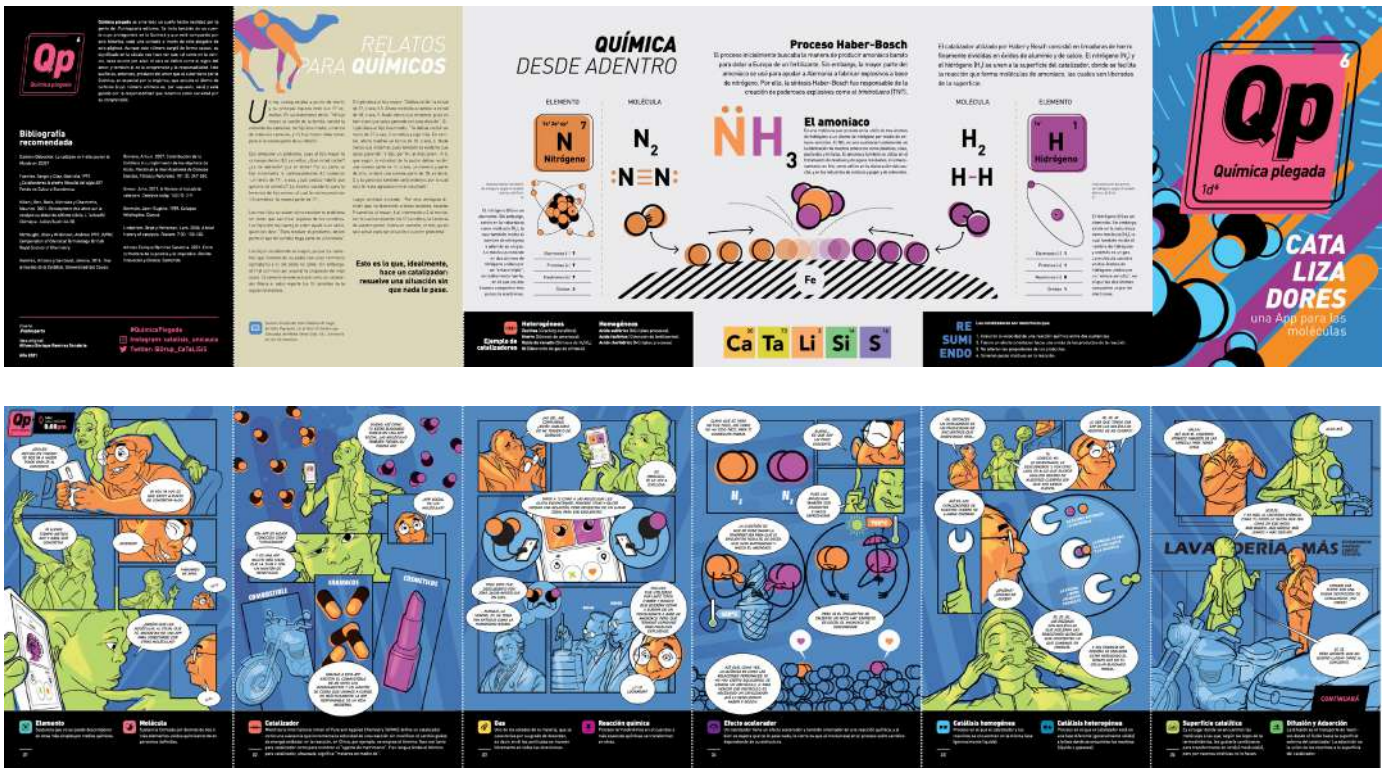


Figura 1.
Plegable: Catalizadores. La APP de las moléculas
Créditos: Los autores (https://puntoaparte.com.co/project/quimica-plegada/)

Y este es el producto final.
¿Y a usted, qué opinión le merece?

Método – Marco

La creación de esta obra, fue un proceso colectivo entre Alfonso Enrique Ramírez Sanabria, Guillermo Torres y Andrés Barragán. Sobre el proceso proyectual, este se trató de una secuencia, digamos alternada puesto que durante el proceso, hubo un dialogo permanente en la construcción de la historia que fue diagramada por Guillermo. Existió también, una permanente corrección del estilo, de los diálogos, de los textos y de las imágenes; lo cual hace parte de los procesos de creación. Igualmente, las diferentes etapas no siguieron una secuencia lineal, sino alternada y recurrente.

Resultados - Discusión

Química plegada es ante todo un *sueño* hecho realidad por la gente de .Puntoaparte editores. Se trata también de un *cuento*, contado a través de seis *historias*, en donde el protagonista principal de cada una de ellas es la **Quimica**. Las *historias*, son contadas a través de un plegable, el cual reúne una secuencia de seis páginas. Si bien el número seis surgió como una casualidad, al examinar su significado en la cábala, vemos que nada es casual -tal como sucede en la Ciencia- puesto que el número seis se define como signo del **amor**, pero es también el de la **comprensión** y de la **responsabilidad**. Este *sueño* es entonces el producto del **amor** que el autor tiene por la **Química**, en especial por la química orgánica que trata del estudio del átomo de carbono, cuyo número atómico es, por supuesto, seis, y esta guiado por la **responsabilidad** que tenemos como sociedad por su **comprensión**.

Bibliografía

Damien Debecker
La catalyse va-t-elle sauver le Monde en 2025?

Fuentes, S. & Díaz, G.
(1997). *Catalizadores la piedra filosofal del siglo XX?* México: Fondo de Cultura Económica

Kiliani, B., Batis, N., Chastrette, M.
(2001). *Development des idees sur la catalyse au debut du XIXeme siècle*. L´actualité Chimique. Juillet/Auot: 44-50.

McNaught, A. & Wilkinson, A.
(1997). *IUPAC Compendium of Chemical Terminology*. Cambridge: British Royal Society of Chemistry.

Ramírez, A. & Sandoval, J.
(2014). *Tras la huellas de la Catálisis*. Colombia: Universidad del Cauca.

Romero, A.
(2007). *Contribución de la Catálisis al cumplimiento de los objetivos de Kioto*. Revista de la Real Academia de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales. 101 (2): 347-360.

Armor, J.
(2011). A History of industrial catalysis. Catalysis today. 163 (1): 3-9.

Germain, J.-E.
(1959). *Catalyse Hétérogène*. Paris: Dunod.

Lindstrom, Brad y Lars Petterson.
(2003). A brief history of catalysis. Feature. 7 (4): 130-130.

Ramírez, A.
(2021). *Entre la frontera de lo posible y lo imposible*. Revista Innovación y Ciencia. Colombia. Sometido

Pacto, el estudio de un trasteo que se desvanece

Sara Dousdebés
Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá
Semillero Aquí no hay artistas - Terapia gráfica
saram.dousdebesc@utadeo.edu.co

Palabras Claves: Artefacto, Documento fotográfico, Melodrama, Tránsito.

Modalidad: Artículo Semillero.

Temática: Autonomía Creativa.

Resumen

Pacto es un proyecto que explora el rastro de la desaparición de un documento fotográfico personal. Inicia con la revisión de las implicaciones de su evanescencia en una narrativa[1] de familia y del lugar donde se desarrolló el relato, este lugar descrito desde de las observaciones que realiza Bachelard (1957)[2] en "La poética del espacio"[3] sobre las imágenes que surgen en la psique a partir del ensueño. El análisis del documento fotográfico extraviado se hará a partir de la metodología que propone Kossoy (2001)[4] en el libro "Fotografía es historia[5]. La exploración del rastro mencionado implicó la revisión de una colección fotográfica familiar, con el fin de articular una reinterpretación de la narrativa que representan los elementos anteriormente mencionados desde un contexto personal[6].

1 Entendiendo *narrativa* como una categoría revisada desde el análisis de Luz Aurora Pimentel, en su libro "El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa: Introducción, Mundo narrado"

2 Gastón Bachelard, 1884-1962 Nacido en Francia fue un filósofo, físico, poeta, literato y profesor.

3 Bachelard, G, *La poética del espacio,* Buenos Aires, Fondo Cultura Económica Argentina S.A, II,III

4 Boris Kosoy ,1941, Nacido en São Paulo, Brasil. Es Investigador,Fotógrafo, historiador y profesor.

5 "Boris Kossoy. Fotografía e historia. editorial "La marca", 2001

6 El uso de la palabra "Personal" en este trabajo será bajo el contexto de su acepción gramatical como adjetivo que indica que es "Perteneciente o relativo a la persona". Teniendo en cuenta diferentes perspectivas de análisis de "Lo personal" es nombrado como parte de una experiencia sensible que hizo parte de la construcción de narrativas durante mi niñez.

Pacto inicia como la búsqueda de un relato por medio de la pérdida de un objeto que lo representaba, de sus huellas y tránsito, sin embargo el proceso de investigación supuso ejercicios de exploración plásticos y problemas teóricos que culminaron en un *artefacto*, éste objeto actúa como portador de las preguntas que surgen durante el ejercicio de construir una imagen con retazos de recuerdos desde la ficción que los habita. Utilizando el melodrama como herramienta para poner ante un público consideraciones sobre la manera en la que el tránsito afecta la memoria de un núcleo familiar y la importancia de los procesos de investigación en las artes, uniendo la bitácora a la *pieza final*; Pacto es un trasteo que propone una perspectiva de álbum de familia efímero, ficcional y en tránsito.

Producto Plástico-Sensorial

Se marcó como hito principal la mudanza posterior a la separación de mis papás por su regularidad luego de la ruptura, por esto la palabra *tránsito* es la premisa para la elaboración del plan de investigación en el que por medio de un mapa y la creación de una bitácora[7] fueron desarrollados ejercicios de activación de memoria. Ejercicios como: Visita a la casa de mi infancia, revisión de fotografías de mi colección personal/familiar, grabación de llamadas telefónicas con ellos, entre otros. Lo anterior en contraste con la exploración sobre la imagen fotográfica como objeto representativo del relato extraviado y del relato que presento al final como reinterpretación: el PACTO.

Este mapa constó de 5 momentos: **1**. Lugar, **2**. Pérdida de lugar, **3**. Melodrama, **4**. Evidencia y **5**. Ausencia. Se traducen en niveles del artefacto final de forma ascendente, las primeras etapas (1 y 2) corresponden a los momentos de mayor subjetividad, en los que la narrativa nostálgica posee más relevancia que los hallazgos de corte investigativo, conforme suben los niveles prima en él la indagación sobre el estudio de la imagen desde la teoría, el Melodrama (3) opera como punto de inflexión en el proyecto sirviendo como herramienta narrativa para las primeras etapas y en las últimas dos como categoría de investigación sobre el rol de la imagen fotográfica como objeto dentro de una narrativa de familia latinoamericana. Evidencia y Ausencia (4 y 5) se enfocan en los hallazgos sobre la fotografía extraviada y un documento fotográfico encontrado que entraría a ocupar su lugar en el ejercicio de reinterpretación del relato.

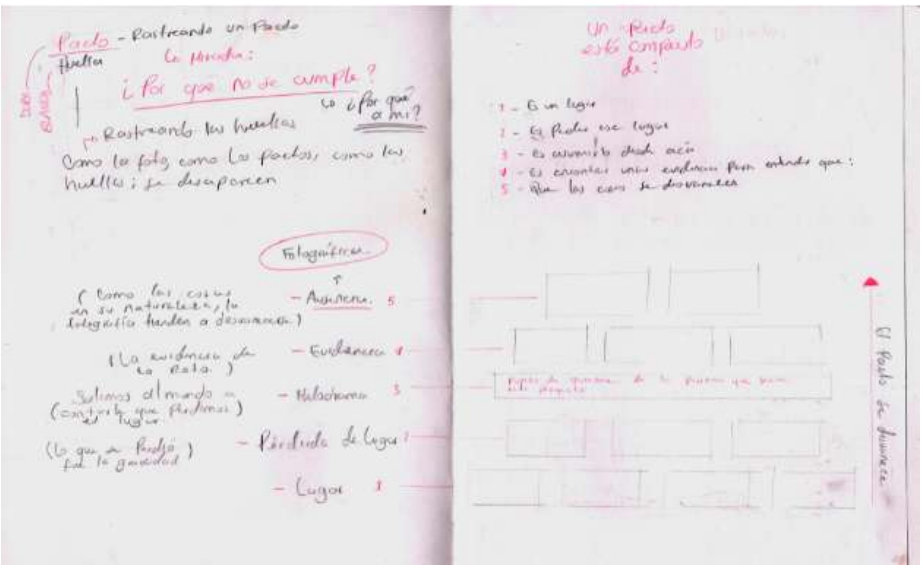


Figura 1
Mapa y primer plano de los niveles del artefacto.
Créditos: Sara Dousdebés.

7 Link para ver la bitácora y los ejercicios mencionados en el texto: https://saradousdebes.com/proceso-de-creacion/ .

Introducción

Figura 2.
Pieza final lado 1 de 4 con mecanismos de luz y sonido incorporados.
Créditos: Sara Dousdebés.

Durante los años 1996 y 1999 mis papás escribieron un diario en un cuaderno escolar con el propósito de contarme a futuro algunas partes de la historia de su relación, la intención que tuvieron de tenerme y lo que consideraron relevante de mis primeros años bajo su cuidado. El objeto está elaborado en gran parte por mi mamá y tiene algunas intervenciones escritas por mi papá.

Lo veo por primera vez en mi infancia alrededor de los seis o siete años un poco antes de que se efectúe legalmente el divorcio y mi mamá se mude a otra casa, posteriormente decidí guardarlo entre mis cosas. En ese diario había sólo una fotografía, una imagen pequeña de un bebé recién nacido que se encontraba anexada a la página en la que mi papá escribió el día de mi nacimiento. Es mi mamá quién me muestra ese cuaderno por primera y única vez; me enseña la foto y el resto del contenido contándome historias como si se tratara de un recorrido por un álbum de fotografías pese a que en éste objeto, además de esa pequeña fotografía, no había más que palabras escritas a mano, decoraciones con stickers y algunos dibujos.

Un par de años luego del divorcio las mudanzas se volvieron cada vez más frecuentes, empacar y desempacar en cajas de cartón se volvió rutinario. Acciones como guardar, mover y acomodar cosas se incorporaron a mis costumbres hasta el punto de normalizar no desempacar nunca algunas cajas puesto que siempre estábamos en tránsito. Durante uno de los últimos trasteos[8] que he tenido, me encontraba revisando de manera detallada cada objeto que iba empacando; encontré el cuaderno, lo revisé y noté que la fotografía ya no estaba, me pregunté por ella pero decidí guardarlo de nuevo y dejar el evento pasar.

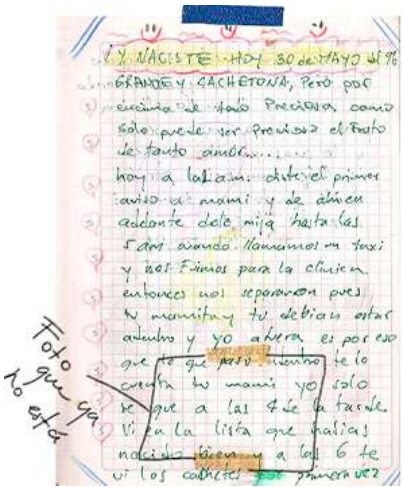


Figura 3.
Página del diario en el que se encontraba la fotografía extraviada.
Créditos: Carlos Enrique Dousdebés y Karen Montaña Cristancho, intervención digital por Sara Dousdebés.

En el año 2014 mi papá decidió mudarse fuera de la ciudad y al irse dejó bajo mi cuidado algunos documentos, objetos, muebles, una caja de cartón y lo que parecía ser un cofre de madera pequeño. Acomodé algunas cosas y guardé la caja, el cofre y un par de carpetas bajo mi cama; un poco más de un año después abrí la caja y encontré fotografías, documentos y una botella de vidrio con tapa de corcho con un papel dentro, saqué el papel y descubrí que se trataba de una hoja doblada sin mucho cuidado; una carta que llevaba escrito en esfero negro una frase corta que decía: *"Yo sólo quiero que me quieras porque tu eres el amor de mi vida"* y la parte inferior se encontraba firmada por mi papá.

Ese evento provocó en mí muchas emociones y desató una cadena de recuerdos que sumados a la ausencia física de él en ese momento, a los objetos, pero más que nada a la disposición de los mismos; se tornaron *melodramáticos*. Tomé la carta como una invitación abierta a seguir navegando entre recuerdos propios y ajenos, así que durante esa exploración volví al cuaderno y también al hecho de la desaparición de esa única imagen fotográfica; me fijé por un momento en una fotografía que se encontraba entre

8 Me refiero a la mudanza de una casa a otra como "trasteo" el término ha estado presente en mi familia desde que puedo recordar.

las los documentos e imágenes sueltas que yo tenía guardadas, vi en ella mi papá sosteniendo a un bebé recién nacido, sosteniéndome aparentemente a mí. Luego de contemplar la fotografía por un momento se completó, como si esa fuera la intención, la búsqueda de la imagen que pudiera encajar en ese aparente vacío que se encontraba en el papel del diario y que asumí de algún modo confirmado por la carta. Una ausencia que parecía hacer que mi participación en ese relato se hubiera refundido. Pero, ¿se completó realmente? ¿debía completarse? ¿La fotografía realmente es evidencia de mi participación en esa narrativa? ¿Es necesario contar el mismo relato? ¿es posible hacerlo?, la nostalgia parecía tomar la forma de una caja que me costaba desempacar pese a estar a reventar. Mientras buscaba raíces en el rastro de objetos desaparecidos con el fin de permanecer nostálgica, el relato daba la sensación de seguir incompleto a pesar de que parecía tener evidencias de lo contrario.

Durante el desarrollo de este proyecto tomé como referencia y punto de partida este tipo de situaciones e ideas que surgen alrededor de las imágenes fotográficas que pertenecen a mi colección personal; imágenes mías o de mis padres que fueron tomadas durante mi niñez y las acciones que rodean la contemplación de las mismas que suelen ser respuesta a una búsqueda por traer al presente detalles del pasado que, a pesar el paso del tiempo, pongo resistencia a aceptarlos como perdidos. Busco explorar el relato desde una postura en la que pongo en consideración la normalización de la nostalgia por una ruptura que no me pertenece como problema principal y de mi responsabilidad dentro de la prolongación del PACTO como única narrativa disponible.

Método – Marco

Para este proyecto fue fundamental la creación de bitácoras para el seguimiento de los hallazgos paralelos a la investigación teórica, el proyecto no contó con una estrategia o modelo de investigación específico por lo que es importante anotar que la idea cambió y sufrió un tránsito similar al de una mudanza. Por esto, la pieza final es una bitácora que opera al mismo tiempo como propuesta de álbum familiar en la que por medio de la puesta en escena confrontada con reflexiones teóricas, pone en cuestionamiento la *adultez* y la indagación de la academia en contraste con recuerdos y responsabilidades emocionales instauradas en la niñez.

Posterior a la selección de las categorías principales para cada etapa fue escogida la bibliografía con la que serían contrastados estos hallazgos, la bitácora contiene anotaciones de trabajo de campo, tales como la visita a lugares en los que se asume que ocurren eventos importantes para la narrativa, junto a recuerdos, textos cortos o apartados que corresponden a la memoria personal más apegada a un ejercicio de 'diario íntimo'. Luego de finalizada la primera etapa de la bitácora con los elementos encontrados fueron realizadas intervenciones manuales y digitales a los las fotografías creadas y encontradas durante el proceso de investigación, cada ejercicio de intervención, de nuevo, de la mano de un referente bibliográfico. El tránsito de estas ideas se materializa por medio de experimentos como el de fotocopia en el que la fotografía que es encontrada es copiada múltiples veces, de esta manera cada vez que pasa por la máquina pierde nitidez, posteriormente se digitalizan las copias y se imprimen en un formato de tamaño carta en material acetato para

luego exponerse como una gran mesa de luz, un negativo gigante de un relato que se desvanece en cada una de sus capas de significado. Con este ejercicio, al igual que con el resto de las cajas se proponen diferentes salidas para aproximaciones futuras al relato. La primera es el desvanecimiento de la narrativa, representada desde los materiales escogidos para la elaboración del artefacto: Cartón y acetato, ambos delicados y susceptibles al movimiento y cambios de temperatura en su entorno. Y la segunda, digitalización de la información; el proyecto inicia con elementos que pertenecen y se identifican en un espacio físico, tangible y hecho a mano: un diario, una casa física, una imagen fotográfica tomada de una cámara análoga, revelada y ampliada. Todo lo anterior se traslada a la exploración de estos espacios por medio del vídeo y la intervención y fragmentación digital de la fotografía encontrada y su rastro. Este paso de lo análogo a lo digital permite que el proceso de investigación tome nuevas formas permitiendo trabajar en él aún en condiciones como la pandemia que obligó al cierre de espacios de exhibición y experimentación presencial.

Lo anterior potenció el paso del proyecto a formatos digitales en los que se da la creación de un grupo de estudio llamado '¿Por qué a mí?', en Facebook e Instagram. Éste reúne proyectos de investigación/Creación, intervención a imagen fotográfica, ilustración y diseño gráfico con búsquedas similares sobre las implicaciones de las imágenes en la manera en la que narramos y documentamos los sucesos emocionales que conlleva la formación de grupos de personas identificadas como *familias* en un contexto latinoamericano.

Volviendo a la creación del artefacto; junto a la experimeciación y documentación en bitácora fue elaborado un texto final de informe, en éste se mezcla el relato en primera persona con los hallazgos teóricos y experimentación plástica y queda registrado el proceso de investigación/ creación del proyecto el cual es utilizado como base para la materialización final del artefacto trasteo que representa el PACTO en su totalidad. Los primeros niveles (1 y 2) fueron elaborados con base en el estudio de la casa de mi infancia en la que viví los últimos años en los que mis papás estuvieron juntos, este ejercicio fue realizado en vídeo y contrastado con el texto de Gastón Bachelard (1957); se tituló:

"Lugar y Pérdida de Lugar, el relato y la pérdida de gravedad" el vídeo fue subido a una bitácora digital en mi página web:https://saradousdebes.com/proceso-de-creacion/ junto al resto de ejercicios.

Para el tercer nivel (3) fue elaborado un cabezote de telenovela inspirado en piezas audiovisuales de televisión Mexicana, Colombiana y Venezolana, este sirve a su vez como pieza introductoria al proyecto:https://saradousdebes.com/pacto/, este capítulo se llamó: "***Melodrama, salgo al mundo a contarle que perdí mi lugar"*** y la caja que le corresponde es la del medio y la más grande, una caja con un formato que parece ser contenedor de un tv grande con un hueco en un costado que simula un cajón en el que se encuentra la carta encontrada cortada en pedazos. Y para los últimos niveles llamados: ***"Evidencia y Ausencia, la evidencia de lo roto y la naturaleza de desaparecer"*** fueron elaboradas fichas técnicas basadas en el trabajo de Boris Kossoy (2001) para una primera aproximación al análisis de evidencias que posteriormente serían revisados para la creación de las cajas en una extensión de análisis más amplia. La caja de negativos gigante anteriormente mencionada con el ejercicio de fotocopiado, a este montaje se

le suma una luz interior que ayuda a la visualización de los detalles del acetato impreso, por su disposición parece ser también, una mesa de luz similar a las utilizadas en laboratorios para revisar negativos fotográficos. La última caja contiene fotocopias de la página en la que se encuentra el rastro de la fotografía extraviada, como un aviso de 'se busca' el propósito de esta caja es que las personas puedan llevarse el aviso y buscar la fotografía extraviada como una acción poética quizás encontrar otras cosas o fotografías tal como yo lo hice.

Es utilizada la metodología de rastreo de Kossoy (2001) para la fragmentación digital de la fotografía encontrada, sus índices, así como la posibilidad de ver, sin necesidad de hacer entrevistas, el origen de la fotografía, sus autores, lugar en el que fue tomada, fecha, sustrato etc. De este modo se mantiene una intención de rigor investigativo sobre la premisa de trabajar sobre un recuerdo, por esta razón no fueron realizadas entrevistas a mis padres sobre la imagen específica, el propósito de la investigación no era propiamente encontrar 'la verdad' de la fotografía, teniendo en cuenta que la versión de cada uno pertenece a verdades separadas y relativas, ni de la extraviada ni de la encontrada fueron necesarias pesquisas adicionales. La ficción de relato melodramático toma fuerza por la veracidad extraída de los hallazgos soportados en teoría fotográfica y de éste modo el relato que se pretende narrar por medio del artefacto es mi propio recuerdo sobre la imagen y su contexto, es por esto que a la hora de exhibir el proyecto se muestran a su vez las bitácoras y se legitima la nostalgia por medio de la investigación normalizando dentro de ella los posibles cambios o interpretaciones que la habiten, entendiendo que en ella también existe la naturaleza de mutar y desvanecerse.

Resultados - Discusión

Esta propuesta de trasteo se desvanecerá, cada vez que lo muevo hago una limpieza y boto cosas, hay otras que limpio, contemplo y vuelvo a guardar, pero nunca será el mismo, el cartón se deteriora, se humedece, las esquinas se desgastan y los bordes se doblan. El relato es perecedero y desde el inicio encontré en los modos de recordación una angustia y necesidad por aferrarme a él, sin embargo, descubrí que para entenderlo es necesario comenzar a soltar, incluso las cosas que no creía tener aferradas.

Desde muy pequeña he sentido la responsabilidad de cargar, cuidar, buscar o replicar un relato de familia con el que tuve una relación muy corta, intentando aferrarme a objetos, imágenes e ideas que desaparecen o mutan de manera natural con el paso del tiempo, el tránsito o incluso por decisiones propias. Teniendo en cuenta que hay información intransferible, es decir, que no es posible contar o hacer una reconstrucción de un relato completamente fiel a su origen, me interesa la posibilidad de reinterpretar tomando como herramientas principales el contexto que puedo extraer de los contenedores de las imágenes, su materialidad, las fotografías disponibles y el rastro, tanto de la interacción de una fotografía física con el paso del tiempo dentro de la trama de esta narrativa, como también del que deja una imagen desaparecida sobre un soporte físico, metafórico o imaginado.

Presento éste proyecto como una ficción, desde la posibilidad de investigar como profesional en fotografía un recuerdo, este proyecto me permite, desde esta que es la

muestra de una primera etapa de investigación, proponer no un aporte a la identificación de sustratos fotográficos o propiamente de indagación sobre archivo fotográfico, sino un método en el que se puedan examinar desde la ficción este tipo de interpretaciones que resultan muy importantes a la hora de la revisión del impacto de las imágenes en las narrativas de un grupo de personas que se identifican como familia, del desarrollo emocional de los individuos que participan en ella y las posibilidades que existen dentro de lo que asumimos como "álbum familiar" que puede constituir elementos mucho más allá de un cuaderno con papel libre de ácido. Propongo mi proyecto como punto de partida para la reflexión sobre la normalización de las responsabilidades emocionales que se heredan por medio de objetos contenedores de imágenes rasgadas, rotas, rayadas y extraviadas, cuyo significado trasciende y se replica muchas veces sin nosotros siquiera saberlo.

El desarrollo de este artefacto, me permitió preguntarme por la posibilidad de reemplazar la ausencia de una fotografía con otra, quizá, como una manera de pretender la articulación de una narrativa para volver a empacar una caja y seguir cargando el mismo peso, sin embargo las posibilidades de análisis fotográfico ahora presentan inquietudes distintas, también desde la interdisciplinariedad, gracias al desarrollo del proyecto desde el semillero ANHA[9] y terapia gráfica, tuve contacto con otros puntos de vista que nutrieron mi trabajo como creadora de imágenes, desde la ilustración, el diseño gráfico y la arquitectura. El relato pasado se asume desvanecido y la búsqueda ya no se enfoca en intentar encajar una fotografía de 10 x 15 cm en un rastro de 5x7cm sino en las hipótesis de lo que podría pasar después con los nuevos hallazgos, los que permanecen y se resisten a transformarse.

El acercamiento a un proyecto de grado desde la premisa de indagar no sólo en una imagen que se transforma con la emocionalidad y el recuerdo, sino también sobre un rastro de una imagen que ya no está, propone un reto metodológico en un campo de estudio en el que la perspectiva académica se enfoca en la producción de imágenes en su mayoría con propósito comercial y no necesariamente en su análisis y contacto con otras disciplinas, paso de una formación como tecnóloga a un proceso de profesionalización en el que me puedo permitir involucrar filosofía y poesía en mi investigación sobre mis propios recuerdos y dramas. Se narra el contexto y el proceso de un caso personal como excusa para indagar sobre dinámicas de familia, el melodrama y su relación con el significado de una imagen fotográfica y de las imágenes que no están, las rotas, rasgadas, cortadas, robadas, perdidas o que no fueron nunca tomadas, que se encuentran atravesadas por múltiples recuerdos, sensaciones que son legítimos y pueden ser estudiados desde sus particularidades y legitimados desde la ficción que los habita.

9 Aquí No Hay Artistas

Bibliografía

Bachelard, G., & Beltrán, E.
(1957). *La poética del espacio, Buenos aires Fondo de cultura económica. Argentina S. A. II.III*

Boltanski, C.
(2018) Mis obras son parábolas mudas hechas.
https://elcultural.com/Christian-Boltanski-Mis-obras-son-parabolas-mudas-hechas-con-medios-contemporaneos

Barral, C.
(2019). " _/ _/ _/ " (Places)
https://www.youtube.com/watch?v=i-Jig5DyXdk.

Domingo, I.
(2014) Ser Sangre, Fotolibro.

Jaroslavsky, E.
(2018). *Contrato Narcisista (P.Aulagnier -Raës)- Psicoanálisis*
https://www.intersubjetividad.com.ar/contrato-narcisista-p-aulagnier-r-kaes/

Fujii, Yoshikatsu,
(2014) "Red String", Fotolibro.

Kossoy, B.
(2001). *Fotografía e historia. editorial "La marca".*

McGuire.R.
(2014) Here, Novela Gráfica, Salamandra Graphics.

Pizarnik, A.
(2016). Vestigios o contemplación de algo que termina" (pp.214). Editorial Lumen, Poesía completa.

Pimentel, L.A.
(1998). El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa: Introducción, Mundo narrado

Perez. E.
(2019) Teatro gestual, About, español.
https://www.aboutespanol.com/teatro-gestual-3195003

Vidal. J.
(2006). Comunicación y libertad: La telenovela, la realidad Imita al arte" Universidad Católica, Andrés Bello. Caracas.

Retaxión: Retejiendo en adversidad

Paula Andrea Julio Bolivar
Institución Universitaria Colegiatura Colombiana
paula.julio@colegiatura.edu.co

Palabras Clave: Moda, Maternidad juvenil, Retazos, Reconstrucción, Tejido social, Vulnerabilidad.

Modalidad: Artículo de Caso.

Temática: Autonomía Territorial.

Resumen

En el presente trabajo se analizó la situación de vulnerabilidad que viven las jóvenes madres de Montelíbano, Córdoba, buscando encontrar una forma de usar la moda como una herramienta creadora de procesos de reconstrucción en el tejido social de dicho municipio. En este orden de ideas, se generó un proyecto llamado Retaxión, el cual funcionó como una herramienta creativa que visibilizó la compleja situación por la que pasan las mamás adolescentes entre los 13 y 17 años, quienes participaron activamente en encuentros seguros donde la moda, los retazos y la maternidad crearon una oportunidad que les permitió contar sus historias de vida. Los resultados evidenciaron una actitud de empoderamiento en la vida de las madres adolescentes desde el inicio hasta el final del proyecto. Por lo tanto, se concluyó que la utilización de los procesos creativos de la moda, los retazos como símbolo y la actitud de cambio de las jóvenes madres se convierten en un rayo de esperanza dentro del contexto en el que viven.

Introducción

En el municipio de Montelíbano, Córdoba, se pueden evidenciar diversas problemáticas que giran en torno al nicho estudiado, esto es, las jóvenes madres (o en estado de embarazo) entre los 13 y los 17 años. Tristemente, estas niñas viven envueltas en un ambiente hostil, en donde las condiciones de vulnerabilidad, el rechazo, la violencia presente en la zona y el machismo al que están constantemente expuestas limitan sus oportunidades de crecimiento personal y su dignidad. No obstante, es de vital importancia reconocer que la Alcaldía de Montelíbano y otras fundaciones brindan a

estas madres algunas ayudas. El problema es que dichas ayudas resultan ser bastante báscias, en especial si se tiene en cuenta el hecho de que ellas solo la ven como un espacio en donde se recibe alguna clase de recompensa por cumplir con una simple asistencia, sin necesidad de interiorizar el verdadero significado de ir a estos respaldos. En este orden de ideas, es claro que ni siquiera ellas mismas comprenden la gravedad del asunto, razón por la cual el problema empeora.

Ahora bien, es importante resaltar que la moda se ha convertido en una industria que ha estado apuntando cada vez más a la sostenibilidad y a diversas cuestiones sociales, por lo que resulta necesario comprender esta área del diseño desde un punto de vista en el que se le considere como un espacio de reflexión. En este orden de ideas, este campo se comportaría como una especie de catalizador o herramienta que permita generar cambios, los cuales estarían encaminados a ir más allá de la sola vestibilidad y el ámbito fashionista. De esta forma, acompañada de áreas del conocimiento como la psicología y la sociología, la moda permite crear de una manera más asertiva una interiorización guiada por las transformaciones personales.

En este sentido, desde un punto de vista relacionado con la moda, las jóvenes madres son vistas como simples retazos que son apartados y rechazados, por lo que resulta vital buscar posibles soluciones que impacten positivamente el contexto en el que están inmersas. Así, si se considera la oportunidad que esta área del diseño puede llegar a brindar, y se aplica a la idea de reconstruir el tejido social en Montelíbano, se puede llegar a demostrar que estas niñas tienen un potencial creativo ilimitado, el cual puede llegar ser el punto de partida por medio del que se les brinde la posibilidad de transformar sus historias. De esta forma, se les proporcionará un espacio seguro, mediante el que podrán mostrarle al mundo que ellas también son importantes. Asimismo, dejarán en claro que pueden lograr cualquier cosa que se propongan, siempre y cuando lo hagan con conciencia, esfuerzo y dedicación. De cualquier modo, si se pretende cumplir con el objetivo previamente mencionado, es de vital importancia dar respuesta al siguiente interrogante: ¿Cómo desde la moda es posible crear procesos de reconstrucción del tejido social en el municipio de Montelíbano, Córdoba?

Foto 1.
Piezas realizadas por: Paula Andrea Julio Bolivar

Método – Marco

La propuesta está desarrollada a partir de un proceso de revisión de fuentes bibliográficas y referentes homologadores, los cuales dieron pie al proceso de materialización. Posteriormente, se desarrolló la creación de una cartografía artística original, mediante la que se evidencia el territorio, el recorrido y las problemáticas de índole social a las que las jóvenes madres están expuestas dentro de su contexto.

En dicha cartografía **Foto 1**, se puede evidenciar una fusión entre el arte y los retazos, mediante la que se creó una pieza móvil suspendida del suelo compuesta de elementos gráficos. Asimismo, cuenta con texturas que representan, principalmente, las sensaciones que experimentan las jóvenes embarazadas en su diario vivir y un mapa

Foto 2.
Piezas realizadas por: Paula Andrea Julio Bolivar

de movilidad relacionado con las perspectivas y vivencias de ellas en el municipio de Montelíbano, Córdoba. Aparte de esto, en el mapeo también se pueden encontrar cinco íconos **Foto 2**, cuya utilidad se ve encaminada al planteamiento del recorrido y contexto del mismo. A continuación se describen las representaciones.

En primer lugar, el círculo rodeado de puntos es la representación de los lugares principales de donde provienen y pasan la mayor parte del tiempo las jóvenes madres. Principalmente, dichos sitios comprenden los siguientes barrios: Villa clemen, El Porvenir, Emanuel, El paraíso, Pablo VI y Brisas del Sur, en conjunto con el municipio de La Apartada, el cual se encuentra en las zonas aledañas de Montelíbano. La *R* (de regalo) simboliza la manera en que las niñas ven a las entidades de apoyo anteriormente mencionadas. Esto se debe a que sólo las consideran como un lugar en donde pueden conseguir recompensas materiales de forma gratuita y no las toman como un espacio de acompañamiento profesional y crecimiento personal. Por tal motivo, creen que su único compromiso es ir, firmar asistencia y devolverse a sus casas trayendo consigo algún beneficio tangible.

Adicionalmente, en el tercer símbolo se puede evidenciar una mira u objetivo de disparo que representan las zonas con el mayor riesgo de ser afectadas por actores del conflicto armado. Tristemente, si hay algo que tienen en común los habitantes de los barrios en donde viven estas niñas, es que usan constantemente la frase "cuando salgas estáte pendiente", haciendo referencia a los peligros a los que se enfrentan las personas al momento de circular por el territorio. De hecho, actualmente se tienen reportes de más de tres grupos al margen de la ley, entre los que se pueden encontrar los Caparrapos, las Autodefensas Gaitanistas de Colombia, las disidencias de las Farc y las Águilas Negras. No obstante, si bien es cierto que estas agrupaciones no se suelen mostrar con frecuencia en el casco urbano, es de vital importancia reconocer que siguen representando una gran amenaza para toda la población.

Por otro lado, la lista de chequeo simboliza a los hospitales, IPS y centros de sanidad en el municipio, los cuales, supuestamente, cumplen con el propósito de prestar un servicio de salud óptimo y eficaz a las niñas en estado de embarazo. No obstante, de acuerdo con los testimonios dichos por las mismas jóvenes, estos sitios solo son un "lugar a donde vas, te sientas, esperas cule poco e' tiempo, medio te chequean ahí, y después de unos meses vuelves pa' parir" (Hernandez, A. 2019). Por medio de este tipo de expresiones, no resulta difícil darse cuenta de que, en realidad, el servicio de salubridad brindado es bastante básico, al punto de que las niñas lo ven únicamente como un espacio fastidioso y rutinario.

Finalmente, la motocicleta simboliza al mototaxismo presente en las zonas, el cual representa un papel muy importante en el diario vivir de las jóvenes. Esto se debe a que, por muy inseguros que puedan llegar a ser, estos vehículos consisten en la única herramienta de traslado con la que cuentan las niñas a la hora de salir de sus casas para cumplir con sus responsabilidades de madre. De hecho, las Boxer y

Foto 3.
Piezas realizadas por:
Paula Andrea Julio Bolivar

las Biwis son el principal medio de transporte en todo el municipio, por lo que pueden encontrarse con mucha frecuencia en la mayoría de las calles de los diferentes barrios. No obstante, es en las zonas en las que habitan estas adolescentes en donde se encuentran con mayor abundancia, en especial si se tiene en cuenta el hecho de que no cuentan con ningún otro medio que les posibilite desplazarse para hacer planes, dar vueltas y encontrarse con amigos.

Una vez construida la cartografía, se realizó un alfabeto visual **Foto 3** compuesto por retazos, con el que se recopilaron elementos que reúnen, a nivel conceptual, ideas relacionadas con el tema de investigación.

Entre dichos componentes podemos encontrar la macrotendencia, las palabras clave, los valores estéticos, la carta de color, diferentes formas, diversas texturas y una recopilación de referentes y homólogos que brindan, conceptualemnte hablando, apoyo a la idea de utilizar retazos como un elemento de recostrucción y resignificacion hacia una transformación novedosa y positiva. Dicho esto, es de vital importancia ampliar a profundidad las definiciones de tejido social, retazos y maternidad juvenil, debido a que estas palabras son la base en el proceso metodológico de la investigación.

Foto 4.
Proyecto realizado por:
Paula Andrea Julio Bolivar
con apoyo de:
Fundación las golondrinas sede Montelibano
Maria Judith Ochoa

Resultados - Discusión

Posterior a lo anteriormente planteado se decide crear Retaxión: Una organización que acompaña de forma creativa los procesos personales de cada una de estas niñas. De esta manera, ellas podrán comprender el poder simbólico que tienen los retazos y la forma en la que estos pueden ser el medio por el cual cuenten sus historias y generen procesos de reflexión para la posterior renovación de ese joven tejido social. Dicha organización funciona a partir de encuentros en donde las adolescentes y sus bebés **Foto 4** se ven envueltos en un espacio seguro, en donde se logra progresivamente formar un cambio positivo en ellas. Cabe resaltar que todo esto se logra por medio de un proceso creativo **Foto 5** acompañado de especialistas voluntarios de distintas áreas, los cuales serían participantes activos en todo momento. De acuerdo con lo anterior, se espera que con este proyecto se brinde un acompañamiento positivo y significativo en la vida de estas chicas **Foto 6**, el cual cumple con el propósito de generar un espacio que les dé la oportunidad de envolverse en un proceso de introspección y reflexión. Así, las jóvenes podrán reafirmar su valor y su importancia para la

Foto 5.
Proyecto realizado por: Paula Andrea Julio Bolivar
con apoyo de: Fundación las golondrinas sede Montelibano
Maria Judith Ochoa

Foto 5.
Proyecto realizado por: Paula Andrea Julio Bolivar
con apoyo de: Fundación las golondrinas sede Montelibano
Maria Judith Ochoa

sociedad, de tal forma que, por medio de los retazos y la reconstrucción del tejido, se vean a sí mismas como mujeres empoderadas y valientes.

Dadas los antecedentes, el proceso de materialización se puede desarrollar de dos maneras diferentes. En primer lugar, puede verse conformado por actividades que serán, en un principio, de acercamiento, retrospección y presentación del proyecto, para luego pasar al descubrimiento de las emociones, la comunicación proactiva en relación con la expresión del ser y el diseño del yo interior.Cabe recalcar que todo esto se acompaña con charlas sobre el cuidado mutuo y personal, combinadas con *mood-boards* que permiten la búsqueda interna de dones en cada una de las chicas. De esta

Foto 7.
Proyecto realizado por: Paula Andrea Julio Bolivar
con apoyo de: Fundación las golondrinas sede Montelibano
Maria Judith Ochoa

Foto 8.
Diseño realizado por: Paula Andrea Julio Bolivar
Fotografía por: Daniel Gutierrez

manera, se puede pasar posteriormente a los procesos de resignificación con retazos, con el fin de realizar un producto final expuesto en convivencia **Foto 7**.

Producto Plástico-Sensorial

Para la materialización de este proceso creativo, se realiza la colección "Juntas" **Foto 8** compuestas de dos piezas de arte hechas a base de retazos, las cuales expresan los sentimientos, vivencias y aprendizajes adquiridos en Retaxión: retejiendo en adversidad. Mediante el cual, se podrá exponer con mayor claridad las nuevas posibilidades de entender la importancia de los procesos de resignificación.

Foto 9.
Proyecto realizado por: Paula Andrea Julio Bolivar
con apoyo de: Fundación las golondrinas sede Montelibano
Maria Judith Ochoa

Foto 10.
Diseño y producción por: Paula Andrea Julio Bolivar
Modelos: Claire Toro y Mari Sofia Pinilla
Maquillaje: Valentina Dunan
Fotografía: Daniel Gutierrez y Maria Judith Ochoa

Foto 11.
Diseño y producción por: Paula Andrea Julio Bolivar
Modelos: Claire Toro y Mari Sofia Pinilla
Maquillaje: Valentina Dunan
Fotografía: Daniel Gutierrez y Maria Judith Ochoa

Foto 12.
Diseño y producción por: Paula Andrea Julio Bolivar
Modelos: Claire Toro y Mari Sofia Pinilla
Maquillaje: Valentina Dunan
Fotografía: Daniel Gutierrez y Maria Judith Ochoa

Foto 13.
Diseño y producción por: Paula Andrea Julio Bolivar
Modelos: Claire Toro y Mari Sofia Pinilla
Maquillaje: Valentina Dunan
Fotografía: Daniel Gutierrez y Maria Judith Ochoa

Las dos piezas de arte están construidas sin ninguna intención de vestibilidad con el fin de darle al mismo proceso un espacio de reconstrucción a la idea de crear una colección.
Estas piezas colgantes están compuestas de dos lados que cuentan las historias de amor que hay entre las jóvenes madres **Fotos 9 y 10**, sus bebés y la alegría de anhelar la llegada de una nueva vida **Fotos 11 y 12.**

Esta relación maternal se encuentra en un espacio que componen muchas uniones, muchos hilos y colores vibrantes que fluyen dentro del mismo, lo que crea una interpretación del empoderamiento de las madres que a pesar de vivir en un contexto vulnerable, está lleno de vida, diversidad, color y alegría **Fotos 13**.

Bibliografía

Florez, C. E. & Soto, V. E.
(2006). *Fecundidad Adolescente y Desigualdad en Colombia y la Región de América Latina y el Caribe*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe, CELADE-División de Población, Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA). Recuperado de: https://www.cepal.org/sites/default/files/events/files/florez_soto.pdf

Entwistle, J.
(2002). *El cuerpo y la moda, una visión sociológica.* Barcelona: Paidós.

González-Candia, J. & Mendoza-Zárate, G.
(2004). *Reconstrucción del tejido social: una apuesta por la paz.* Barcelona: Anagrama.

Medina-Pintos, A. L.
(2015). *Maternidad, reflexiones sobre sus significados y las construcciones del imaginario social: partiendo de la experiencia práctica en un centro para mujeres con niño/as y adolescentes a cargo, en situación de calle* (Tesis de pregrado). Universidad de la república, Montevideo.

Peláez, Z.
(2014). *Bivio vibio, es un niño que su ser quiere reconocer* (Tesis de pregrado). Colegiatura Colombiana, Medellín.

Puertas-Henao, E.
(2015). Tejidos que dan sentido a la existencia (Tesis de maestría). Universidad de Antioquia, Medellín.

Sztompka, P.
(1995). *Sociología del cambio social.* Madrid:Alianza editorial.

"Libro álbum Crónicas Cajibianas" La ilustración como herramienta para la implementación de un álbum ilustrado en los procesos de resignificación identitaria cultural del municipio de Cajibío Cauca

Miguel Angel Valencia Orozco
Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca
miguelvalencia@unimayor.edu.co / catinomijoquerido@gmail.com

Palabras Clave: álbum ilustrado, Cajibío, identidad cultural, ilustración, resignificación.

Modalidad: Artículo de Reflexión

Temática: Autonomía Territorial

Resumen

El olvido recurrente de lo que se tuvo y se tiene; ha ocasionado una pereza absoluta por el intento de explorar lo que se podría tener. Por esto en la actualidad el municipio de Cajibío - Cauca y su identidad cultural; ha sufrido un sin número de cambios ocasionados por la estigmatización territorial generada por la guerra, pasando por los cambios políticos que traen consigo las diferentes administraciones de turno, cambios que a su vez se apoyan en el esnobismo consumista que contribuye a acelerar los procesos de aculturación, inmersos en la recepción de otras culturas. Dichas acciones y el olvido de una identidad fuerte y consolidada que en un principio se creía que estaba en la música del municipio; han conllevando a plantearse desde el presente proyecto investigativo la construcción de un imaginario gráfico por medio de los aspectos históricos, sociales, culturales y económicos. Para lograr una propuesta de resignificación de la identidad cultural del municipio. Propuesta fundamentada en un desarrollo metodológico de tres fases, que concluyen en la construcción de un prototipo de álbum ilustrado, inspirado en el libro "Crónicas Cajibianas" escrito por el maestro Leonardo Pazos descubierto en el proceso investigativo; el cual en su interior cuenta con un gran valor literario, puesto que en su contenido se describe de manera detallada historias que hablan sobre el cajibiano de antes, sus costumbres, anécdotas y en general una gran porción identitaria del municipio.

Producto Plástico-Sensorial

La experiencia obtenida desde los aspectos creativos del presente proyecto se constituye enriquecedora y de gran valor; puesto que permite evidenciar y comprender el proceso que hay detrás de una solución de diseño. Develando cómo el conocimiento adquirido desde la academia toma un mayor sentido cuando tiene una necesidad puntual por resolver. En este caso en particular el proceso creativo en primera instancia se basa en la implementación de herramientas como la fotografía y la infografía entre otras; para desarrollar una recolección y análisis de datos exhaustiva, para luego poder obtener los suficientes criterios de diseño y elegir a la ilustración desde la experimentación gráfica y al libro álbum como los principales elementos capaces de brindar una solución de diseño pertinente, buscando proporcionar una pieza de diseño con un equilibrio entre belleza y funcionalidad; siempre manteniendo el claro objetivo de recuperar, reapropiar e instaurar nuevos aspectos identitarios dentro del territorio cajibiano. Es por esto que se obtiene un artefacto de índole editorial, que se constituye como un prototipo de álbum ilustrado, en donde el lector en su interior podrá encontrar el complemento narrativo en múltiples imágenes expresivas llevadas a cabo con técnicas análogas con un enmarañado universo identitario por descubrir.

Figura 1.
Prototipo Libro Álbum Crónicas Cajibianas
Créditos: Miguel Ángel Valencia Orozco

Introducción

El municipio de Cajibío Cauca fue reconocido como "Rincón Musical de Colombia", reconocimiento que le otorgó en su momento una identidad, con la cual se podía diferenciar de otras municipalidades y estaba fundamentada netamente en la música.

En la actualidad el municipio y su identidad; ha sufrido un sin número de cambios debido al esnobismo consumista[1], contribuyendo a acelerar los procesos de aculturación, vistos como los procesos de recepción de otras culturas y de adaptación a ella, en especial ocasionando la perdida de la cultura propia. Puesto que las nuevas pautas de consumo en masas han influido en la definición de los objetos como aquellos que configuran el orden de la sociedad (Gaviria, 2011). A su vez, este cambio también fue promovido por los diferentes acontecimientos históricos. Causando una especie de estancamiento visto en el desinterés de los habitantes por apropiarse de su historia, identidad, cultura, etc. Debido a que la identidad que primitivamente se creía que reposaba en un solo aspecto de la sociedad del municipio posiblemente se ha trasladado a todos los aspectos que conforman el entorno de la cultura cajibiana. En la actualidad

1 El término esnobismo consumista es entendido por la sociología como el gusto o admiración excesivos por todo lo que está de moda. Disponible en: Gran Diccionario de la Lengua Española, Larousse Editorial, S.L, 2016. [Consultado el 14 de abril del 2020] Disponible en: https://es.thefreedictionary.com/esnobismo

no solo la música es el factor que marca la identidad, sino también las personas, la historia, la flora y la fauna, la religión, la tradición oral entre otros aspectos se constituyen como los principales actores encargados de otorgar una identidad fuerte y reconocible.

Y es aquí donde radica el principal problema conocido como "pérdida de la identidad fundamentada en las comunidades que conforman el municipio". Debido a que se niegan a explorar aquellos aspectos que pueden llegar a ser generadores de una identidad consolidada y asumir de igual manera al cambio como generador de nuevos contenidos que permitan encontrar y divulgar una identidad que rompe con los esquemas instaurados en un pasado de una sociedad y más específicamente de un municipio; que se ha mantenido bajo la línea conservadora, en donde se percibe al cambio como un proceso que se contrapone a lo que ya han obtenido por medio de los esquemas que se han tejido por una generación oxidada y respaldada por decisiones que le huyen al cambio.

Es por esto que en contraposición y como alternativa de solución a toda la problemática descrita con anterioridad ha surgido la pregunta acerca de ¿cómo el Diseño Visual por medio de la ilustración, contribuyen a la creación de un imaginario gráfico que permita la resignificación de los valores culturales identitarios del municipio de Cajibío Cauca?, y es aquí, en donde el Diseño Visual en conjunto con todos los aspectos que lo conforman, se convierte en una herramienta de Investigación+Creación; debido a que se establece al diseño como un ente responsable socialmente que aporta a la sostenibilidad y la revitalización de comunidades; a partir de la creación de mensajes visuales que a su vez influyen en el comportamiento de las sociedades. En donde se va más allá de crear objetos, productos o imágenes, para luego posicionarse como una herramienta metodológica que permite mediar entre las necesidades y las comunidades que presentan dicha necesidad. Constituyendo a esta herramienta como un mecanismo que trabaja en pro de una autonomía territorial, puesto que en este caso en específico; se busca lograr una identidad cultural compacta que logre abonar a los procesos de re apropiación identitaria, para que luego bajo esa autonomía se constituya un territorio con unos aspectos distintivos frente a otras comunidades, bajo una identidad revitalizada gracias a los procesos de re significación llevados a cabo por una mirada joven y fresca permeada por mecanismos de vanguardia que se encuentran en esa lucha por hacer reconocer sus capacidades en múltiples áreas del entorno mundial; demostrándole a una metrópoli "activa" que hay periferias que no son tan pasivas, puesto que están en la búsqueda de representatividad, remodelando al mundo desde bordes tan pequeños pero con alcances tan grandes como lo es la consolidación identitaria cultural de un pueblo. Conllevando a consolidar todo el proceso investigativo de este proyecto como un insumo útil desde el área del Diseño Visual, para futuras investigaciones cuyo fin sea luchar por la construcción constante de una identidad cultural fuerte y clara ante los cajibianos y ante el mundo.

Método – Marco

La ejecución del presente proyecto se vio enmarcada en el resultando de la implementación de una metodología mixta que a su vez toma como referencia a la obra conocida como "La metodología del diseño" de Ambrose-Harris, quien plantea las siguientes

siete fases: definición, investigación, ideación, prototipo, selección, implementación y aprendizaje. En este caso en particular se han reducido a tres fases descritas así: fase de inmersión y conocimiento, fase de análisis, clasificación y elección del nuevo eje identitario de la cultura cajibiana, fase de experimentación grafica o proceso de diseño.

La fase de inmersión y conocimiento corresponde a la búsqueda de información, en donde el conocimiento de las personas y la búsqueda de documentos referentes al municipio, tomaron mayor importancia. Iniciando con la ejecución de entrevistas no estructuradas a personas involucradas directamente en el ámbito cultural del territorio; con el fin de identificar características físicas, vivencias, qué haceres y rasgos identitarios que reconstruyen una memoria hablada del territorio, permitiendo delimitar los diferentes aspectos que le otorgan una identidad cultural al pueblo cajibiano. Luego se dio paso a la búsqueda de documentos históricos, hecho que conllevó a descubrir el documento "Crónicas Cajibianas" escrito por el maestro Leonardo Pazos y por ende su contenido tomó mayor preponderancia, puesto que su literatura en forma de crónicas, permitiría realizar un análisis meticuloso a una narrativa descriptiva que habla sobre la vida cajibiana del antes, para luego ser contrastada con la memoria hablada resultante de las entrevistas. Y así conocer a profundidad el entorno cultural del territorio y determinar objetivamente los rasgos identitarios del lugar.

Esquema 1.
Esquema de la cultura identitaria cajibiana en donde se visualiza de manera sintetizada el comportamiento de los tres temas descubiertos en las entrevistas en conjunto con los subtemas que comprenden a cada tema en general.
Créditos: Miguel Ángel Valencia Orozco

En la fase de análisis, clasificación y elección, se analizaron las entrevistas realizadas a gestores culturales de la municipalidad, arrojando una primera premisa acerca de cuáles son los principales ejes correspondientes a una identidad cultural del territorio. En donde basados en toda esa información recopilada y digerida, se concluyó que la tradición oral vista desde las costumbres, anécdotas, cuentos, argot popular, mitos y leyendas entre otras características propias del territorio cajibiano, se convierte en un mecanismo de tracción que le proporciona movimiento a la música, permitiendo que otros elementos en conjunto se dinamicen y generen una armonía y un desarrollo compacto de la cultura identitaria del municipio de Cajibío Cauca (ver esquema 1).

Luego dentro de esta misma fase, se aborda al documento "crónicas cajibianas" empleando rigurosamente un esquema infográfico que permitirá diseccionar la riqueza literaria que se encuentra en cada una de sus 33 crónicas. Desarrollo infográfico que lo antecede una serie de lecturas críticas con detenimiento a base de resaltadores y

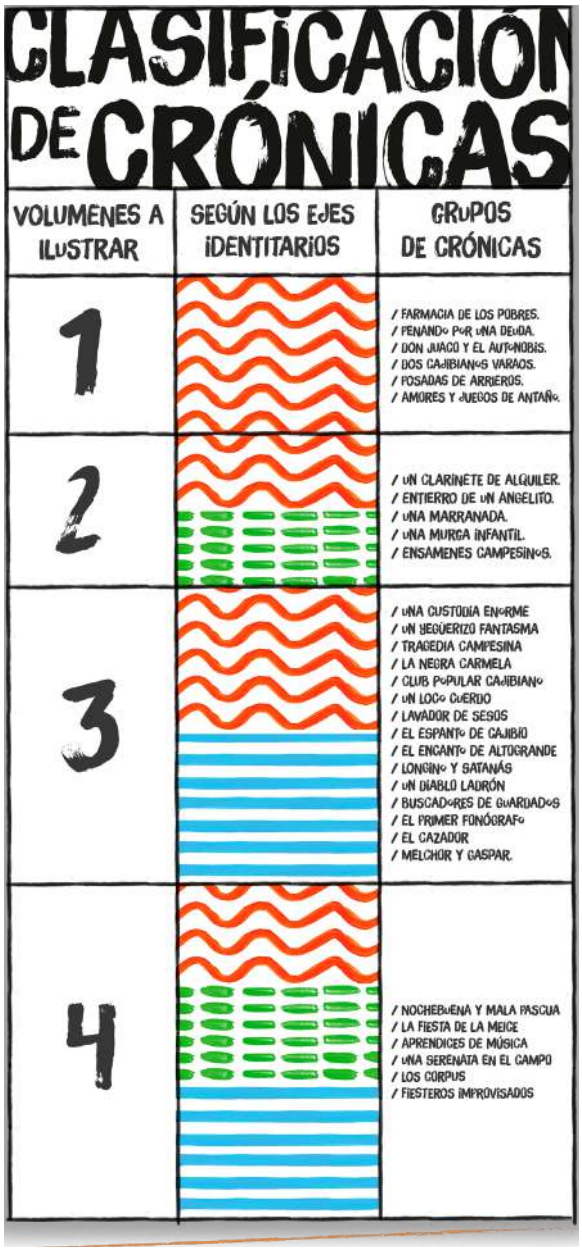


Tabla 1.
Esquema infográfico, realizado de manera análoga para cada una de las 33 crónicas, medidas: 2 mts de largo por 35 cm de ancho.
Créditos: Miguel Ángel Valencia Orozco

potsits de colores, para obtener un flujo de información claro respecto a los ejes identitarios que alberga en el interior la literatura de este libro. Para que de esta manera dicha información se pueda acotar en un esquema infográfico lineal dividido en la cantidad de párrafos que conforman a cada una de las crónicas. En donde cada división está hecha de forma vertical por medio de líneas punteadas de color rojo y el espacio entre división es proporcional al tamaño de la extensión escrita del párrafo correspondiente a cada crónica. A su vez cada división en párrafos se encuentra intervenida de manera horizontal por tres líneas base correspondientes a los tres ejes o temas que se detectaron en las lecturas hechas previamente (ver tabla 1).

Por consiguiente, el proceso de análisis desarrollado anteriormente tanto a entrevistas como al documento; fue realizado con el fin de contrastar los resultados para clasificar y finalmente elegir el o los ejes identitarios del territorio y así poder obtener una serie de conclusiones que se convertirán en la base para tomar decisiones y optar por una solución de diseño, capaz de responder a la necesidad de promover una identidad cultural del territorio por medio de la resignificación de lo existente. A continuación, se presentan algunas de las conclusiones obtenidas:

- Tanto en las entrevistas como en las crónicas, se percibe un amplio conocimiento y contenido informativo respectivamente, en torno a temas musicales, orales y religiosos. Evidenciando una visión sobre la situación identitaria cultural del antes vista desde las crónicas y una interpretación del ahora, visualizada en los relatos obtenidos por las entrevistas, lo que permitió esclarecer y concluir en que los temas o bien llamados ejes identitarios descubiertos en el proceso de análisis hacen parte del presente, los cuales gracias a los testimonios recopilados permite constatar frente a las crónicas que son justamente la tradición oral (T.O), la tradición musical (T.M) y la tradición religiosa (T.R) los ejes que se encargan de mover dicha identidad cultural del territorio cajibiano, en donde los principales actores y precursores son los mismos habitantes y en su mayoría campesinos, que se encargan de mantener viva dicha cultura.
- Se encontró que el documento crónicas cajibianas, escrito por el maestro Leonardo Pazos, es completo en cuanto a que en el interior de sus 33 crónicas y en todo el contenido escrito; se encuentran dispersos los tres ejes identitarios fundamentados en la cultura del antes, el cual en corroboración con los resultados arrojados por las entrevistas abiertas proporcionó todo el conocimiento necesario para ser utilizado dentro de esta investigación como promotor de dicha cultura. Y es por esto que se toma la decisión de elegir dichas crónicas, como elemento clave para encaminar la propuesta de solución de diseño para el presente proyecto. Puesto que algunas crónicas, funcionan como perfecto contenedor de la cultura del te-

rritorio anteriormente estudiada, ya que algunas en su interior con una escritura detallada presentan el reflejo de los tres ejes identitarios; por lo cual se considera que todas las 33 crónicas deben tener igual importancia en el momento de la preposición de una propuesta de solución, conllevando a que el contenido resultante sea consecuente con el objetivo y los requerimientos construidos a lo largo de esta investigación. Haciendo siempre hincapié en que la tradición oral y la jerga popular, sean los indicados para llevar el timón de este proyecto.

Posteriormente, en la fase de experimentación gráfica o proceso de diseño, en conjunto con otros componentes y en consecuencia con lo obtenido en las dos fases anteriores, se decide el desarrollo de un libro álbum o álbum ilustrado como principal propuesta de solución a la problemática planteada; tomando como inspiración a las crónicas del documento histórico "Crónicas Cajibianas", para así iniciar por comprender las bases teóricas del concepto de ilustración como un ejercicio representacional y su sinergia con el libro álbum, pasando por un estudio de referentes y definiendo a nivel general una serie de criterios de diseño desde la gráfica, el formato, color, tipografías, etc. Dando paso a un desarrollo esquemático conceptual de cada crónica, definido en cuatro pasos. El cual contribuye a la creación del universo tangible de las 33 crónicas y por ende a la reconstrucción del universo gráfico cultural identitario del territorio, que estará dispuesto en el interior del libro álbum como artefacto y objeto de revitalización cultural para la comunidad del pueblo cajibiano.

Resultados – Discusión

Con el propósito de concluir finalmente en un producto de diseño como propuesta de solución a la problemática planteada; se abordaron los principales conceptos, tales como la "ilustración" y el "libro álbum", desde la teoría de algunos autores. con el fin de comprender su uso y finalmente establecerlos como las principales herramientas a implementar en la construcción de la intervención plástico-sensorial. En donde gracias al análisis previo realizado y debido a la importancia de las crónicas en su función de contenedoras de los tres ejes identitarios, se aborda a la ilustración como el mecanismo de comunicación, representación y aprendizaje; entendiéndose a la ilustración como una forma de experimentación visual que se faculta en el dibujo, cuya función es destapar y evidenciar aquello que un texto no puede comunicar. *Es usar la inteligencia propia sin la guía del otro* (Kant, 1784). Es por esto que la ilustración es tomada como un mecanismo que funciona como enganche o ancla, logrando reflejar, conectar y transmitir emociones que el contenido netamente escrito no lo logra llevar a cabo en su totalidad, por lo tanto:

> *los libros ilustrados (cuyo texto está acompañado por imágenes) y los álbumes ilustrados (dónde la interpretación narrativa va más allá de las palabras) no solo están destinados al público infantil, sino que esa capacidad de transmitir sirve también para el adulto no acostumbrado a este tipo de lecturas o para libros publicados en otros países, cuyo idioma desconocemos (Chumillas, 2019).*

Por lo cual, fundamentado en todos estos conocimientos, se pretende lograr un fuerte proceso de re- significación en torno a dicha cultura que se encuentra reflejada en la tradición oral, musical y religiosa del territorio cajibiano. Cuyo contenido que en un principio ha estado escrito, se transformará y se acompañará con un contenido gráfico-ilustrado. En donde lo gráfico deberá tener el mismo valor que el contenido escrito, para así lograr una mejor interpretación por parte de los receptores o futuro público objetivo de dicho contenido textual y por ende de la cultura cajibiana. Puesto que como lo menciona Cristina Chumillas en su publicación titulada *¿Por qué la ilustración es una gran herramienta de comunicación y aprendizaje?:*

> *Cuando somos pequeños y aún no sabemos leer un texto, podemos entenderlo si éste va acompañado de imágenes. Los libros ilustrados ayudan en la promoción de la lectura porque una vez que conoces la historia por las imágenes, quieres saber qué dicen las palabras. (Chumillas,2019).*

Y así es como la ilustración en su relación texto-imagen, tendrán un espectro mucho más amplio, pudiendo captar y aportar a las sensaciones y emociones de niños y adultos, en donde claramente dichas interpretaciones estarán sujetas al estilo grafico a emplear, en donde el lector se verá inmerso junto con sus interpretaciones y análisis del contenido; a la vía de la empatía afectiva. Por esta vía, el ilustrador representa los textos, generalmente narrativos, de una manera cariñosa para dirigirse a los niños. Aquí predominan las formas redondas, los colores pasteles y pieles ruborizadas. La vía de la empatía ingeniosa, genera en las ilustraciones metáforas, laberintos y acertijos que el ilustrador elabora para poner a pensar al lector y retarlo para que descubra sus secretos (Durán, 2005). Siendo precisamente en ese reto al lector en donde se debe tener claro la procedencia y contenido textual que se va a transformar en imagen, ya que de esa forma se garantizará el estilo grafico a emplear, el público al cual va dirigido y la efectividad de dicha herramienta de comunicación. Puesto que, en el momento de llevar a cabo la ilustración de un determinado tema, se contará con el poder de generar un gran número de sensaciones en el lector, por cómo piensan e interiorizan la imagen y el texto; convirtiendo este proceso en algo que se origina con el uso consiente de la imagen, puesto que:

> *ampliará la perspectiva y la abstracción de nuestra mente y llegarán a ser tan diversas como las personas que las lean. Así que, no tengamos miedo a adentrarnos en el maravilloso mundo del libro o el álbum ilustrado porque, como bien dijo Miguel Calatayud en el I Salón del Álbum Infantil Ilustrado: «El buen álbum es aquel que lee un adulto y no se le cae la cara de vergüenza (Chumillas, 2019).*

Es por esto que luego de analizar y comprender a la ilustración como aquel elemento fundamentado por el dibujo y ejercido como un gusto propio que en el momento en que el autor piensa en espacios, formatos proporciones y color; se encuentra tocando los finos principios del diseño. Se define a la ilustración como:

una representación visual de un texto o concepto mediante el uso de elementos formales de diseño, técnicas artísticas, simbolismos, abstracciones y estilos gráficos variados, que favorecen la transmisión de información entre emisor (ilustrador) y receptor (observador), la cuál puede ser comprendida en diferentes rangos de tiempo, y ser entregada de manera inmediata o secuencial, dependiendo de la naturaleza de la obra (Menza, A.E., Sierra, E.L. & Sánchez, W.H. 2016).

Lo cual, en conjunto con esta definición de ilustración, se pasa a comprender su funcionamiento en relación con el libro álbum; en donde el libro álbum o también llamado álbum ilustrado, se constituye como un artefacto que se encarga de mantener en su interior una relación fuerte entre texto e imagen, puesto que:

un álbum ilustrado es texto, ilustraciones, diseño total; es obra de manufactura y producto comercial; documento social, cultural, histórico y, antes que nada, es una experiencia para los niños. Como manifestación artística, se equilibra en el punto de interdependencia entre las imágenes y las palabras, en el despliegue simultáneo de dos páginas encontradas y en el drama de dar vuelta a la página' (Baber,1976 citado por Arizpe y styles, 2004, P.43 y citado por tt P,8).

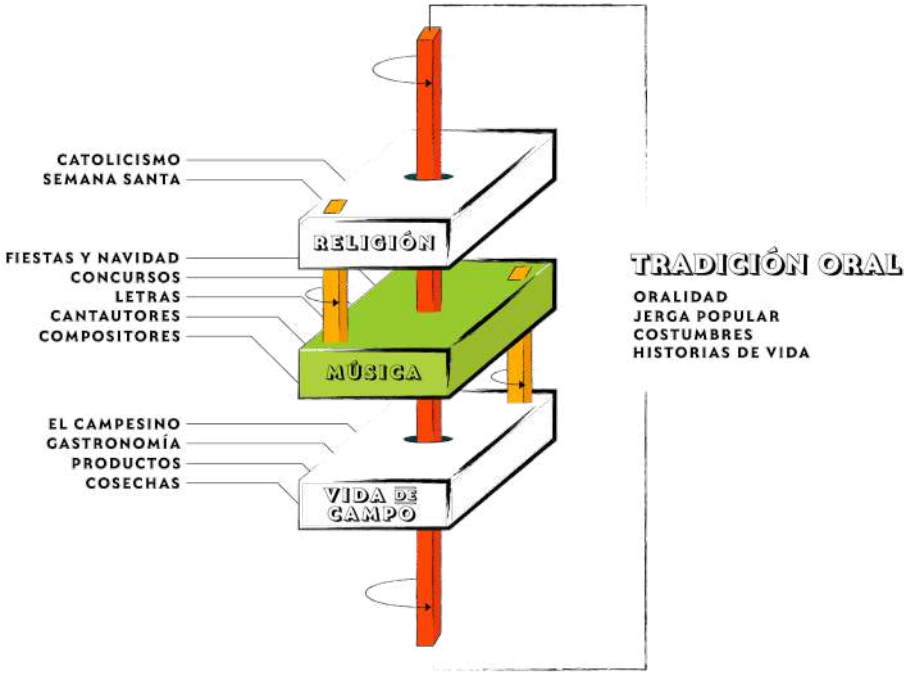
Artefacto en el cual convergen muchos conocimientos previos o experimentaciones simultaneas; cargado de un estilo gráfico, un formato, colores y por sobre todo un significado o mensaje de comunicación a un público objetivo. Pero dicho público objetivo no está limitado únicamente al infantil, sino que por el contrario puede alcanzar a un público mucho más amplio, cuya variedad es directamente proporcional al contenido grafico que puede llegar a tener dicho álbum. Acción y efecto que puede estar sujeto en cierto modo a los cambios culturales y a los avances tecnológicos.

Vivimos en la era de las pantallas y de los símbolos, la comunicación ha cambiado y la oferta de lecturas destinada a los jóvenes también. Hoy en día, es más fácil encontrar publicaciones ilustradas dirigidas a un público juvenil. Sin embargo, años atrás se creía que al encontrarse en una etapa más madura las ilustraciones debían desaparecer. El público juvenil necesita de las imágenes para acercarse a la lectura, ya que se ha desarrollado en la era de la digitalización, en la era de la imagen. Es por esto, por lo que el libro álbum comienza a considerarse un recurso de calidad para los jóvenes (Díaz,2009).

Adicionalmente a esto, entiéndase al álbum ilustrado, como aquel elemento que acompaña la narrativa literaria por una serie de grafismos cargados de una enorme cantidad de valor semiótico, y en algunas ocasiones se recurre a fundamentar su contenido en las bases de la retórica de la imagen; lo cual estará sujeto a las decisiones del autor para lograr una lectura eficaz, acompañada de una conexión única entre el texto e imagen con su receptor:

lectura centrada en el placer estético, permitiendo obtener una comprensión más completa del texto, ampliando o contradiciendo… el significado de este. La conexión única que se establece entre ambos lenguajes hace que se constituya un nuevo lenguaje creativo, y esto es lo que precisamente caracteriza a este género único, diferenciándolo precisamente de los denominados "libros ilustrados". En estos libros, la relevancia la tiene el texto, y la imagen lo que hace es completar y ampliar su significado, exigiendo por parte del lector un rol más tradicional y pasivo (Blog de CNIIE.2016).

Es por esto que en base a todo lo anterior y como resultado de la investigación desarrollada, se toma la decisión de elaborar un libro álbum como producto de diseño, en donde cuya solución busca promover y dar a conocer la cultura identitaria del pueblo cajibiano a partir de una nueva visión de autor; basada en el lenguaje creativo fundamentado en la relación establecida entre texto e imagen. Puesto que, "nos encontramos en una época de cambio, en la que la literatura está llegando a los lectores de formas muy diversas; tanto es así, que el álbum ilustrado está ampliando su público, "está en auge y basta con darse una vuelta por una librería general para constatar que los libros en los que la imagen es protagonista se dirigen a cualquier rango de edad: desde los primeros meses de vida hasta la vejez" (Silva, 2009. P. 152.Citado por Cagigas Á, Isabel,2016).



Esquema 2. Clasificación de las crónicas, en volúmenes, según el contenido identitario otorgado por cada eje. *Créditos: Miguel Ángel Valencia Orozco*

Resultado que esta precedido por un proceso de clasificación de las 33 crónicas a ilustrar, discriminado de la siguiente manera: se clasifican en 4 grandes grupos o volúmenes; de acuerdo a la presencia de cada eje dentro de su contenido textual, los cuales son: primer volumen; aquellas en las que se encuentra contenido netamente de la tradición oral (T.O), segundo volumen; aquellas que tienen tradición oral (T.O) y tradición musical (T.M) en su contenido, tercer volumen; las que tienen tradición oral (T.O) y tradición religiosa (T.R) y finalmente el cuarto volumen que son las que en su contenido predomina la presencia de los tres ejes identitarios (ver esquema 2).

Decisión que, a su vez, fue sujeta a la necesidad de elegir tres crónicas a desarrollar de las 33, que corresponden al volumen número uno de la clasificación previa, con el objetivo de optimizar el flujo de trabajo en un lapso corto. Para así poder obtener un prototipo depurado de libro álbum, en donde se marcarán una serie de características puntuales en torno al manejo tipográfico, uso del color, texturas, tipo de ilustración, maquetación etc. con el fin de esta-

blecer una guía de estilo, para darle continuidad al proyecto; posteriormente, una vez obtenida la propuesta plástico-sensorial debidamente materializada, es sometida a un testeo que involucró directamente a los tres actores entrevistados previamente; dentro de los cuales se encuentra un maestro de música, un gestor cultural y escritor, y finalmente un docente del área de religión, procedentes del mismo territorio. Testeo cuyo fin se enmarca en el análisis de la puesta en escena del producto de diseño con sus tres crónicas ilustradas y su alcance dentro de los campos sensoriales y funcionales de la pieza tangible. Actividad desarrollada por medio de la entrega en físico del libro álbum a cada uno de los actores, por un lapso de tiempo de una semana, para que pudiese ser leído y analizado bajo una lectura activa y critica. Hecho que, tras luego de implementar a las entrevistas como una herramienta de recolección de información, permitió obtener la siguiente apreciación resultante del testimonio[2] de los actores entrevistados:

Se logra la construcción de un libro álbum como producto de diseño, que genera un impacto en la forma tradicional de abordar, leer e interpretar un libro. Puesto que se tiene un artefacto que propone dos narrativas en simultaneo, en donde las imágenes construidas cuentan una historia, pero sin desligarse de la historia contada por el texto. Y es precisamente de esta manera como los tres lectores entrevistados lo percibieron y manifestaron que se ha logrado la construcción de imágenes que comunican; interpretando y reflexionando en torno a su contenido, para luego evocar y traer anécdotas del pasado al presente, contribuyendo a la construcción de nuevos espacios de dialogo que promueven el conocimiento y la re apropiación del entorno cultural cajibiano. Considerando este primer acercamiento como una prueba piloto acertada que permite dimensionar los alcances que puede tener esta herramienta como portadora de historia y por sobre todo promotora de conocimiento cultural.

Bibliografía

Baber, B.

(1976). *American Picture Books: From Noah's Ark to the Beast Within, Nueva York, Macmillan*. Citado por Arizpe y styles, 2004, P.43. Recuperado de: Cagigas Á,Isabel

(2016 P,8) *"El álbum ilustrado como recurso didáctico en la Educación Secundaria"* (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Cantabria, Cantabria, España. Disponible en: https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/10447/Alvarez-CagigasIsabel.pdf?sequence=1.

Chumillas, Cristian.

(2019). *¿por qué la ilustración es una gran herramienta de comunicación y aprendizaje?.* Recuperado el: 28 de Junio del 2020. Disponible en: https://graffica.info/ilustracion-herramienta-de-comunicacion-y-aprendizaje/.2019.

2 Testimonio de los actores entrevistados que se puede consultar AQUÍ.

Díaz S, Mª Cecilia.
(2009). *En "Entre el texto y la imagen: álbumes y otros libros ilustrados"*, libro Lecturas adolescentes, p. 151- 167. Recuperado de: Isabel Álvarez Cagigas.
(2016) *"El álbum ilustrado como recurso didáctico en la Educación Secundaria"* (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Cantabria, Cantabria, España. Disponible en: https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/10447/AlvarezCagigasIsabel.pdf?sequence=1.

Durán, T.
(2005). *Ilustración, Comunicación, Aprendizaje. Revista de Educación. Sociedad Lectora y Educación.* Edición Extra 1, 239253

El Álbum Ilustrado. *Fomenta a la lectura creando lectores activos* | Blog de CNIIE.
(2016, 4 agosto). [Recuperado el 18 de junio de 2020]. Disponible en: http://blog.intef.es/cniie/2016/08/04/el-album-ilustrado-fomento-a-la-lectura-creando-lectores-activos/.

Gaviria, Alejandro. *Cultura Mafiosa 2011.*
[Consultado el 20 de abril del 2020] http://agaviria.co/2011/08/cultura-mafiosa.html.

Menza, A.E., Sierra, E.L. & Sánchez, W.H.
(2016). *La ilustración: dilucidación y proceso creativo.* Revista Kepes, 13, 265-296. DOI: 10.17151/kepes.2016.13.13.12.

Silva D, M C.
(2009). *Entre el texto y la imagen: álbumes y otros libros ilustrados*. En GRAÓ (eds.) Lecturas adolescentes. Barcelona, pp. 151-167. Recuperado de: Cagigas Á,Isabel.
(2016 P,8) *"El álbum ilustrado como recurso didáctico en la Educación Secundaria"* (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Cantabria, Cantabria, España. Disponible

El proceso de marca territorio desde la imagen representativa, el caso de la marca Viotá, Colombia

Daniel Martínez Molkes
Universidad Piloto de Colombia
daniel-martinez@upc.edu.co

Palabras Claves: identidad, imagen representativa, marca, territorio.

Modalidad: Artículo de Caso

Temática: Autonomía Territorial

Resumen

La marca territorio responde a estrategias de orden político y económico utilizadas por regiones, ciudades y países con el ánimo de mercadear sus productos y servicios, por medio de hacer uso de la identidad como elemento que permite generar recordación e impulsar un destino. La aspiración de la marca por responder a la complejidad de un territorio puede simplificar la noción misma de identidad y alejarse de las concepciones de sus habitantes. Con el ánimo de abordar la problemática mencionada, se presenta el caso de estudio de la marca realizada para el municipio de Viotá, departamento de Cundinamarca, Colombia, en donde se plantea la noción de imagen representativa como posibilidad para reconocer los diversos valores identitarios que se presentan en el territorio. El enfoque metodológico empleado fue cualitativo a partir del método de investigación acción. Como resultado, la marca desde la imagen representativa permitió situar a la comunidad en el centro del proceso creativo; reconocer en la identidad del territorio no un elemento que busque ser homogenizado y estandarizado por la marca, sino por el contrario un proceso dinámico en constante formación, por último, distinguir que las múltiples interpretaciones que suscitan las imágenes representativas invitan a una identidad en constante movimiento pero que necesitan ser catalizadas y actualizadas desde las practicas sociales y culturales de la comunidad.

Producto Plástico-Sensorial

La marca como respuesta de un ejercicio de investigación creación puede ser valorado como una propuesta con bajos niveles de incertidumbre, dado que su concreción asume respuestas formales que deben cumplir unos requisitos estandarizados. No obstante, la presente investigación buscó reconocer en el proceso de creación de la marca una experiencia de construcción colectiva que permitiera una aproximación al territorio a partir de las múltiples voces que lo conforman y las relaciones simbólicas que suscita. Para ello, se cuestionó el vínculo de la marca con la designación de una identidad estática y se replanteó por una concepción de la identidad dinámica y cambiante, a partir de la noción "imágenes representativas". Dichas imágenes se presentan como una invitación para detonar significados en el territorio, por esta razón no pretenden encerrar o homogenizar la identidad, por el contrario, desean fomentar las diversas interpretaciones que se pueden dar en torno a aspectos característicos del territorio. De esta manera, se buscó reconocer en el proceso de creación de la marca, no un punto fijo de llegada que limita los significados para diferenciar el territorio, sino un punto de apertura donde la marca (Figura 1) estimule diferentes significados desde la percepción de la comunidad viotuna.

Figura 1.
Marca Viotá.
Créditos: Estudio de Diseño UPC (Jessica Alba, Julián Pineda, Margarita Mancera, Alejandro Rubio y Daniel Martínez Molkes). Registro de marca Resolución N° 20080, Expediente N° SD2018/0095485, Superintendencia de Industria y Comercio

Introducción

El creciente auge del turismo y las demandas de una economía cada vez más globalizada, hacen que países, ciudades y regiones busquen sobresalir sobre otros para acaparar mayor cantidad de visitantes, incentivar la compra de sus bienes y servicios, así como fomentar la inversión extranjera. Frente a las diversas estrategias empleadas, aparece la construcción y gestión de la marca territorio como dispositivo que permite relacionar elementos diferenciales para distinguir y visibilizar un lugar en concreto.

La búsqueda por la diferenciación que propone la marca territorio encuentra en la identidad un mecanismo que conduce a la tradición, cultura e historia como elementos distintivos que particularizan un lugar. La identidad, ha cobrado un rol determinante en los procesos de marca ya que sugiere una construcción de lo propio y auténtico desde los valores que se desean representar, comunicar y comercializar. Si bien, la identidad se torna útil para la marca, es necesario revisar los efectos de tal relación desde la complejidad que presenta el territorio, donde la marca puede simplificar y desconocer la pluralidad de sentidos al alejarse de las concepciones de sus habitantes. Como ejemplo, se propone revisar la marca territorio desarrollada para el municipio de Viotá, departamento de Cundinamarca, Colombia en función de examinar su incidencia en el reconocimiento de los diversos valores identitarios que se presentan en el territorio.

El desarrollo de la marca para el municipio de Viotá responde al Plan de Desarrollo Viotá 2016 -2020, con el ánimo de promover el reconocimiento del municipio como "paraíso de emprendimiento y progreso de capital humano y social" (p.12). En efecto, uno de los cuatro ejes estratégicos que conforma el documento responde a la denominación Marca Viotá. El diagnóstico que se realiza en el apartado de Marca Viotá resalta como punto débil la baja identidad regional, a su vez menciona que uno de sus objetivos es "reconocer a Viotá como un atractivo territorial que enaltece su historia, identidad, patrimonio y agricultura como derrotero de desarrollo y progreso" (p. 172).

A partir de lo propuesto por el Plan de Desarrollo, vale la pena detenerse y examinar la identidad como apuesta diferenciadora de un territorio. Si bien, el concepto de identidad ha venido ganando acogida en diferentes disciplinas del conocimiento y escenarios de orden social, político y cultural, su interpretación y uso puede quedar un tanto borroso. El caso de la marca territorio, parece no ser la excepción, debido a que el empleo del término identidad es frecuente y dota de cierta credibilidad al trabajo realizado por investigadores y diseñadores, sin embargo, no es del todo claro desde donde se enuncia y cómo se concibe tal identidad. Como consecuencia, el proceso creativo de las marcas territorio demanda por parte de sus diseñadores una mirada crítica del concepto de identidad, ya que la misma encierra riesgos como la producción de discursos y narrativas que si bien se paran desde la diferenciación, su fin mismo, es la homogenización de los habitantes, bienes culturales, prácticas y saberes de un territorio.

La imagen representativa

La noción de identidad que se desea transmitir la marca se representa por medio de signos visuales que buscan distinguir y posicionar el territorio frente a otros. Para ello, el mecanismo más frecuente es el desarrollo de discursos o narrativas, que en una primera instancia recurren a una partida conceptual que remite al territorio y en un segundo momento, la abstracción y representación de dicho concepto a través de unos elementos visuales, que ayuden a consolidar el proceso de identificación entre el discurso construido y sus observadores.

El signo emergente como expresión visual de la marca, aspira a unificar y visibilizar la identidad construida, por medio de propiciar los convenios o percepciones en torno a ella. En esa medida, dicho signo pretende establecer una relación unidireccional con aquello que remite, al sintetizar el proceso identitario en una imagen y delimitar los significados que son comunicados a posibles observadores. Bajo la concepción descrita, la marca está limitada a mostrar aspectos determinados sobre el territorio y manifestarlos en la concreción del mensaje icónico.

En este punto, surge la siguiente pregunta, ¿Cómo el proceso de creación de marca puede aportar en el reconocimiento de los diversos valores identitarios que se presentan en un territorio? Se propone cuestionar el desarrollo de las marcas territorio vistas desde la construcción de identidades y desplazarlo por la concepción de "imagen representativa", entendida como aquel signo que evoca el territorio, sin caer en la necesidad de querer dotarlo de un discurso que construya una identidad totalizante. La imagen representativa se manifiesta como una característica del territorio que es escogida y enfatizada por parte de la comunidad como aquello que desea exhibir del territorio,

pero puede tener múltiples interpretaciones de significado. La diferencia entre identidad e imagen representativa responde a que la primera desea dar cuenta del todo para ello homogeniza, mientras la segunda resalta elementos que son reconocidos y puede tener diversas lecturas. Bajo ese respecto, se trata de invertir las relaciones de significación al pasar de la reducción a la pluralidad de los significados que tejen la identidad de un territorio.

Marco – Método

Marco

La investigación parte de diversas construcciones teóricas que responden a campos como el marketing, el diseño y los estudios culturales en relación con los conceptos de marca, identidad, patrimonio cultural y territorio con el propósito de revisar y contrastar los alcances de la marca para dar cuenta de la complejidad de la identidad territorial. Si bien, el campo de acción de la marca responde generalmente al marketing y la gestión corporativa, a finales del siglo XX comenzó a ser utilizada como estrategia por diversos países con el ánimo de impulsar el turismo, diversificar las inversiones extranjeras y aumentar las exportaciones (Echeverri y Trujillo, 2014). La marca que usualmente se asociaba con lo corporativo y con el fin de promover productos y servicios, pasó a ser utilizada por los gobiernos como mecanismos para fortalecer la percepción y posicionamiento de su territorio en el exterior.

La marca ha tendido a concebir el territorio como mercancía desde una visión económica y empresarial, bajo el argumento que puede venderse y comprarse por medio de diversas actividades de orden económico (Ferraz, Macia, García y García, 2001). No obstante, autores como Simon Anholt (2008) han asumido una postura crítica frente a la implementación de la marca país al sostener que "la sola idea de que a un país (o ciudad, o región) se le pueda poner marca, de la misma forma en que una empresa le pone marca a sus productos y servicios, es tan inútil como absurda" (p.193). Los cuestionamientos se dirigen al rápido cambio que se espera lograr sobre la imagen negativa de un país por medio de la marca, así como aplicar las mismas estrategias empleadas en el marketing, al equiparar un país con productos comerciales.

La construcción de identidades colectivas para las marcas territorio empieza a complejizarse y demandar la comprensión de los lugares desde una mirada plural, donde no es posible llegar a esencialismos reduccionistas amparados en discursos totalizantes y homogeneizadores (Devalle, 2015). Por lo contrario, lo identitario demanda su comprensión como proceso, más que como significado estático que no distingue diferencias e interrelaciones. Así mismo, se ha de concebir el territorio más allá de su presencia física y reconocerlo como escenario cultural que se redefine en función de los consensos sociales (Rizo, 2005).

Metodología

La propuesta metodológica responde a un enfoque cualitativo donde se buscó encontrar las características principales del municipio desde sus relaciones patrimoniales por medio de la voz de los pobladores y la red de significados que emergen a partir de sus experiencias, creencias y reflexiones (Colmenares y Piñeros, 2008). Acorde con las

intenciones investigativas, el método planteado fue la investigación acción I.A., dado la necesidad de aproximarse a la población viotuna y contar con su participación para distinguir de primera mano su lectura en torno al territorio y los valores identitarios que lo componen.

La investigación se desarrolló en cuatro fases, a saber: 1. Imágenes de referencia, 2. Reconocimiento y percepción de imágenes de referencia, 3. Análisis de imágenes de referencia, y por último 4. Representación imágenes representativas. La muestra total de la población encuestada contó con la participación de 137 personas, divididas en los siguientes grupos: agricultores de las asociaciones APROCAVI, ASCABATE, ASOCAVIT, comerciantes, mesa de víctimas y jóvenes de la Institución Educativa San Gabriel. Las técnicas utilizadas fueron entrevistas, encuestas y talleres de co-creación. Este último, permitió generar procesos con la comunidad encaminados a incentivar la percepción del viotuno por medio de la imagen, como materia prima de reflexión. A continuación, se abordará con mayor detenimiento las fases mencionadas con anterioridad.

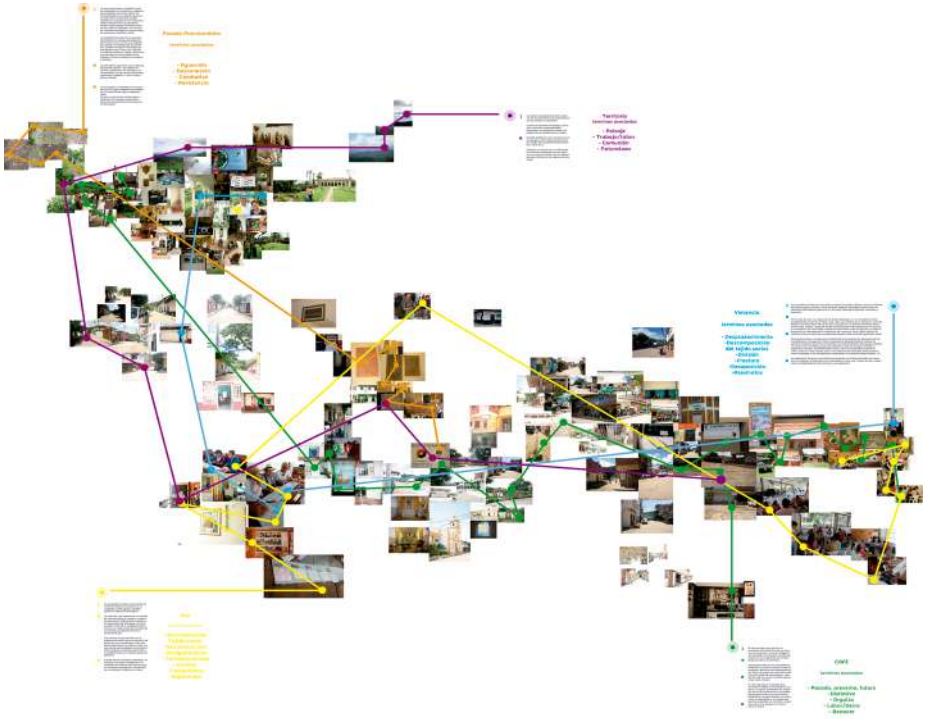


Figura 2.
Memoria Cartográfica Viotá.
Créditos: Daniel Martínez Molkes.

Imágenes de referencia: En la presente fase se realizó un photojournal por el casco urbano y la zona rural del municipio en compañía de los pobladores del municipio. Se recolectaron imágenes de diferente índole, dado que no respondían a categorías previamente enunciadas, por ende, las imágenes resultantes mostraban un espectro considerable de los lugares recorridos. Una vez reunidos los insumos visuales, se organizaron según el recuerdo de los espacios transitados, por medio de una reconstrucción cartográfica. El resultado del ejercicio fue una memoria cartográfica (Figura 2) en la cual se encontraban dispuestas una serie de imágenes que evocaban lo observado y permitieron generar unas primeras categorías formadas a partir de la agrupación por similitud.

Reconocimiento y percepción de imágenes de referencia: Por medio del marco teórico y la experiencia generada en la memoria cartográfica, se dio paso a la segunda fase en donde se buscó conocer la percepción de los viotunos frente a imágenes recolectadas del municipio a nivel cultural, social, económico y natural a partir de una serie de encuentros y talleres en donde las preguntas bases daban cuenta de los significados y experiencias asociadas con las imágenes. Para ello, se procuró resaltar la mirada de la comunidad en función de rastrear los elementos simbólicos más relevantes y con mayor grado de reconocimiento bajo su percepción al utilizar herramientas visuales como la fotografía e ilustraciones para estimular la rememoración (Figura 3).

Figura 3.
Taller desarrollado con la mesa de víctimas de Viotá
Créditos: Daniel Martínez Molkes.

Análisis de las imágenes de referencia: Luego de finalizar el trabajo de campo en el municipio de Viotá se procedió a la tabulación de la información y posterior análisis relacional entre el trabajo de campo y el marco teórico. Para ello, fue necesario definir unas categorías que permitieran organizar e interrelacionar la información según unas líneas temáticas de interés para la presente investigación. Las categorías planteadas fueron las siguientes:

Riqueza natural: Agrupa la diversidad en fauna y flora, al acentuar aquellos elementos naturales característicos que están presentes a lo largo de su extensión geográfica.

Producción territorial: Recoge las prácticas productivas de la comunidad (agricultura, ganadería, artesanía)

Memoria y cultura: Reúne los elementos que dan cuenta del pasado colectivo viotuno a nivel histórico y cultural, que por su valor adquieren un sentido patrimonial.

Una vez establecidas las categorías se procedió a organizar y ponderizar la información recolectada a nivel cuantitativo; permitiendo definir cuáles eran los elementos visuales que emergían desde los imaginarios del territorio y su representatividad numérica. De otro lado, también fue necesario realizar un análisis de la información recopilada desde un nivel cualitativo, es decir, acudir a la interpretación de dichos resultados para realizar una lectura de los elementos visuales emergentes desde una mirada relacional a partir de matrices y mapas mentales para generar vínculos significativos entre la información levantada. De modo que, el análisis cuantitativo y cualitativo de los elementos visuales emergentes de los imaginarios del territorio, le permitió a la presente investigación definir cuáles serían las imágenes representativas que se trasladarían a la propuesta visual.

Representación imágenes representativas: En la última fase, se busco a partir de una exploración formal con la participación de la comunidad generar un proceso de carácter iterativo para representar y relacionar las imágenes representativas en un signo visual, que más allá de pretender sintetizar una noción de identidad, pasara a ser comprendido como un estímulo que posibilite ahondar e ir en búsqueda de los diversos significados que tejen los valores identitarios de los viotunos.

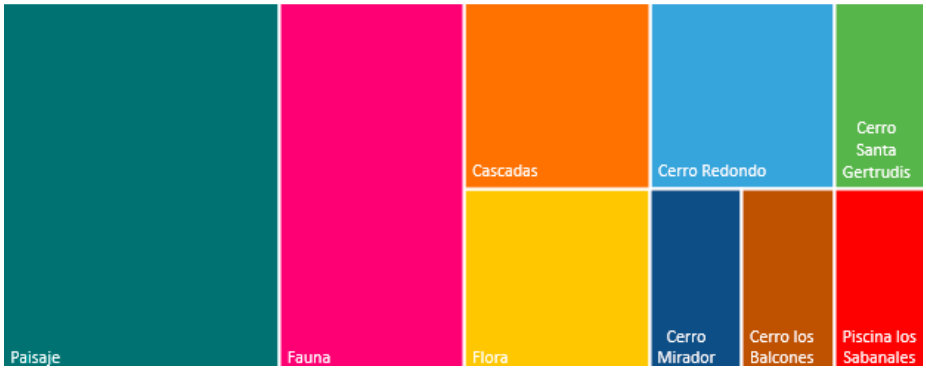
Resultados - Discusión

A continuación, se presentan las imágenes representativas que emergieron para ser parte del proceso creativo por cada una de las categorías enunciadas durante las fases metodológicas. Vale la pena recordar, que las imágenes representativas no propician una única lectura, por lo contrario, invitan a detonar múltiples significados que se vinculan con las experiencias y perspectivas de los pobladores. En esa medida, cada imagen recolecta diversas historias y aspiraciones que hacen de ella un lugar de encuentro por representatividad, pero que posibilita diferentes interpretaciones. Incluso es facti-

ble mencionar que las imágenes representativas que nacen de una categoría particular pueden entrar en diálogo con otra y de esa manera complejizar su significado.

Riqueza territorial

El municipio de Viotá se ubica en el departamento de Cundinamarca (Colombia), en la denominada provincia del Tequendama, sobre la Cordillera Oriental, esto hace que su relieve sea variado. La superficie de Viotá consta de 20.800 hectáreas en total, en donde el 95% es zona rural y el porcentaje restante la conforma zona urbana (Alcaldía Viotá, 2016). Dentro de la percepción de los viotunos a sobresalen las siguientes imágenes de referencia: Cascadas de Viotá, Cerro Redondo, Cerro Santa Gertrudis, Cerro Mirador, Cerro los Balcones, Piscina los Sabanales y fauna de Viotá, flora de Viotá, paisajes de Viotá.



Gráfica 1.
Ponderación de categoría riqueza patrimonial desde su capacidad relacional
Fuente: Autor.

A partir del encuentro con la comunidad se ponderó como imagen representativa al paisaje (Gráfica 1), el cual logra abarcar y relacionar diferentes aspectos de la riqueza territorial que se manifiesta en climas y relieves variados. Lo anterior hace de su paisaje un escenario propicio para la agricultura, la ganadería y la avicultura. A su vez, su diversidad en fauna y flora proyecta a Viotá como un lugar ideal para el ecoturismo y la contemplación.

Producción territorial

En relación con la economía de Viotá, el sector agropecuario es el principal generador de ingresos del municipio, siendo el café, el plátano, el aguacate, el mango y la naranja los principales cultivos y potenciadores para acceder a nuevos mercados de productos agrícolas (Ramírez, Carmona & Romero, 2014). En menor medida, se encuentra el sector pecuario, donde la ganadería, la avicultura, la porcicultura, piscicultura y la apicultura son sus principales exponentes. Cabe resaltar, que dentro del Plan de Desarrollo de Viotá 2016-2020 (Alcaldía Viotá, 2016) se vienen gestando diferentes estrategias para impulsar el desarrollo del turismo como fuente de ingresos para la población y generar una mejor calidad de vida en los habitantes. El turismo está apalancado principalmente en el recurso natural (cascadas, ríos y piscinas naturales) y paisajístico (senderismo a lo largo de las montañas y cerros) que cuenta el territorio de Viotá. En consideración con la información expuesta las imágenes de referencia que emergieron con la comunidad fueron el café, las haciendas, el turismo, el maíz, el mango, el plátano y la ganadería.

A partir del trabajo con los habitantes se ponderó el café y se sitúa como la imagen representativa más recurrente (Gráfica 2). La cultura viotuna se encuentra fuertemente ligada a la bonanza de la época cafetera, de allí se desprenden toda una serie de prácticas culturales como el "Reinado Departamental del Café", el cual se celebra anualmente. De modo que, el mundo agrícola permea fuertemente las manifestaciones culturales del municipio, como es el caso del "Festival Cultural de San Gabriel", en el

cual se exhiben muestras de gastronomía típica de la región y espacios dedicados al mercado campesino. Las haciendas cafeteras hacen parte de la riqueza arquitectónica del municipio, algunas de éstas se encuentran en un estado avanzado de deterioro, sin embargo, las mismas se convierten en el potencial de futuros proyectos de gestión cultural del patrimonio. Consecuentemente, el café se vincula con los valores patrimoniales de los viotunas que rememora un pasado marcado por la bonanza cafetera y a un presente que todavía se encuentra fuertemente vinculado con la denominada "cultura del café" (en toda su cadena productiva, siembra, cultivo, procesamiento del grano, comercialización, etc.), así como con otros significados y experiencias que otorga la comunidad.

Gráfica 2.
Ponderación de categoría producción territorial desde su capacidad relacional
Fuente: Autor.

Memoria y cultura

El politólogo Julio Cepeda-Ladino (2017) distingue siete etapas en la historia Viotuna: la primera, da cuenta de los orígenes precolombinos, más específicamente de las tribus indígenas de Muiscas y Panches, quienes dejaron un legado arqueológico representativo en la zona a través de una serie de petroglifos que en la actualidad pueden apreciarse en diversas haciendas de la región. La segunda etapa, se enmarca en lo que se conoce como el período colonial, donde existió un intercambio de costumbres, lengua y religión provenientes de los españoles. La tercera etapa está comprendida desde finales del siglo XIX y comienzos del XX, cuyo punto más álgido estuvo enmarcado en la Guerra de los Mil Días (1899-1902). La cuarta etapa surge a partir de la resolución de este conflicto y la paz que devino posteriormente, siendo ésta la base para la bonanza cafetera entre los años 20 y 40 del siglo XX.

La quinta etapa va hasta los años 60, con las denominadas "luchas agrarias" emprendidas por la población campesina, debido al latifundio y abusos sobre los campesinos por parte de los hacendados (Duarte, 2007). La sexta etapa empieza a trascurrir en la segunda mitad del siglo XX, donde nuevamente se presentan episodios de violencia, esta vez de la mano de grupos alzados en armas como parte del conflicto interno del país. Actualmente, el municipio se encuentra viviendo un período de posconflicto, y búsqueda de una consolidación de la paz y la reconstrucción de su tejido social. En relación con el marco histórico, los viotunos resaltan las siguientes asociaciones en torno a la memoria y la cultura: iglesia, violencia, sangre, desplazamiento, unión, indígenas, petroglifos y reconciliación.

Conforme al trabajo realizado con los viotunos, se ponderan dos elementos los petroglifos y la unión, dado que comparten un alto nivel de representatividad (Gráfica 3). Los petroglifos se reconocen como manifestaciones visuales de la cosmovisión de la cultura Panche. La mayoría de las personas entrevistadas ven en los petroglifos un legado cultural. Por su parte, la unión responde a la historia de los viotunos, en la cual han afrontado diversas dificultades, por lo tanto, han recurrido a la unión como

Gráfica 3.
Ponderación de categoría memoria y cultura desde su capacidad relacional
Fuente: Autor.

respuesta para congregarse y resolver problemáticas de diversa índole y de este modo, alcanzar un progreso colectivo.

Finalizada la fase de análisis que permitió establecer los elementos relevantes por categorías, se dio paso a la materialización de dichos elementos, la cual estuvo a cargo del Estudio de Diseño de la Universidad Piloto de Colombia. Se optó por una marca narrativa que permitiera hacer alusión a las imágenes representativas de Viotá. Con ese fin, se seleccionó dentro de una tipología marcaría el logotipo con símbolo, dado que este último permite la relación narrativa y formal de las imágenes representativas. La configuración del logotipo con símbolo partió de unas condiciones de orden morfológico y estructural en base a la memoria cartográfica y talleres de co-creación con la comunidad, donde a través de ejercicios de representación, se reconocieron posibilidades gráficas para la elaboración e interpretación de las imágenes representativas

En la estructura formal del logotipo con símbolo se procuró mantener un solo trazo como ritmo compositivo, el cual formó dos partes que se complementan y equilibran en una relación circular, para ello se utilizó como base reticular la flor de la vida, la cual se caracteriza por sus patrones radiales conformados por la unión de círculos dando como resultado, conjuntos hexagonales que asemejan una flor. Más allá de su uso como retícula, la flor de la vida es un esquema simbólico que se presenta en diversas culturas y se relaciona con lo concéntrico como fuente, en donde cada una de las partes que la componen se entretejen entre sí. Está alusión compositiva busca evocar nociones como la unión, que como se mencionó representa a los viotunos y posibilita las relaciones que se dan entre los pobladores, organizaciones y miembros de familia.

Para el logotipo se seleccionó la fuente tipográfica Foco, que se articula con el grosor de línea del símbolo. La anatomía de la fuente se caracteriza por sus trazos humanistas y orgánicos, los cuales recuerdan las curvas y terminaciones de los grabados en los petroglifos. La selección de la fuente primaria Alegreya Sans y la secundaria Myriad Pro mantienen una relación armónica con el logotipo al ser humanista sin remates en los extremos y con variaciones en el calibre de línea. Las dos fuentes permiten buena legibilidad y cuentan con diversas variaciones en puntajes y pesos visuales para su aplicación en diferentes soportes y formatos. Por su parte la gama cromática se basó en los registros del paisaje viotuno que pasó a determinar la paleta de colores del logotipo con símbolo, se enfatiza el uso del verde y marrón que evocan las imágenes representativas paisaje y café.

Discusión

En el imaginario de los viotunos aparecen elementos comunes como el paisaje, la unión, los petroglifos y por sobre todo el café, los cuales generan múltiples sentidos que hacen de las imágenes representativas puntos de enlace de percepciones, historias y aspiraciones que depositan en ellos la población. Si bien, la marca se concreta

por medio de una representación visual, donde las imágenes representativas emergen como puentes de significado. Es importante reconocer que dichos significados son múltiples y adquieren sentido en el territorio desde los saberes, construcciones simbólicas y prácticas culturales de la comunidad. Consecuentemente, la diversidad de sentidos presentes en el territorio sobrepasa cualquier intento de simplificarlo en una fórmula de identidad, que con el pretexto de distinguir y visibilizar desconoce la riqueza del territorio y la percepción de sus habitantes.

Las imágenes representativas que conforman la marca Viotá responden al trabajo conjunto con la comunidad, se tornan en una apuesta consciente por parte de sus habitantes sobre aquello valores identitarios que desde su diversidad de significados los representa. Con el objetivo expuesto, se ha de contar con otra instancia en el proceso investigativo que permitan visibilizar las múltiples historias y perspectivas que encierran desde la polifonía cada elemento y permite acceder a las interpretaciones que emergen en el territorio. Primeramente, se propone un plan de comunicación interno que permita relacionar bajo la marca las diferentes asociaciones, comerciantes, mesas de víctimas, colectivos, entre otros según las categorías de investigación que pasan a conformar líneas de acción, a saber: Riqueza natural, Producción territorial, así como Memoria y cultura. Segundamente, se debe llevar a cabo un plan de comunicación externo donde se elaboren estrategias de divulgación de la marca tanto online como offline. Ahora bien, para la presente investigación resulta relevante explorar otras instancias de carácter cultural que se dirigen a promover experiencias que activen las imágenes representativas por medio de establecer una conexión entre pobladores, visitantes y territorio. Experiencias como rutas turísticas, actividades artísticas, mediaciones desde el diseño, entre otras, aspirarían a otorgar vida a las imágenes representativas, al fortalecer la red de significados entre los pobladores y aportar al reconocimiento de los valores identitarios.

Para finalizar, la marca territorio se vincula desde su origen con la marca corporativa, esto hace que diversos elementos constitutivos de la última pasen a la primera sin mayor oposición como la identidad. La búsqueda de la marca por la identidad de un territorio reclama una mirada crítica que considere los alcances de su intervención para no caer en miradas reduccionistas sobre el propio territorio. A partir del desarrollo de la marca Viotá se propuso apostar por las imágenes representativas del territorio, donde la comunidad jugó un papel determinante en su selección e interpretación. La imagen representativa surge como una propuesta alternativa para la marca, donde más allá de signar la identidad del territorio propone reconocer la identidad como proceso dinámico y cambiante. Por lo tanto, se resalta las diversas dimensiones de significado de dichas imágenes representativas que adquieren sentido desde prácticas culturales y permiten un aporte al reconocimiento de los valores patrimoniales del territorio.

Bibliografía

Alcaldía Viotá.
(2016). *Plan de desarrollo de Viotá 2016 - 2020.*
Recuperado de http://viota-cundinamarca.gov.co/apc-aa-files/33306339393835373330666363643639/1._PLAN_DE_DESARROLLO_APROBADO_2012_2015.pdf.

Anholt, S.
(2008). *La marca país*. Estudios Internacionales, 41(161), 193-197. https://doi.org/10.5354/0719-3769.2011.14290

Colmenares, A., & Piñero, M.
(2008). *La investigación acción*. Revista de educación, 14(27), 96-114.

Devalle, V.
(2015). *Marca-ciudad e identidad cultural*. Letra. Imagen. Sonido, 7(14), 167-181.

Duarte, L. E.
(2007). *Viotá: Un paraíso en los andes colombianos monografía histórica*. L.E. Acero Duarte.

Echeverri, L., & Trujillo, L.
(2014). *Marca País. Experiencias en América y la realidad en Colombia*. Cesa.

Ferraz, C., Macia, C., García, Y., & García, P.
(2001). *El territorio como mercancía, en Fundamentos teóricos y metodológicos del marketing territorial.* Desenvolvimiento Económico, 3(5), 68-79.

Ladino, J. C.
(2017). *Una aproximación histórica al municipio de Viotá Cundinamarca*. SSRN Electronic Journal, https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19658.98244.

Ramírez, A. A., Carmona, L. G., & Romero, S. A.
(2014). *Análisis de ciclo de vida en el sector agrícola: el caso del municipio de Viotá, Cundinamarca (Colombia*). Ambiente y Desarrollo, 18(35), 117-131.

Rizo, M.
(2005). *Conceptos para pensar lo urbano: el abordaje de la ciudad desde la identidad, el habitus y las representaciones sociale*s. Revista Bifurcaciones, 6, 2-13.

El acto enunciativo diseño fotografía en el marco del conflicto armado colombiano entre 2002 y 2006

John Wilson Herrera Murcia
Universidad de Caldas – Universidad Autónoma de Occidente
jwherrera@uao.edu.co

Palabras Claves: Archivo, Enunciación, Fotorreportería, Memoria.

Modalidad: Artículo de Caso

Temática: Autonomía Territorial

Resumen

Indagar desde la perspectiva de la Investigación-Creación implicó considerar un ejercicio de análisis de la imagen de la guerra en Colombia de un periodo delimitado entre 2002 y 2006. En este sentido, dicha construcción de visualidad definida por 2392 archivos publicados en el medio impreso *El Tiempo* de relevancia y circulación nacional, configuran el corpus de un ejercicio que indaga por la representación, en cuanto memoria de los acontecimientos allí descritos y por el acto enunciativo que acompaña esta construcción de sentido.

La perspectiva del análisis reviste especial atención, en cuanto dicha imagen se enuncia desde variadas instancias, y refiere en su delimitación de catorce categorías, un constructo visual que proyecta para el espectador un imaginario de la realidad del fenómeno del conflicto en Colombia de ese periodo de cuatro años, el cual difiere, en tanto construye, un ángulo de proximidad con la realidad que generalmente no coincide con los acontecimientos allí presentados, lo que plantea una contraposición al efecto de verdad que esta imagen ostenta. Por tanto, la imagen en cuestión, presenta caminos tangenciales de interpretación y de memoria.

Estos archivos producto de la ideación implican la conjunción del acto de diseño en el acto fotográfico, y en suma, dan cuenta de un modelo de análisis de la imagen fotorreportera aplicable al análisis de otras temporalidades del conflicto colombiano; al igual, que es fundamento de estudio para la imagen de la guerra en otras geografías.

Introducción

Esta investigación indaga por la capacidad que tiene la imagen construida sobre la guerra en su unidad y conjunto, de representar desde el ejercicio fotorreportero los acontecimientos desarrollados en el marco de la temporalidad de cuatro años 2002 – 2006, periodo definido desde dos puntos de giro: uno, el cambio de paradigma de la imagen análoga a la digital, mediación tecnológica en la construcción y recepción de la fotografía, y dos el cambio de paradigma del concepto de revolucionario por el de terrorista; connotación que emerge como nuevo orden mundial. Ambos fenómenos connotan un ejercicio de construcción de la visualidad de un periodo histórico que en la suma de los 2392 archivos analizados, enuncia múltiples perspectivas de objetivación de realidad, y en ello hace evidente la correspondencia entre el acto fotográfico y el acto de diseño en tanto registro del acto de la guerra, correlación que se fundamenta en el campo de conocimiento de los estudios visuales, referidos al territorio, su historia, la memoria, el archivo y la verosimilitud.

En este sentido y dirección, la investigación se sustenta en la creación primaria de unos contenidos visuales fotográficos, producto del ejercicio reporteril, los cuales posteriormente fueron filtrados por el ojo experto de un editor fotográfico, y en ello posteriormente incidieron políticas editoriales en la construcción de la noticia, acompasada por la interacción texto-imagen en la delimitación del tabloide. Los parámetros en mención exhibieron una construcción de la visualidad del día a día, ejercicio que ajeno a la mirada del investigador en el plano de este ejercicio de análisis connota una ultima mirada enunciativa que puso en dialogo todas las imágenes desde tres modos particulares de captura (página completa del periódico, foto con pie de foto y la fotografía en su encuadre original de impresión) a los que se suma (*captura de detalles e imágenes de esquemas gráficos infografías para comprender un acontecimiento*), para terminar levantando un constructo visual del que no se tenia conocimiento, ya fuera por la reserva de sus signos en tanto archivística, o por la imposibilidad para el espectador de trazar una concatenación de este paisaje visual del conflicto colombiano, connotación que incluso los actores inmersos en su construcción no advirtieron en tanto líneas de cruce, para edificar otras perspectivas de validación de dichas representaciones. En este sentido, el valor que subyace en la delimitación de catorce tipologías de análisis en cuanto creación, ofrece un conjunto visual de autorías, archivos de imagen, un mapa grafico visual de data, que valida en términos cuantitativos el alcance descriptivo y explicativo de la investigación. En conclusión, la imagen construida de ese periodo no representa la realidad de los acontecimientos y en ello el análisis prefigura un imaginario visual construido, que proyectó una idea de seguridad y democracia del país para el mundo, que no existía, la hipótesis que se valida de forma positiva concluye que la realidad que ostenta la imagen fotorreportera no se correspondió con la naturaleza de los acontecimientos ya fuera, por la consecución de los archivos, la procedencia de los mismos, las políticas editoriales o la imposibilidad del registro del acontecimiento en los que interfiere la capacidad económica de los medios y las condiciones propias de la geografía de estos territorios.

Dadas las condiciones que anteceden, la imagen memoria, como producto estético, intencionado de un saber hacer, le atañe al estudio de la imagen y la visualidad, el diseñador deconstruye sus signos, sus formas, interpreta las capacidades

que dicha imagen ostenta ante el acontecimiento acaecido y en dicha mirada tiene la posibilidad de advertir, datos que la imagen que llegan a pasar inadvertidos… en este sentido el diseño no solo construye visualidad, posibilita leer e interpretar la imagen en el marco de otras relaciones que para el propósito de este análisis se centran en las capacidades enunciativas que la suma del objeto de estudio proyecta ya sea desde el nivel de representación de cada fotógrafo involucrado, ya sea desde la categoría que los agrupa o en la suma de la data que evidencia las posibles derivas en el cruce de variables; ejercicio que demanda un diseño visual desde los más diversos frentes.

Método – Marco

El método de investigación se fundamenta en tres momentos de investigación: *exploratoria* en cuanto al levantamiento y recolección del objeto de estudio que significo la captura directa del formato impreso tabloide, su delimitación de registro en varias capas de lo general a lo particular, lo que implicó conocimientos fotográficos, fidelidad en el registro, y construcción de pensamiento de archivística que permitiera ir ordenando la información para las posteriores etapas de estudio; esta dimensión exploratoria allano el camino para la etapa *descriptiva* en la delimitación categorial, etapa fundamentada con rigor en la definición y delimitación de los términos según los tesauros consultados de la ONU, que si bien aportaron cierta perspectiva, debieron virar a la denominación propia de los fenómenos implícitos en la guerra colombiana, mutaciones propias del territorio en cuanto idiosincrasia y cultura; lo anterior descrito posibilito la etapa *explicativa* a través de una matriz heurística que mediante SPSS validó los datos numéricos y las categorías para determinar que autorías y que categorías eran las de mayor representación; instrumento estadístico de relevancia, que posibilito validar la hipótesis y en ello posibilito describir como se construyo esta visualidad del conflicto armado de la temporalidad ya descrita desde la perspectiva de la Casa Editorial El Tiempo y lo que ello significa en tanto representaciones de la realidad de los acontecimientos y sus eventuales circunstancias de trazabilidad y repercusión en el tiempo y en la vida de las personas.

Cabe advertir, que en el plano de **la investigación-creación**, la creación se hace tangible en esta investigación mediante **la generación de objetos y/o experiencias a través de estos**. Uno de los objetos de investigación-creación se define como **"encuadre - re/encuadre"** que difiere de la imagen original capturada por el reportero al marco visual de la imagen impresa que se publica; Dos **"anomalías"** que corresponde a la imagen de autoría del foto-reportero que, al ser impresa en el periódico para narrar un acontecimiento en una fecha determinada, vuelve ha ser utilizada para narrar otro acontecimiento, por tanto, la imagen se utiliza como instrumento de soporte grafico visual a acontecimientos discursivos "textos de una noticia" que no corresponde con la realidad de la imagen en el momento de su captura. Este objeto imagen definido "anómalo" en ocasiones fue utilizado acompañando narrativamente, hasta siete noticias diferentes. En este sentido, la investigación creación se hace plausible a través de la **"anomalía"** al construir una experiencia otra, de la imagen, en el contraste visual de sus signos, a través de los cuales genera conocimiento. Otros objetos de creación

se concretan en la definición de las catorce categorías de análisis en las que se delimita el corpus de la investigación y que ofrecen una clasificación en consecuencia con el fenómeno armado de cuatro años y los entrecruces que estas delimitaciones conceptuales proyectan al describir, el número de sujetos y organizaciones detrás de la autoría de las imágenes y la decantación de las cinco más representativas que validaron la hipótesis "de que la imagen presentada como realidad, difiere por múltiples causalidades, de la realidad de los acontecimientos, de este periodo de la guerra en Colombia de cuatro años".

Resultados - Discusión

Quizá uno de los valores implícitos en el desarrollo de la investigación es la conjunción de diversos ámbitos de exploración: la visualidad construida desde la representación de la guerra, la correlación acompasada de una línea histórica del origen de la fotografía, el origen del conflicto en Colombia y el entrecruce de los acentos en los que se dio el registro fotográfico, la medición de la fotografía tanto en su unidad como en la suma del archivo y en su delimitación categorial; la validación de la conjunción del acto de diseño como génesis del acto fotográfico desde la implicación tanto de lo formal, lo compositivo, como en su propósito comunicativo.

Dadas las condiciones que anteceden, la imagen adquiere la posibilidad de ser leída en su propia unidad de construcción de sentido en la relación imagen-texto, pero asimismo, plantea desde esta unidad, la correlación con otras instancias de imágenes distantes en el tiempo de publicación, lo que hace que una categoría vaya adquiriendo fuerza y se sobreponga a otra, lo que posibilita posteriormente describir y explicar que discursos se impusieron y validaron, que categorías hicieron carrera para ostentar un imaginario de la guerra; edificando para el espectador desprevenido, inadvertido, un discurso, acompasado pero con acentos estructurados y hegemónicos.

En este sentido fueron seleccionadas imágenes de las categorías de mayor representación que en suma dan una visión del histórico de la guerra en Colombia, lo que implica que la imagen configura acentos analíticos y discursivos, habla por si sola desde los signos que la constituyen, habla también de la mirada que construyo un autor a diferencia de otro y lo que dicha visualidad posibilitó en relación al registro de los acontecimientos, imagen producto de su diseño visual, en el marco de los acontecimientos.

Esta imagen a modo de conclusión también plantea desde la dimensión estética ya no una mirada de la belleza, más bien una perspectiva que se acerca a los limites de la violencia, lo trágico, signos que en su delimitación acompasan, contrastan, se hacen equidistantes o próximos y que habla por enunciar algunas categorías sobre: la barbarie de la guerra, los combates-enfrentamientos, la desaparición forzada, el desplazamiento forzado-destierro-éxodo entre otras. La imagen pues se presenta al final como un producto inminentemente estético, modulado por un conocimiento, un saber hacer, que al final de esta experiencia de investigación, produce un conocimiento mediante la creación grafica visual de unas imágenes que configuran el levantamiento de una memoria construida desde múltiples perspectivas que en su entrecruzamiento graficaron el fenómeno de la guerra de esa instancia de nación delimitada de cuatro años, que incluso hoy acompasa la realidad actual colombiana.

Dadas las condiciones que anteceden, este ejercicio de investigación configura el interés del registro de la memoria de los acontecimientos de un medio que difícilmente un ciudadano puede delimitar ya sea por la velocidad de la información a la que cada día nos enfrentamos o por las implicaciones que deben superarse para asistir al encuentro con el material impreso custodiado por el concepto de hemeroteca. En este sentido estas visualidades construidas ofrecen un instrumento acompasado por múltiples etapas de conceptualización, levantamiento de la información y procesos de catalogación y archivo; aspectos que siendo de alta relevancia se fundamentan en cuanto posibilitan el entrecruzamiento de datos y en la nueva emergencia de estas relaciones plantea caminos posibles para verificar en la imagen la fuerza de los acontecimientos, la memoria y en procura la evidencia grafica-visual para que se de, la no repetición y mutación de los antecedentes que todos reconocemos ante la imperante presencia de la guerra.

En conclusión y desde la perspectiva de la investigación creación, este ejercicio de análisis continua proyectando desde las posibilidades que ofrece el objeto de estudio múltiples caminos de abordaje, entre estos, la visualización de datos, la profundidad en cada una de las categorías de análisis del objeto de estudio y el apartado de alta complejidad que ha de ser discutido en el marco de este ejercicio de investigación-creación y que se configura como "anomalías" al presentar la concatenación de planos a través de los diferentes momentos en que se presento una misma imagen en diferentes temporalidades y que proyectan un acento en discusión sobre los niveles de representación, la relación imagen realidad, la realidad construida, y las diferentes enunciaciones en tanto capas que se traslapan y que generalmente permanecen ocultas, siendo precisamente estos los valores que ahora emergen y que connotan una prospectiva de la investigación-creación.

Bibliografía

Aicher, O.
(2001). Analógico y digital. Barcelona: Gustavo Gili.

Aumont, J.
(1992). La imagen. Barcelona: Paidós.

Blanchard, G.
(1989). La letra. Enciclopedia de diseño. Barcelona: CEAC.

Clausewitz, K. v.
(2002). De la guerra. Librodot. Recuperado de http://lahaine.org/amauta/b2-img/Clausewitz% 20Karl%20von%20-%20De%20la%20guerra.pdf

Comisión Histórica del Conflicto y sus Víctimas (CHCV).
(2015). Contribución al entendimiento del conflicto armado en Colombia. Bogotá.

Derrida, J.
(1998). Ecografías de la televisión. Buenos Aires: Eudeba.

Dubois, P.
(1986). El acto fotográfico. Buenos Aires: Paidós.

Flusser, V., & Molina, E.
(1990). Hacia una filosofía de la fotografía. México: Trillas.

Fontcuberta, J., & Solà-Segalés, J. C.
(1988). Foto-diseño: fotografismo y visualización programada. Barcelona: CEAC.

Fundación Leo Matiz.
(2015). Macondo visto por Leo Matiz. Bogotá, Colombia: Publicaciones Semana.

Fundación para la Libertad de prensa (FLIP)-UNESCO.
(2003). Manual para autoprotección de periodistas en el conflicto colombiano.

Grupo de Memoria Histórica.
(2013) ¡Basta ya!, Colombia: memorias de guerra y dignidad. Bogotá: Imprenta Nacional-Centro Nacional de Memoria Histórica.

Herrera, J.
(2020). *DISEÑO Y ENUNCIACIÓN. La imagen de la guerra.* Colombia: Universidad Autónoma de Occidente - Editorial Universidad de Caldas.

Horta Mesa, A.
(2012). Trazos poéticos sobre el diseño. Pensamiento y teoría. Manizales: Universidad de Caldas.

Jiménez, C.
(2002). Los rostros de Medusa. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Kant, M.
(1973). Crítica de la razón pura (Trad. José del Perojo). Buenos Aires: Losada

Leroi-Gourhan, A.
(1971). El gesto y la palabra. Caracas: Universidad Central de Venezuela.

Rueda Fajardo, S.
(2014). La fotografía en Colombia en la década de los setenta. Bogotá: Ediciones Uniandes.

Salvat, J.
(1982). Historia de la fotografía. Barcelona: Salvat Editores S.A. Serrano, L. G. (2001). El control constitucional en Colombia: evolución histórica. Bucaramanga: UNAB.

Serrano, E.
(1983). Historia de la fotografía en Colombia 1840-1950 (2.ª ed.). Bogotá: Museo de Arte Moderno de Bogotá-OP Gráficas.

Serrano, E.
(2006). Historia de la fotografía en Colombia 1950-2000. Bogotá: Museo Nacional de Colombia-Editorial Planeta.

Silva, A.
(2006). Imaginarios urbanos. Bogotá: Arango Editores.

Sixirei Paredes, C.
(2012). La violencia en Colombia (1990-2002). Antecedentes y desarrollo histórico. España: Universidad de Vigo.

Sun Tzu.
(S.f.). El arte de la guerra.

TŠOMBIACH: Urdimbres y tramas integrales

Alexandra Cuarán Jamioy
Universidad de los Andes
alexajami@gmail.com

Susana Patricia Chicunque Agreda
Universidad de los Andes
schicunque@gmail.com

Andrea Botero
Universidad de Aalto
andrea.botero@aalto.fi

Eliana Sánchez-Aldana
Universidad Javeriana
em.sancheza@uniandes.edu.co

TEJEDORAS:
Rosario Agreda Chicunque
María Concepción Chicunque Agreda
María Victoria Chicunque Chindoy
María Luisa Jansasoy
Mariana Chindoy
Maria Clementina Agreda
María Emilia Jacanamejoy Agreda
Yolanda Chindoy

Palabras Claves: tejido, creación, cultivo, conocimiento, Kamëntŝa

Modalidad: Artículos de Reflexión

Resumen

El siguiente texto documenta y reflexiona sobre la fase inicial de un proceso de investigación-creación conjunta del hacer, pensar y sentir alrededor de los tšombiach —fajas tradicionales— del pueblo Kamëntŝa. El foco es la exploración de espacios y prácticas de creación movilizadas por ocho expertas tejedoras Kamëntŝa, en diálogo con cuatro investigadoras (algunas de las cuales son también tejedoras y/o diseñadoras). Proponemos que la creación del tšombiach es un devenir conjunto o integral en el que al tejer las Kamëntŝa se hacen ellas mismas, al hacer lo Kamëntŝa. Con el tejido recuerdan y producen su territorio, y recrean conocimiento. Entendidos así los espacios y prácticas de creación del tšombiach pueden ayudar a repensar procesos creativos y de creación de conocimiento de manera más amplia.

Producto Plástico-Sensorial

Conjunto de 9 piezas textiles o tšombiachs (fajas) creadas durante y como parte de la investigación junto con un texto (diálogo). Ocho (8) de las piezas fueron realizadas individualmente por una Jecoyá (tejedora) Kamëntŝa reconocida en su comunidad, y la novena (9) es un tejido conjunto. La forma y composición final que presentamos acá es la primera iteración del producto plástico.

Introducción[1]

El pueblo Kamëntŝa[2] habita el territorio ancestral de *Tabanok*[3], o valle de Sibundoy, al sur de Colombia. Su ubicación estratégica como espacio de transición e integración entre los andes y la amazonia le han convertido en un importante corredor de tránsito de gentes, recursos naturales, saberes y bienes. Si bien la colonización de su territorio fue posterior a otras partes de Colombia, el desencadenamiento de diversos procesos extractivistas, colonizadores y capitalistas en los últimos 500 años, han perturbado sus formas de vida y conocimiento (Cabildo Indígena Camêntsá & Ministerio del Interior 2014, Bonilla 1968, Kuan Bahamón 2014). A pesar de esto el pueblo Kamëntŝa ha desarrollado capacidades de resiliencia y resistencia (Hernández-Wolfe & Muchavisoy 2021) que se siguen expresando y manteniendo vivas en sistemas de conocimiento propios. Estos sistemas están fuertemente ligados a procesos de creación muy particulares que incluyen fiestas y celebraciones, elementos específicos de la cultura material y otras expresiones culturales (Cabildo Indígena Camêntsá & Ministerio del Interior 2014, Barrera Jurado, 2015; Chindoy Jamioy 2017, Chindoy Chindoy 2020). Estos procesos de creación han sido conceptualizados como maneras de entrelazar y tejer el territorio con el pensamiento y los sentimientos de diversas maneras (Chindoy Muchavisoy 2002; Guevara Muchavisoy & Jamioy Muchavisoy 2020).

Imagen 1. Primer encuentro de armonización y tejido colectivo del proyecto. En el grupo de la izquierda desde el fondo Batá Yolanda Chindoy, Susana Chicunque Ágreda, Alexandra Cuarán Jamioy, Batá Mariana Chindoy. En el centro la Batá María Victoria Chicunque contribuyendo al tšombiach colectivo. En el grupo de la derecha Ximena Jojoa, Batá María Concepción Chicunque Agreda, Batá Rosario Ágreda Chicunque, Batá María Luisa Jansasoy, Batá Clementina Ágreda. *Foto: Gerardo Chasoy Juagibioy [Archivo del proyecto].*

Un ejemplo muy claro de esta dinámica de creación-conocimiento se ve reflejada en las prácticas que rodean la creación y tejido del tšombiach, la faja tradicional[4] que tejen las mujeres —y en la actualidad también algunos hombres—) Kamëntŝa (Chindoy Jamioy 2017, Leyva Mosquera, 2016; Rodríguez Villamil, Ochoa Martínez, & Ávila Vera 2016). La descripción del diccionario dice que un tšombiach es una faja tradicional usada por la mujer que — dependiendo de la anchura— se usa para sostener la falda, proteger el vientre, especialmente durante el embarazo, envolver un bebe y adornar las coronas tradicionales[5] (Ver Imagen 2). El

1 Para la realización de este trabajo se ha recibido financiación de la Academia Finlandesa a través de la beca #34374270. Nuestro agradecimiento profundo a las Batas por su acompañamiento y a Gerardo Chicunque por su trabajo con la documentación y por su apoyo.

2 Existen diversas grafías para Kamëntŝa, como Camentsá,o Kamensa; en este texto usaremos la grafía con K siguiendo la práctica de Susana y Alexandra.

3 Tabanok significa lugar de vivienda, de origen, donde se retorna. Los colonos europeos y mestizos usaron el nombre Sibundoy para referirse al territorio ancestral Kamëntŝa (Cabildo Indígena Camêntsá & Ministerio del Interior 2014)

4 Este tipo de fajas son un elemento común en otras culturas del continente americano, especialmente en la zona Andina.

5 El pueblo Inga, una comunidad indígena que comparte territorio con los Kamëntŝa, llaman a sus tšombiach, chumbes (en kichwa) y aunque existen diferencias sutiles entre los dos, el chumbe cumple una función equivalente a la de los tšombiach para los Kamëntŝa y su técnica de tejido es similar (Ver, por ejemplo: Jacanamijoy 2014).

tšombiach se teje a través de una serie de patrones (pictogramas e ideogramas) que las tejedoras denominan "labores" (Chindoy Jamioy 2017, Parra Cortez 2020, Rodríguez Villamil, Ochoa Martínez, & Ávila Vera 2016).

Imagen 2.
Tšombiach enrollado a la manera tradicional, tejido por Bata Yolanda Chindoy hace aproximadamente 60 años.
Foto: Alexandra Cuarán Jamioy [Archivo del proyecto].

Por su carácter de elemento representativo de la cultura material Kamëntŝa e Inga, en la última década se han hecho esfuerzos por documentar e indagar sobre este artefacto, especialmente desde el punto de vista de los proceso de producción del tšombiach como una artesanía (Rodríguez Villamil, Ochoa Martínez, & Ávila Vera 2016), desde la estructuración de procesos de comodificación artesanal de los que hace parte (Barrera Jurado 2011 Osorio Pérez & Barrera Jurado, 2013); desde su valor como texto no-normativo (Leyva Mosquera, 2016) y también como posible sustrato y conducto de procesos de educación propios (Chindoy Muchavisoy 2002). A pesar de los esfuerzos aún existen vacíos alrededor de una comprensión holística del complejo sistema de producción de sentidos que articula el tšombiach y de su estatus como posible lugar de acción integradora del conocimiento Kamëntŝa al territorio —¿Cómo nace un tšombiach? ¿Cómo y desde donde se crea? ¿Que se crea, se teje y se conoce alrededor del tšombiach? — Alrededor de estas preguntas hemos conformados una suerte de cuadrilla[6] nosotras: Andrea —mujer sñená[7], bogotana mestiza, diseñadora; Alexandra —mujer Kamëntŝa, diseñadora industrial, investigadora; Susana —mujer Kamëntŝa trabajadora social, tejedora— y Eliana — mujer sñená, mestiza bogotana, diseñadora tejedora—.

> *Y ¿Por dónde empezamos? Preguntó Andrea durante una de las reuniones que desde hace algunos meses sostenemos de manera distribuida. Ese día estábamos en Sibundoy Alexandra, Susana y Eliana, quien había podido viajar hacía unos días, Andrea se encontraba conectada desde su casa a través de internet. Para responder la pregunta Susana y Alexandra intercambiaron miradas, y empezaron a contar. Entre el olor a café que se estaba haciendo, Susana, dibujó tres piedras en el pliego de papel que habíamos colgado en la pared de la cocina y al cual apuntábamos la cámara del teléfono móvil para que Andrea pudiera también contribuir. Alexandra*

6 La cuadrilla, junto con el mengay o minga, es una de las formas tradicionales de gestionar trabajo colectivo que tienen los Kamëntŝa. La cuadrilla configura el trabajo colectivo a través de un grupo estable y organizado de personas encargadas de hacer un trabajo específico de ayuda mutua y que se reúnen con alguna regularidad. (Cabildo Indígena Camêntsá & Ministerio del Interior 2014)

7 En lengua Kamëntŝa los vocablos sn ená (mujer) y skená (hombre) se usan para referirse a los no indígenas, personas que vienen de otro lugar.

trajo los tšombiach que habíamos encargado y que ya estaban listos. Susana anotó— empecemos desde el shinÿac que es el fogón tradicional conformado por tres piedras. Una de las piedras es el sol (papá), otra la luna (mamá) y la tercera piedra son las estrellas (l_s hij_s, que son muchos, como las estrellas)—. Porque ahí empieza la concepción del ser Kamëntŝa. Estos son además los tres pilares Kamëntŝa: el Juabn o pensamiento; el Biyan o nuestra lengua materna; y la Nemoria que es la ley de origen, nuestra identidad. Juabn, Biyan y Nemoria son nuestro ser Kamëntŝa. Ser Kamëntŝa es ser los tres pilares[8]*... [diario]*

Es pues desde una comprensión holística del hacer, pensar y sentir un tšombiach que nos interesa indagar, junto con un grupo de expertas jecoyëng (tejedoras) Kamëntŝa, las prácticas y lugares de creación del tšombiach —desde/en Tabanok— en varios sentidos. Primero para contribuir con un grano de arena a procesos propios de revitalización de la cultura Kamëntŝa[9], segundo, para producir piezas de memoria que puedan ser compartidas y socializadas con nuevas generaciones[10] y tercero para hacer una contribución a repensar procesos creativos y de creación de conocimiento que tomen con seriedad la creación de sentido dentro de la cultura Kamëntŝa[11]. El siguiente texto documenta la fase inicial de nuestro proceso de investigación-creación conjunta y comparte algunas de las observaciones iniciales que alimentan nuestra exploración, la cual aún esta en proceso.

Para ello, en este artículo primero damos cuenta de nuestra aproximación metodológica la cual, en línea con nuestro interés central, está nutrida por las mismas prácticas de las cuales participan los tšombiachs. A continuación, presentamos- a manera de conversación entre nosotras las 4 autoras de este texto escrito - una aproximación a diversos aspectos involucrados en la creación y devenir de tšombiachs en Tabanok. Finalmente discutimos algunas de las implicaciones preliminares que hemos encontrado.

De casa en casa yebnenachsënjbwacsecsay - escuchando y encargando tšombiachs

Para conducir esta exploración de manera que este alineada con los principios ordenadores vitales de la cultura Kamëntŝa (Cabildo Indígena Camêntsá & Ministerio del Interior 2014) pedimos compañía a un grupo de ocho Batás (mujeres Kamëntŝa portadoras de los saberes tradicionales), jecoyëng (tejedoras) para que pensarán, tejieran y hablarán bonito junto a nosotras en el espíritu del principio Kamëntŝa de jenëbuatëmbam[12]. Las Batás que nos acompañan son todas reconocidas en la comunidad por

8 Para una explicación más detallada de los pilares Kamëntŝa ver: (Cabildo Indígena Camêntsá & Ministerio del Interior 2014).

9 El plan de salvaguarda Kamëntŝa indica varios de estos en curso desde el 2009. (Ver: Cabildo Indígena Camêntsá & Ministerio del Interior 2014).

10 A pedido de las tejedoras que nos acompañan.

11 Para una aproximación más completa a la filosofía Kamëntŝa ver: (Chindoy Chindoy 2020).

12 "prestar la mano, acompañarse y enseñarse mutuamente en el trabajo" Este principio también se relaciona con el principio de enajabuachenan "ayuda mutua" que simboliza el sistema de trabajo comunitario Kamëntŝa. Estos principios permiten mantener la unidad del Pueblo Kamëntŝa. (Cabildo Indígena Camêntsá & Ministerio del Interior 2014).

ser jecoyëng de gran conocimiento y experticia en tšombiachs, sayos y otras piezas textiles. Para iniciar la exploración (investigación-creación) Susana y Alexandra, que viven en Sibundoy, organizaron un primer encuentro común[13] (Ver Imagen 1). Esta sesión empezó con una armonización[14] y continuó a través del diálogo y del tejido. Primero conversamos sobre la idea central que nos motivaba a pedirles su acompañamiento y que nos compartieran su palabra. Conversamos mientras cada una, por turnos, tejía un trozo de un tšombiach colectivo —como elemento material— usando una guanga (telar vertical) urdida con anterioridad, dispuesta en la mitad del espacio para ser tejida. Mientras tejíamos escuchamos sus inquietudes e historias y todas nos presentamos, las batas también mostraron y hablaron sobre algunos de sus propios tšombiachs. Eliana y Andrea, que no viven y no estaban en Sibundoy, se presentaron a través de videos. En la sesión también negociamos colectivamente los objetivos del acompañamiento, ya que las Batás estaban interesadas en entender mejor los posibles resultados del ejercicio. Una vez ellas dieron su consentimiento—al aportar al tšombiach colectivo, planeamos juntas los detalles bajo el principio de *enajabuachenan* (ayuda mutua)[15].

El trabajo continuo con el encargo a cada una de las jecoyëng para que tejiera un tšombiach nuevo, o uno alegórico a alguno de los tšombiachs que ya hubieran tejido. Este encargo[16] fue el hilo conductor y excusa para casear[17], es decir visitarlas en sus casas durante el oficio y entablar un diálogo que nos permitiera continuar mapeando las condiciones y configuraciones que rodean el tšombiach y las que ellas construyen cuando tejen. Las visitas —como el tejido— fueron ajustadas alrededor de 3 dinámicas: urdimbre, tejido y agradecimiento. Adecuándonos a la costumbre y al ser visitantes, llevamos a estas visitas un agrado[18]. Durante las visitas de urdimbre y tejido, cada jecoyá (tejedora) nos mostró algo de su entorno, sus creaciones anteriores y lugares de trabajo. Mientras tejían contamos y recogimos historias de vida y las cuitas de ser mujer indígena tejedora. Durante la visita de agradecimiento ya terminado el tšombiach les solicitamos permiso: "setse ïempadá licen chasmotšatšeta" para documentar, con la ayuda de audios e imágenes, lo que cada pieza textil contaba desde la concepción de

13 El encuentro ocurrió en la Casona mamá señora en Sibundoy.

14 La armonización es un ritual relativamente reciente que se ha incorporado a algunas prácticas Kamëntzá. Tiene elementos tradicionales propios como la sanación y la limpieza y otros inspirados por la musicoterapia (sonidos ambientales y de instrumentos musicales andinos). El fin del ritual es sanar, armonizar o equilibrar el cuerpo, la mente y el espíritu con el universo.

15 Ver pie de página 10. (Cabildo Indígena Camêntsá & Ministerio del Interior 2014).

16 Cada Batá decidía ella misma, según su inspiración y proceso, la temática del tšombiach, las labores a incluir en él, los colores y materiales y la función. El encargo fue remunerado e incluyó los materiales a manera de reconocimiento por el tiempo que dedicaron a acompañarnos.

17 El caseo es una práctica muy común entre los Inga y Kamëntŝa, quienes especialmente durante la fiesta de Bëtsknaté o día grande acostumbran visitarse los unos a los otros, de casa en casa, para pedir consejo o ayuda. Esta práctica ha sido adaptada como estrategia metodológica de investigación anteriormente por la artista e investigadora Kamëntŝa Tirsa Chindoy (2019).

18 Es la costumbre en Tabanok de no llegar con las manos vacías a una visita, quien visita acostumbra llevar un ``agrado'' como mecanismo de compartir, por ejemplo, productos alimenticios como panela, queso y arroz. En nuestro caso también para agradecer la posibilidad de adentrarnos en sus espacios físicos y simbólicos.

cada jecoyá. Pedimos que elaboraran sobre las labores incluidas y los textos simbólicos se habían escrito, su escogencia de materiales, colores y también detalles técnicos que quisieran compartir, aunque estos no fueron el foco principal de la conversación. Durante y después de las visitas hemos organizado sesiones colectivas donde empezamos a construir varias cartografías de las prácticas y espacios de creación usando el material recogido, las historias orales de las Batás y como espejo las propias experiencias como mujeres, Kamëntŝa, sñenás, tejedoras, diseñadoras e investigadoras que hay en cada una de nosotras. Siguiendo otras experiencias de investigación- creación, hemos usado estas cartografías y los mismos tšombiachs creados, como recursos de análisis colectivo que incentivan la rememoración, el intercambio y la señalización de las temáticas a bordar (Iconoclasistas 2013).

El (TEJE)maneje del tšombiach

Para poder relatar este proceso de tejido de tšombiach como texto oral y simbólico, además de articulador cultural y social de las interrelaciones de la naturaleza, las asociaciones cosmogónicas con las que se asume al ser Kamëntŝa la vida y su trascendencia; empezaremos con un tejemaneje[19] de percepciones y posiciones. Llevamos el hilo (o la trama) hacia adelante y hacia atrás, componiendo algunos discursos a modo de diálogo o conversación entre nosotras:

Susana: Como estaba diciendo, alrededor del shinÿac (fogón) está la familia. Allí aprendemos y pensamos nuestro entorno y lo escribimos en el tšombiach. Para de nuevo desde el tejido enseñarlo. Vamos y volvemos, como el tejido. Colocamos nuestro *juabn* (pensamiento) en un tšombiach, para contarlo y enseñarlo y hacer la *nemoria* (identidad). Como nos recordó Batá María Victoria —*El tšombiach es un tejido de pensamiento de nuestros abuelitos. Lo que ellos pensaban, lo que ellos calculaban…* (Chicunque Chindoy 2021)—. El tšombiach se escribe desde el biyan (lenguaje Kamëntŝa) y en él se conservan muchos de los significados y conocimientos Kamëntŝa. Batá Clementina y Batá María Victoria por ejemplo siempre terminan o empiezan sus tšombiachs con una labor de shinye (sol). — *Yo el sol lo primero! Gracias a dios nos da el alumbrado!* (Agreda 2021*)*— Las experiencias surgen desde los quehaceres cotidianos, que son los que permiten tejer las narraciones. la Batá María Luisa, cuando nos estaba introduciendo al tšombiach que le encargamos nos contó del *juajatkman* o el puente de lágrimas de la lluvia en el tiempo de siembra, o como otra labor del tšombiach representaba *juashintsam*, unas orugas que acá llaman ovejitas y que son las que anuncian el inicio de la siembra. El tšombiach es pues una manera muy concreta de contar y tejer historias de vida y documentar relaciones con todo lo cotidiano.

Alexandra: Ahora para hablar del tšombiach, antes se tiene que llegar a entender-sentir lo que es el ser Kamëntŝa. Porque el tšombiach es parte de ser Kamëntŝa. Es que no hay esto como que una cosa va por un lado y el resto por otro. Todo es parte de lo mismo. Como decía la Batá María Concepción— *yo de pronto apartaba una faja, esa la tenía de recuerdo para mi porque pensaba que servía para algo en la vida, envolver*

19 Expresión o jerga del español colombiano que se usa para referirse a las maneras como funciona o se realiza algo.

el estómago, envolver el bebe, la matriz y eso. Esto tenía un significado grande porque era el abrigo de uno y también para la salud, porque ayudaba al cuerpo. También servía por supuesto para la vestimenta. Pero había otras fajas que las hacíamos no más y llegaba otra persona que decía: véndame esa faja. Nosotras nos preguntábamos para qué? (Chicunque Agreda 2021*)*—

Eliana: ese "lo mismo" que dice Alexandra, creo que es algo que, como el tejido va y vuelve, porque cuando ellas (las Batás) nos hablaban de ellas, hablaban del tejido y el territorio; y cuando hablaban del tejido, nos hablaban de ser Kamëntŝa, del jajáñ (huerta tradicional), de la lengua materna, del maíz, de la fiesta y del oso. De sus recuerdos. La Batá María Victoria nos decía que en el tejer acompañaba. Nos contaba que ella se hacía al lado del shinÿac para tejer mientras acompañaba a su hija a hacer tareas, y así le iba contando lo que escribía/tejía. Al mismo tiempo le enseñaba a cocinar a su hija (Chicunque Chindoy 2021). Ella decía —*Una no todo el tiempo va a vivir, vivimos por hoy, compartimos para continuar. Yo mientras hago recuerdo a mi mamá mientras tejía* (Chicunque Chindoy 2021)— Es como si los tšombiach no tuvieran tiempo. Son hechos hoy pero son del pasado y esperan ser usados/cuidar en el futuro, para conservar el ser Kamëntŝa.

Susana: Yo por ejemplo, si me dicen ¡teja el oso! (uno de los pictogramas o labores) yo lo tejo porque lo tengo acá, en mi cabeza y recuerdo a mi mamá dándome las orientaciones para tejerlo. Por eso aprender a tejer tšombiachs, y en general aprender a tejer, no solía estar separado del resto, y no debería estarlo. Aún hoy en día muchas de las Batás tejen y van contando: Mija/mijo usted va a ir al jajañ (huerta), y ahí están las matas esa mata del mats (maíz) es el fruto de la esperanza, la protección, es la nutrición. De esa manera fue que aprendieron y crecieron como tejedoras muchas de las Batás que nos han acompañado. El shinÿac funciona como espacio vital, por ejemplo Batá María Luisa contó —*Mi mamá tejía mientras cocinaba y nosotros al lado del fogón nos daban la tarea de pisar la lana (para el tšombiach) y para que pusiéramos cuidado. Terminábamos esa tarea y ya nos brindaban la comida. Mi abuelita ya decía "se han ganado la comida". Al otro día ya temprano mi mamá miraba la luna y dependiendo de la luna se hacían las cosas. Mi mamá decía: ¡Hay que programarse! A tal hora hay que ir al jajañ, a esta otra hora me voy a sentar a tejer...*— (Jansasoy 2021)

Alexandra: Cuando las Batás parten a narrar su primeros aprendizajes, el recuerdo de sus madres, el recuerdo que se desea sea legado a sus hijas, ese recuerdo también va cargado de un entendimiento de sus entornos —el adentro y el afuera—. Como igual que la misma urdimbre del tejido que se oculta o se visibiliza en muchas de las historias que nos contaron. Es evidente como en el tšombiach se están articulando prácticas y territorio con características físicas pero también cosmológicas. Físicas porque no es solo tejer, también ha sido ir al jajañ, cocinar, hacer bocoy (chicha). Cosmológicas, porque se articula la manera de ver, sentir y entender el mundo. Claro también recordando que hacer esas articulaciones es algo complejo y muy frágil. Por ejemplo, se puede recibir el legado del hacer del tšombiach, y se puede no asumirlo porque también es desde la misma voluntad de hacerlo, y más ahora. Esto lo explica por ejemplo

Batá María Luisa cuando nos contó cómo la curaron [20] —*A uno la limpiaban, mi abuelito [tätsembua - medico tradicional reconocido], me decía "le voy a sembrar algo bueno" [sopla] y uno lo que le miraba era las hojitas, para uno tener buena energía, tener ese acercamiento con la gente, entonces el sembraba la yerbita acá [señala sus manos y sopla] pues para el trabajo)*— aunque al mismo tiempo también afirmó: —*Yo igual creo que es un sentir de uno muy propio. Por ejemplo, en otras familias que enseñe, unas aprendían y otras no y no. Uno les explicaba a las niñas lo más sencillo; usted hace así y asa [teje una puntada] y una dijo nooo esto no es para mi, yo prefiero jornalear* (Jansasoy 2021) — No es sencillo tejer en guanga, requiere de concentración, técnica que no todas pueden o quieren hacer y disposición que no todas pueden o tienen. Esto implica que la continuidad de ese conocimiento sea en el momento muy frágil y es por tanto un reto muy importante para nosotras las Kamëntŝa.

Andrea: Hay dos cosas que me resuenan al escucharlas a ustedes hablar con las Batás. La primera es notar el rol del tšombiach y sus espacios en la creación de relaciones y como manifiesta principios de reciprocidad con todo, con otras personas, con *batsanamama* (madre tierra/territorio), con los espacios por donde circulan. Por ejemplo cuando la Batá María Luisa cuenta como su mamá —*también llevaba tšombiachs y el canasto de maíz y se intercambiaban con otras y se volvían comadres. Y de vuelta, a mi mamá le devolvían lo mismo, así como ella daba así mismo le devolvían y entonces eran dobles comadres (*Jansasoy 2021) —. Es esa generosidad que se siente y de la que derivan placer, alegría, un pensar "bonito" como ustedes y ellas repiten; a pesar de que las historias de vida no son siempre fáciles. También se vislumbra como parte del hacer se ha comodificado, al transitar hacia productos solo para comerciar ¿No? Aun así, se puede escuchar por ejemplo a Batá Clementina explicando porque no les podía mostrar un tšombiach determinado —*ahoritica no tengo la muestra porque yo no mas que miro así, cojo y las regalo para que se pongan, no me gusta guardar cosas. Yo más bien comparto para que se pongan* (Agreda 2021)— La segunda cosa para notar es que al oírnos hablar sobre esto y charlar parecería como si solo fueran mujeres, ¿no? Pero no siempre son o han sido mujeres solamente. Por ejemplo, el papá de Batá Clementina —*mi papá trabajaba así sentado con la faja, larga y yo solo atrás mirando, calladita nomás mirando. A mi me gusto lo que él hacía y cuando medio se descuidaba le robaba los hilos y me iba a la chagra a urdir (Referencia pendiente)*— Creo que estas dos cosas sería bueno mirarlas con más detenimiento en el futuro.

Susana: Si, claro. sin embargo, recordemos que un aspecto también importante que se evidencia en los espacios del tšombiach son todos los ciclos de la vida de la mujer. Esos ciclos que posibilitan y también limitan algunas acciones. Ellos son el marco para una serie de cuidados para los cuales también está pensado el tšombiach. Como se ve en el caso de la mamá de Batá María Luisa— *La costumbre de mi mamá era fajarse con 2 y hasta 3 fajas… ¿Por qué? porque la faja es medicina, ¿no?* (Jansasoy 2021)— También la reciprocidad que articulan tenia que ver mucho con la maternidad y la crianza —… *cuando uno iba a visitar una mamá que acababa de dar a luz uno llevaba de regalo era*

20 Muchas de las tejedoras Kamëntŝa han sido "curadas", ante el shinÿac por un taita o tätsembua quien realiza los rituales necesarios para asegurar el don al nuevo ser.

Imagen 3.
Bata Emilia Mutumbajoy en su casa. Las cuerdas exhiben algunas de sus creaciones y dos tšombiachs. Una de sus guangas para tejer esta apoyada en la pared.
Foto: Gerardo Chasoy

*un tšombiach para envolver al niño y decía por lo menos ese niño va a crecer bien, con fuerza (*Jansasoy 2021*).* —

Eliana: Esto nos recuerda que los tšombiach se pueden leer en múltiples niveles; el de la técnica y el de las labores plasmadas ahí, pero están también en las maneras como el tšombiach cuida, al usarlo y al tejerlo. Así entonces nos encontramos por un lado con espacios de creación desde la práctica y la repetición, cuando entre más se teje es que más se sabe del tejido, y más se pueden proponer nuevas labores —patrones— (Agreda 2021) o cuando la Batá Clementina mostraba cómo — *en estas fajas no juego tanto, pero con esas fajas si, ahí traigo [a través del tejido de labores] la mata de maíz, la mata de ramo, la montaña, el camino por donde voy a la chagra, las quebraditas que hay por ahí con agua* (Agreda 2021)—

Andrea: Muy bien, son los espacios de creación que se crean, valga acá la redundancia, al producirlo, a través de vestirlo, fajarse, enrollarlo o cargar el bebe. Cuando el tšombiach (o lo que se crea cuando se teje) cuida, cuando Bata Mara Clementina nos cuenta como —"*… cuando tengo gente [de visita] los paro acá con la guangua [en la cocina donde teje], porque yo a los que me visitan les doy cafecito, sopa caliente, una taza de chicha. ¡Mientras ellos están contando yo estoy tejiendo!"* (Agreda 2021). Así el tšombiach acompaña el día a día, las fiestas, alegrías y posibilita sustentos. ¿Por ahí va el cuidado de pronto?

Eliana: Si, varias veces cuando yo he mencionado el uso, Susana y Alexandra me cambian a cuidado, el tšombiach se usa/cuida. Tiene que ver con el vivir bien, lleva la palabra y la emoción. Se siente lo que se teje se teje lo que se siente, y como se entiende el mundo a lo largo de varios espacios. Ahí es importante mantener presente las tensiones y contradicciones contemporáneas de esta practica, como sugieren el comentario de Alexandra sobre el reto de la fragilidad de las relaciones y la continuidad, lo que mencionaba Susana de cómo podrían reestructurarse y visibilizarse los procesos de aprendizaje propios, o los procesos de comodificación que Andrea toco brevemente.

Discusión

En el tejido en guanga de un tšombiach se manifiesta una compleja simbología casi a modo de "hipertexto" (Barrera, 2015, págs. 30 -31) documentada por otros estudios. Los símbolos (labores) del tšombiach representan la naturaleza, los ciclos del ser humano. Las composiciones se pueden asociar a descripciones y relaciones con y del territorio que incluyen lugares, festejos, actitudes y emociones. En eta ocasión, el encargo y creación de nuevos tšombiachs nos permitió indagar otros aspectos y espacios de este proceso de investigación-creación particular que nos permitirán en el futuro entenderlo mas como proceso.

Es con la práctica, con la acción del tejido que se construye teoría (Mamidipudi y Gajjala, 2008). A través de las conversaciones con las Batás, las visitas a sus lugares de creación, mientras tejían los tšombiach que les encargamos y al realizar la pieza que estamos construyendo juntas, hemos empezado a entender la creación del tšombiach como un devenir conjunto o integral en el que al tejer las Batás se hacen ellas mismas al hacer lo Kamëntŝa. Con el tejido recuerdan, recrean y producen su territorio. Este proceso puede entenderse no sólo como un "oficio" o un "hacer", que lo es, también puede entenderse como una manera de cultivar y criar, en el sentido de la invitación que hacen Elizabeth Hallam y Tom Ingold (2014). En este sentido la creación y reconocimiento/aprendizaje del territorio se consignan en el tšombiach. Esto no solo ocurre figurativamente —con las labores en el sentido de pictogramas e ideogramas— sino que también literalmente **se tejen** al mismo tiempo que el tšombiach y se comparten por múltiples caminos y lugares. El proceso es parte de una acción colectiva —aunque se haga en cada casa, en cada shinÿac o jajañ— porque los tejidos se conectan al usar un lenguaje particular, al contar un territorio y una historia y conectar espacios. La conexión mas evidente se ve por ejemplo en la repetición de historias y referencias en ocasiones diferentes con diferentes Batás, y con nosotras mismas —Alexandra y Susana— pero talvez no se limite solo a ello.

Cabe recordar que las historias-tšombiach tejidas de las que hemos hablado se refieren a prácticas y espacios de jecoyëng (tejedoras) entre los 65 y 80 años quienes nos han acompañado. Podríamos hablar de una versión de la creación de tšombiachs, de hecho, de nueve en particular, pero no de todos los tšombiach que se están haciendo (o no) en Tabanok hoy. Algunos de nuestros próximos pasos incluyen indagar ¿Cómo se están reconfigurando y conformado estos espacios en generaciones más jóvenes? o ¿Cómo se articulan las diferentes temporalidades, funciones y manifestaciones de los tšombiach en ellas? Con este tipo de preguntas continuaremos avanzando e iterando el proceso de investigación-creación.

Esperamos que los espacios de diálogo que se creen en esta investigación posibiliten la *re-significación y re-dimensionamiento político de los saberes* (Pérez-Bustos & Márquez Gutiérrez, 2015) así como de los espacios en los que suceden, en este caso las salas de estar, los shinÿacs, los jajañs, las quebradas de agua por donde las jecoyëng transitan. En estos espacios de creación el aprendizaje, la práctica, el cuidado y las relaciones con todo lo que las rodea son una forma de creación, recreación y circulación del conocimiento. La creación del tšombiach es un devenir conjunto o integral en el que al tejer las Kamëntŝa se hacen ellas mismas, al hacer lo Kamëntŝa.

Bibliografía

Agreda, MC.
(2021, June). Espacios de creación tšombiach [Comunicación Personal].

Barrera Jurado, G. S.
(2011). Campos de poder artesanales en la comunidad Kamsá de Sibundoy, Putumayo, Colombia. Del trueque a las tendencias de moda. *Apuntes: Revista de Estudios Sobre Patrimonio Cultural*, *24*(2), 178–195.

Barrera Jurado, G. S.
(2015). Autonomía artesanal. Creaciones y resistencias del pueblo kamsá. Bogotá D.C: Pontificia Universidad Javeriana.

Bonilla, V. D.
(1968). *Siervos de Dios y amos de indios: El Estado y la misión capuchina en el Putumayo*. Ediciones Tercer Mundo.

Cabildo Indígena Camentsa Biya Sibundoy & Ministerio del Interior.
(2014). Plan Salvaguarda Pueblo Kamëntŝa: Bëngbe Luarentš Šboachanak Mochtaboashënts Juabn, Nemoria y Bëyan (CONVENIO MI-1026-2013) http://siic.mininterior.gov.co/sites/default/files/documento_diagnostico_plan_salvaguarda_pueblo_Kamëntŝa_2014_0.pdf

Chicunque Agreda, MC.
(2021, junio). Espacios de creación tšombiach [Comunicación Personal].

Chicunque Chindoy, MV.
(2021, agosto). Espacios de creación tšombiach [Comunicación Personal].

Chindoy, T.
(2019). *Los Kamëntŝa y el legado visual de la diócesis de Mocoa-Sibundoy*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. http://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7124

Chindoy Chindoy, J. A.
(2020). *A Decolonial Philosophy of Indigenous Colombia: Time, Beauty, and Spirit in Kamëntšá Culture*. Rowman & Littlefield.

Chindoy Jamioy, S. C.
(2017). *Bëngbë Juabna (Nuestro Pensamiento)* [Universidad Distrital Francisco José De Caldas]. http://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/13929

Chindoy Muchavisoy, N. I.
(2002). *Fortaleciendo la educación indígena Kamëntŝa, a través del tšombiach* [Universidad de los Andes]. https://repositorio.uniandes.edu.co/handle/1992/15660

Guevara Muchavisoy, A., & Jamioy Muchavisoy, J. N.
(2020). *Tejido y vida Kamëntŝa / Kamëntŝabe ainán y biánëj* (J. N. Jamioy Muchavisoy, Trans.). Ministerio de Educación Nacional / Institución Etnoeducativa Rural Bilingüe Artesanal Kamëntŝa.

Hernández-Wolfe, P., & Muchavisoy, S. J.
(2021). Multisystemic Resilience: Adaptation and Transformation in Contexts of Change. In *The Creation and Recreation of Borderlands Among Indigenous Peoples: A Kamentza's Journey of Resilience* (pp. 318–334). Oxford University Press.

Hallam, E., & Ingold, T.
(2014). *Making and Growing: Anthropological Studies of Organisms and Artefacts* (1st edition). Ashgate.

Iconoclasistas
(2013) *Manual de mapeo colectivo: Recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*. Buenos Aires, Tinta Limón

Jacanamijoy, B.
(2014). El arte de contar y pintar la propia historia. *Mundo Amazónico*, *5*, 211–219.

Jansasoy, ML.
(2021, junio - agosto). Espacios de creación tšombiach [Comunicación Personal].

Kuan Bahamón, M.
(2014). *La misión Capuchina en el Caquetá y Putumayo: 1893-1929*. http://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/9804

Leyva Mosquera, S. D.
(2016). El tšombiach: Tejiendo la vida entre memoria y tradición. *Universitas Humanística*, *81*(81), Article 81. https://doi.org/10.11144/Javeriana.uh81.ettv

Mamidipudi, A., & Gajjala, R.
(2008). Juxtaposing handloom weaving and modernity: Building theory through praxis. *Development in Practice*, 18(2), 235–244. https://doi.org/10.1080/09614520801899069

Osorio Pérez, Flor Edilma & Barrera Jurado, G. S.
(2013). Por los caminos de la autonomía comunitaria: Debates y experiencias desde la autonomía artesanal kamsá. *Tabula Rasa*, *19*, 245–265. https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.25058/20112742.162

Pérez-Bustos, T., & Márquez Gutiérrez, S.
(2015). Aprendiendo a bordar: reflexiones desde el campo sobre el oficio de bordar y de investigar. Horizontes Antropológicos, 21(44), 279–308. https://doi.org/10.1590/s0104-71832015000200012

Rodríguez Villamil, C. E., Ochoa Martínez, I. C., & Ávila Vera, M. P.
(2016). *Cuaderno de diseño: Camëtza talla en madera y tejeduría - Putumayo.* Ministerio de Desarrollo Económico.Artesanías de Colombia S.A. https://repositorio.artesaniasdecolombia.com.co/handle/001/3831

Expresión de las energías creativas femeninas

Giuliane Cerón
Universidad de Nariño
Giuliane.ceron@udenar.edu.co

Palabras Claves: Ciclo menstrual, energía creativa, sabiduría ancestral.

Temática: Autonomía Territorial.

Resumen

Al evocar a la mujer en la historia, esta se presenta como madre, bruja, santa, chamana y mártir, aquellas mujeres usaban sus dones y sabiduría para guiar y armonizar la comunidad. La mayoría de estos roles estaban directa o indirectamente relacionados con la espiritualidad, el sagrado femenino y la conexión con la naturaleza cíclica.

Sin embargo, con la invasión patriarcal, lo femenino y lo masculino se desequilibró, por el implante de creencias que justificaban la misoginia y distorsionaban los roles mencionados anteriormente, convirtiendo a la mujer en la culpable de todos los males (Rothe, 2019)

Estas creencias están incrustadas en la psique de las mujeres, lo cual suscita la represión de su naturaleza cíclica, sexual y emocional, frustrando la expresión de las energías creativas.

Ahora bien, la energía creativa forma un puente entre el mundo tangible y el intangible, y se expresa a través del intelecto, las emociones, la intuición, el subconsciente y el cuerpo, no solo está destinada a procesos relacionados con el arte. Muchas mujeres modernas se creen incapaces de crear y tienen una visión restrictiva de la creatividad, no sólo por la percepción de su propia capacidad o incapacidad, sino por el modo limitado que tiene la sociedad de considerar los productos de la creatividad, que no se manifiesta en el fruto en sí, sino en el proceso de darle forma. (Gray, 2009)

De acuerdo a lo anterior, se adelantó un proceso experiencial teniendo en cuenta el método fenomenológico hermenéutico, el cual se caracteriza por llevar a cabo actividades de naturaleza empírica que admite explorar en la conciencia de la persona y recoger la experiencia, y de naturaleza reflexiva que analiza e interpreta los significados encontrados en la conciencia de la persona. (Guillen, 2019)

Imagen 1.
Diosa madre
Créditos: Giuliane Cerón

En este sentido, se participó en un taller de cerámica de *creación de la diosa* y una ceremonia ancestral Inipi, guiada por Adriana y Natalia De Los Ríos en la Maloka Nabi Nunhue en Chachagui, Nariño. Este taller se planteó como un espacio de recuentro con la divinidad. Participaron diez mujeres de diferentes edades, ocupaciones y creencias; con un propósito en común, encontrarse con la diosa interior a través de la cerámica. Cabe resaltar que la mayoría de mujeres no había tenido un contacto directo con el modelado en arcilla, sin embargo, todas las piezas finales contenían un alto valor estético y simbólico. El proceso fue fundamental, para la expresión fluida con el barro (la tierra y el agua, elementos femeninos). Durante este, la transformación del grupo de mujeres fue evidente, al inicio todas estaban atravesando procesos complejos tanto sociales como personales, estas cargas emocionales y mentales se fueron trasmutando junto al barro, "al sumirse en una meditación, el pensamiento y dialogo mental se detiene, porque la materia exige una concentración interior, solo hay un sentir. El acto de trabajar la arcilla, hace que la mente descanse y así te transformas porque te vuelves un ser sensible y no un ser atrapado en la mente". (Ríos, 2021)

Además, la participación en la ceremonia del Inipi y el baño con Salvia, fortaleció la reconexión con la sabiduría interna, la transformación y la sanación, dado que la ceremonia es femenina y esta intencionada para purificar el cuerpo y el espíritu. Esta consiste en ingresar al vientre de la madre, en el cual están presentes los cuatro elementos, el circulo de contención, la oscuridad introspectiva, la respiración consciente y la depuración a través del sudor.

Imagen 2.
Contención
Créditos: Giuliane Cerón

Al finalizar, el grupo de mujeres tenía otra actitud, más alegre, confiada y sobre todo armoniosa. Se reconoció que cuando un grupo de mujeres se escuchan, elevan su voz, expresan su creatividad, conectan con su cuerpo y su ciclo; transformaciones en distintos ámbitos surgen y el empoderamiento interno de las mujeres se refleja en la comunidad. Estos encuentros permitieron revelar su importancia para la sociedad, ya que las mujeres empiezan a formar un tejido de hermandad y contención, solventando aquella desconexión consigo mismas, con la tierra y la otredad. Transformando la realidad social, sobretodo en el contexto social de Colombia en el cual se ha normalizado el abuso, la violación y el cuerpo como territorio de batalla.

Imagen 3.
Mariposa en el hogar
Créditos: Giuliane Cerón

Imagen 4.
Altar de ofrenda
Créditos: Giuliane Cerón

Bibliografía

Gray, M.
(2009). *Luna Roja.*

Guillen, D. E.
(2019). *Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico.* Obtenido de Researchgate: https://www.researchgate.net/publication/330233808_Investigacion_cualitativa_Metodo_fenomenologico_hermeneutico

Ríos, A. D.
(2021). Taller de Creación de la Diosas. (G. Cerón, Entrevistador)

Rothe, E.
(2019). Misterios de la historia. *Brujas*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=s1qr7Wj56f8&t=62s

Transmediaciones Lab. -Una propuesta 'transmediacional' de aprendizaje colectivo

Vladimir D'orsonville Miño
Colectivo - Transmediaciones Estudio Creativo
vladorson.mi@gmail.com

Palabras Claves: *Big Data*, Ciudadanías Digitales, Educación Expandida, Laboratorio Ciudadano, Transdisciplinariedad.

Modalidad: Artículo de Caso.

Temática: Autonomía Creativa.

MEJOR PRODUCTO PLÁSTICO-SENSORIAL METODOLÓGICO

Resumen

Transmediaciones Lab inició sus actividades a mediados del 2020, buscaba apoyar proyectos creativos a modo de incubadora, con el tiempo se convirtió en un laboratorio permanente de creación con tres líneas de trabajo: Inteligencia Artificial, Interactividad, Bitácora Audiovisual e Incubadora. Actualmente el laboratorio se propone como el inicio de una investigación para generar una estrategia de educación expandida para la democracia real, gracias a la combinación de propuestas de la cultura empresarial y start-ups, los laboratorios ciudadanos y la cultura abierta, así como de educación basada en proyectos, aprendizaje colectivo y ciencia ciudadana.

Entre sus objetivos está también lograr su propia sostenibilidad y crecimiento por medio del análisis y acción en la economía de plataformas y la ecología de medios del *big-data* para implementar propuestas organizativas horizontales para el ejercicio de ciudadanías digitales y el fortalecimiento de herramientas de participación ciudadana.

En un año de actividades se ha experimentado con distintas metodologías creativas transdisciplinares y con modalidades organizativas horizontales. Han participado personas de Bogotá, Santa Marta, y Lima. Se espera que en las siguientes fases a ejecutar la generación de rutas de acción para integrar el ejercicio educativo en la cotidianidad de las futuras ciudadanías digitales.

Producto Plástico-Sensorial 1

1. *Proto-Estrategia de aprendizaje colectivo horizontal.*

Resultado preliminar de un año de trabajo de Transmediaciones Lab.

¿Cómo organizar un ejercicio de ciudadanía digital desde el aprendizaje colectivo y de manera sostenible en el contexto social y tecno-económico del *big data*?

La diferencia entre estrategia y metodología es clave para el espacio del laboratorio pues supone una aproximación a las actividades que allí se desarrollan de forma mucho más resiliente y flexible.

Así, la estrategia con la que experimenta el laboratorio contiene varias metodologías totalmente modificables que parten de aproximarse a unos problemas o incertidumbres guiados desde un liderazgo colectivo, estas se pueden consolidar en forma de talleres con lógicas organizativas donde ningún participante rige sobre otro pero si cumple un rol supervisado, dependiente y complementario de los demás, así, cada una de las personas tiene el mismo nivel de influencia o de ejecución de poder que el resto en todos los niveles de interactividad con el laboratorio, desde la participación pasiva en espacios de charla hasta la gestión de la sostenibilidad del laboratorio/taller mismo, lo que consolida un ejercicio colectivo de participación.

Producto Plástico-Sensorial 2

2. *Exposición "Tranxpur-IA-ciones"*

Galería de resultados de procesos en la exploración general de herramientas de inteligencia artificial dentro del espacio de Transmediaciones Lab.

Introducción

La educación se puede expresar como el ejercicio cultural colectivo de guía y acompañamiento a los individuos y grupos de una sociedad para permitirles la posibilidad de participar en sus procesos de ciudadanía, poder, cultura y generación de conocimiento[1], en este sentido los sistemas educativos hegemónicos actuales son anacrónicos. El caso chileno, como lo aborda Bustamante (2006), es un ejemplo de hacia donde se proyectan los sistemas educativos latinoamericanos, "una suerte de producción industrial, sustentada en estándares de rendimiento internacional", y sin embargo la realidad nos está demostrando que lo educativo se desdibuja y se sale de esos límites institucionales y estadísticos que por la necesidad de sobrevivir en sociedades regidas por el mercado se convierten en eso, en mercados de validez de conocimiento o habilidades, perdiendo prioridad el ejercicio creativo-educativo.

Además, la herencia modernista que exige el cubrimiento e inclusión total de las masas en las estadísticas educativas, nos lleva a las demandas que distintos colectivos realizan en todo el mundo hoy en día para acceder a lo que ellos consideran una necesidad: entrar al sistema educativo, el que sea, pero entrar. Colombia, por supuesto, no es la excepción.

1 Definición personal desarrollada a partir de la práctica profesional e inspirada en el pensamiento de Hanna Arendt (1993), Emilé Durkheim en Basozabal (2003) y Paulo Freire (2012 p 63-78).

Es sin embargo dentro de este mismo contexto de sociedades de mercado que aparece un sector fundamental de las industrias de última generación, gestada dentro de la cultura empresarial hiper-moderna de los datos, y que satisface las necesidades que el sector educativo no logra, pero lo hace con el objetivo aparentemente menos noble de vender y comercializar: El *Big Data*.

Innovar en este campo se vuelve entonces no solo una oportunidad, para quienes piensan principalmente en jugar al juego que el mercado propone, sino también para generar un impacto real y masivo en la sociedad, cumplir quizá un sueño muy a lo Paulo Freire de autonomía de las masas por medio de un ejercicio permanente de educación y cultura.

Afortunadamente la naturaleza humana social y curiosa ya ha hecho la mitad del trabajo, pues hace de estos procesos educativos ampliados algo orgánico en la forma de foros, *post* y creación de contenido, en general en forma de redes sociales digitales.

Carlos A. Scolari en las últimas entradas de su blog 'Hipermediaciones' ya menciona el impacto de nuestros hábitos mediáticos como una idea asimilada y sobreentendida, por supuesto que para él lo es y no queda ninguna duda sobre el impacto posible que las redes sociales, las apps y todo el entramado de dispositivos mediáticos (lo que Scolari llama, ecología de medios) por los cuales nos comunicamos, nos afectan y a nuestro cerebro, el problema no es si existe o no duda de ello, sino el cómo nos afecta y cómo podemos hacer que nos afecte de la mejor manera.

Nuestros hábitos de comunicación, en todo caso, suponen un sistema complejo, y, por tanto, desde una mirada psicosocial de lo relacional[2] suponen una serie de fenomenologías que no son posibles de explicar desde marcos del conocimiento cerrado, o lo que algunos llaman disciplinas defensivas, bendita sea la transdisciplinariedad que nos ayuda un poco pero también nos problematiza la vida en igual medida, nos dota de herramientas para entender cómo estos cambios ocurren en el marco de lo complejo, pero nos exige que dichas búsquedas no las hagamos solas sino en conjunto y este elemento colectivo nos hace hablar de educación en un sentido amplio o si se quiere 'expandido', que abarca tanto lo formativo como lo inclusivo pero no supone ninguno de los dos como un objetivo, la meta de una educación expandida no es ser masiva, formativa e incluyente, todos estos factores colindan en un mismo punto: La participación, o dicho de otra manera, la ejecución del poder individual en el ámbito colectivo

Por lo tanto la educación expandida para la participación supone entonces la mejor forma de abordar un encuentro transdisciplinar entre medios, el *big data*, y la educación, y en este escenario es que aparece Transmediaciones Lab. usando como herramienta principal las metodologías creativas, la ciencia ciudadana y la transdisciplinariedad, siempre desde una lógica organizativa de intención horizontal.

La institucionalidad exige ciertos requerimientos que harían imposible un escenario así, por ejemplo: ¿Sería posible una Universidad donde un estudiante de primer semestre pueda acceder al mismo poder que el rector?. La respuesta, teniendo en cuenta distintos modelos educativos alternativos como podrían ser el CEAL en Bogotá,

2 En el marco de los sistemas complejos se tiene en cuenta las muchas relaciones entre los elementos de múltiples sistemas y por lo tanto la transpolación de teorías con lo relacional se hace bastante evidente para mí en este contexto.

programas extra-escolares como el propuesto por la Computer Clubhouse Network, o el programa de AltSchool, es: no.

Transmediaciones Lab busca generar otro tipo de propuesta y combina las lógicas de los laboratorios ciudadanos, la cultura de innovación, modelos educativos alternativos y la ciencia ciudadana. Con los resultados preliminares de un año de trabajo se empiezan a revelar formas posibles para la generación de prácticas educativas expandidas para la participación, y también se devela un problema a resolver: el nivel de involucramiento de los participantes para pasar de la intención horizontal a una realidad organizativa.

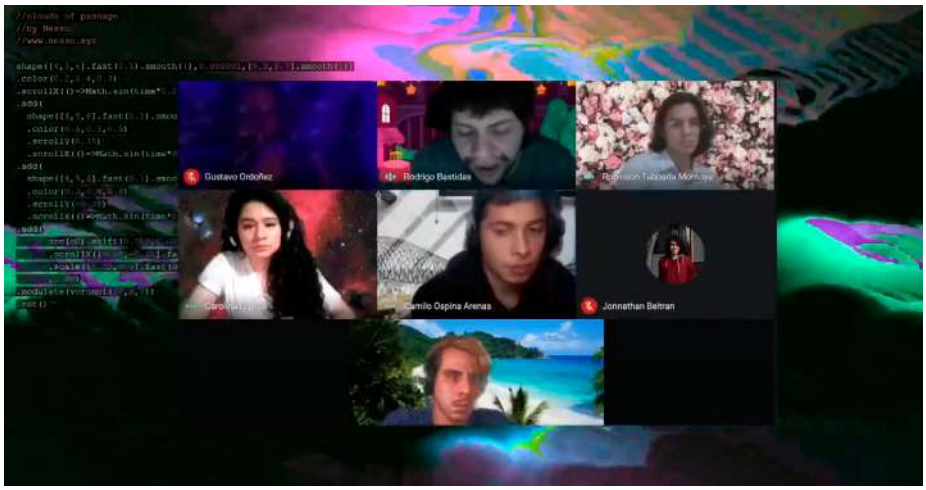


Figura 1. Capturas del proyecto 'v-tácoras' capítulos: "la descentralización me atacó con sus rayos láser" y "Todo está muy incierto". *Créditos: Transmediaciones Lab. (Rodrigo Bastidas, Johnathan Beltran, Robinson Taboada, Carolina Blaco, Salomé Navas, Gustavo Ordoñez, Vladimir D'orsonville - autor)*

Es así que en este año de trabajo que lleva el laboratorio, se han detectado fenómenos que alteran e intervienen en la construcción de la propuesta, por un lado están los hábitos contemporáneos y las formas en las que el laboratorio se involucra en estos, por ejemplo en cuanto a los horarios de trabajo y necesidades económicas de los participantes, así como también el rango de edad de los mismos en cuanto a la posibilidad de destinar tiempo y trabajo a los procesos. De igual forma su inclusión en los dispositivos comunicativos y los requerimientos económicos que suponen limitan no solo el accionar sino también las condiciones de los participantes para poder acceder a este, preguntarse por el acceso a internet, dificultades por su infraestructura y las limitaciones de los equipos de cada participante ha sido parte del ejercicio.

Todo lo anterior constituye la estrategia que se indaga en el desarrollo de Transmediaciones Lab, una estrategia para expandir la conciencia sobre lo material y sus implicaciones relacionales para así potenciar la capacidad transformadora y resiliente de la sociedad, y buscar configurarse en un dispositivo transformador de las dinámicas de las ciudadanías digitales para hacer del ejercicio educativo un elemento constante en las dinámicas comunicativas masivas, independiente de los avances tecnológicos o cambios sociales y naturales con que podamos encontrarnos en el futuro.

Método – Marco

El proceso de investigación-creación de Transmediaciones Lab es el ejercicio mismo de ejecución del laboratorio de manera documentada y tiene un enfoque cualitativo.

Transmediaciones Lab se organiza a partir de fases enfocadas en procesos y por tanto sin una duración determinada pero que al momento tienen de promedio entre 5 y 6 meses, cada fase determina sus actividades por medio de sus líneas de trabajo: Inteligencia Artificial, Interactividad, Bitácora Audiovisual y la Incubadora. Al momento de escritura de este documento existe documentación y registro de tres de las cuatro líneas, de la que no existe documentación es la Incubadora de proyectos puesto que no ha logrado arrancar de manera formal.

La documentación existente consta de piezas realizadas en las exploraciones técnicas de Inteligencia Artificial, la consigna de propuestas creativas en Interactividad, el registro visual y sonoro de las Bitácoras Audiovisuales que se constituyeron en el proyecto 'v-tácoras' que a su vez tiene dos partes: las charlas en vivo por redes sociales y un podcast que a la fecha está en fase de postproducción. Además de esto existe una bitácora general donde se consignan relatorías de algunos de los encuentros del laboratorio y un grupo de facebook donde está consignado el historial de anuncios, gestión, bibliografía y foro del laboratorio desde su origen.

El laboratorio tiene además un antecedente que fue la experiencia llamada *Clubhouse Impact* desarrollada desde el Clubhouse Colsubsidio de manera libre y con cuatro participantes, en este proceso uno de los retos se tituló "Escuela virtual comunitaria", el resultado preliminar de esta indagación uniendola a las posibilidades mismas del ejercicio *Clubhouse Impact* facilitó las bases con las que posteriormente se formaría Transmediaciones Lab.

El marco teórico que constituye el planteamiento del laboratorio es el siguiente y se divide en tres partes:

I. Referentes metodológicos, puntos de arranque.

Referencia	Descripción
La creatividad en la Empresa, Guy Aznar (1974).	Libro que presenta elementos para la organización de un equipo de trabajo y describe características y aproximaciones metodológicas para fomentar la creatividad y aplicarla en propuestas concretas.
Thinkertoys. Michael Michalko (2021).	Libro recopilatorio de ejercicios creativos para realizar en grupos de trabajo.
Métodos creativos para organizaciones, Alfredo Muñoz Adánez (2006).	Propuesta de métodologías para aproximaciones creativas y organizativas para la innovación en la resolución de problemas y creación de propuestas, contiene una aproximación a la sinéctica además de dedicar un método particular a esta.
Cómo plantear y resolver problemas. George Pólya (1989).	Libro entre pensamiento matemático y heurística que propone procesos, guías y elementos para la resolución de problemas en un entorno educativo.

Referencia	Descripción
Protopía, Hugo Pardo (2020).	Manual de un método inspirado en múltiples metodologías creativas previas que busca solucionar retos con el fin de implementar iniciativas innovadoras con la ayuda de empresas u organizaciones que cuenten con los recursos y se comprometan a su desarrollo.
Ten principles of citizen science. Lucy Danielle Robinson et al. (2018).	Presentación de la ciencia ciudadana como un concepto flexible y adaptable a la inter o transdisciplinariedad, presenta distintos principios entre los que está la búsqueda de resultados científicos, la relación entre científicos profesionales y ciudadanos no científicos, rangos de acción de estas relaciones, directrices generales respecto al proceso y el manejo de datos.
Dispositivos estéticos y formas sensibles de la emancipación. Cadahia, M. L. (2016).	Exploración del concepto de dispositivo desde la estética y la política recogiendo distintas interpretaciones al respecto, llama particularmente la atención la referente a Martín-Barbero.
¿Qué es un dispositivo? Giorgio Agamben (2011)	Desarrollo del concepto de dispositivo planteado por Foucault y descrito en relación a fenómenos del capitalismo.

II. Referentes generales

Bits & Bots: "Identidades lúdicas: videojuegos y gamificación como nueva normalidad" Luca Carrubba (2021).	Charla sobre el juego analizada desde las bellas artes y los estudios culturales, hace un recorrido por fenómenos como la percepción del espacio, el entretenimiento, el entrenamiento militar y la terapia traumática, también menciona el caso de un taller LGBTI+ sobre representación por medio de narrativa transmedia, y paraleliza al juego como un laboratorio sin consecuencias, además profundiza en el concepto de Gamificación relacionado con la "vídeo ludificación" de la realidad y contrastando su valor en los marcos competitivos y cooperativos.
Cultural Analytics: datos, imágenes y comunicación, Carlos Scolari. (2021)	Reflexión alrededor de la lectura de The Language of New Media (MIT Press) donde trata temas del software, el poder, el lenguaje, la interfase del usuario, analítica cultural, y acude a un caso particular del estudio de Manovich sobre la analitica cultural como un *work in progress*, planteando la idea de una ciencia sin categorías previas de análisis.
Devenir político de la palabra académica. Comité de Estudiantes de Literatura de la Pontificia Universidad Javeriana (Mayo del 2021) Clase abierta - Conversaciones en contrapunteo.	Reflexión realizada en una transmisión en vivo donde el docente de la Universidad Javeriana Jaime Alejandro Rodríguez de la Universidad Distrital habla de Montemayor, Latour, y posteriormente dialoga con el docente Juan Carlos Amador Baquiro de la Universidad Distrital.
Bustamante, A. (2006). Educación, compromiso social y formación docente. Revista Iberoamericana de Educación, 37(4), 1-10.	Un artículo de reflexión sobre el rol político de la educación desde una mirada pedagógica y social.

Criado Valladares. M. E. (2016) *Los laboratorios ciudadanos: Un estudio de caso: El MediaLabPrado y su impacto en el ámbito local.*	Un estudio enfocado en actividades desarrolladas desde el MediaLab-Prado por medio de entrevistas y documentación para describir el funcionamiento de estas aproximaciones en el contexto particular.
Laboratorios ciudadanos, laboratorios comunes: repertorios para pensar la universidad y las Humanidades Digitales. Quijano P. R y Brussa V. 2017.	Indagación sobre un marco común que se inspira en la cultura abierta y en las prácticas culturales del aprendizaje distribuido, la ciencia ciudadana y en particular en los modelos de laboratorio ciudadano para proponer una nueva idea de la universidad como institución en pro de la transformación social.
Laboratorios ciudadanos. Documento de Trabajo, Innovación Ciudadana. (2014).	Carta abierta del equipo internacional de Innovación Ciudadana con propuestas para potenciar la " la participación activa de ciudadanos en iniciativas innovadoras que buscan transformar la realidad social, a fin de alcanzar una mayor inclusión social."

III. Referentes analizados dentro de las actividades del Lab y que han influido en su concepción

Capitalismo de Plataformas, Nick Srnicek (2018)	Texto descriptivo y analítico del fenómeno económico-político de la economía de plataformas en el capitalismo.
El frío glaciar, Wolfgang Heuer y Prólogo de Luis Fernando Cardona Suárez, en: Totalitarismo y Paranoia. (2016)	Texto descriptivo de los elementos y características que tiene un sistema totalitario desde la ideología pero pensado en cuanto a los fenómenos actuales para tratar de dar respuesta a la objetualización humana, al terror y el utilitarismo en las sociedades contemporáneas.
La sociedad del cansancio, Byung-Chul Han. (2012)	Texto crítico sobre la idea de disciplina, individualidad y productividad en la sociedad contemporánea.
Introducción de Mediaciones de lo Sensible. Luciana Cadahia (2017).	Reflexiones iniciales de, entre otras cosas, los dispositivos como elementos mediadores dentro del pensamiento político y desde latinoamérica.
Psicopolítica, Byung-Chul Han (2014)	Texto descriptivo de una visión de la sociedad contemporánea, trata temas particularmente importantes para el laboratorio como el capitalismo de la emoción, el convencimiento del mercado, la ludificación, y por supuesto el *Big Data.*
Homo Deus. Yuval Noah Harari (2016)	Visión futurista y analítica del estado humano respecto a su capacidad tecnológica y perspectiva mediada por esta de la existencia.

Resultados - Discusión

El principal resultado de un año de experiencia en el laboratorio y para propósitos de la investigación, se trata de la posibilidad real de crear conocimiento de forma horizontal por medio de la ejecución grupal de ejercicios de investigación e indagación enfocados en el hacer inmediato, la búsqueda de herramientas para resolver problemas no solo se convierte en una forma de potenciar capacidades individuales, sino que además se

convierte también en un medio para discusiones más complejas que a su vez permiten enriquecer las propuestas desarrolladas.

Esta sinergia sin embargo es nodal y requiere de liderazgos para su desarrollo y convierte a la generación de estos en un objetivo primordial, pues sin liderazgos no se pueden llevar a cabo los procesos organizacionales horizontales a pesar que la relación de estos esté justificada directamente en la solución de problemas directamente relacionados con los participantes.

El proceso del laboratorio desde su origen hasta el presente y tal como está consolidado en las bitácoras es el siguiente:

1. Se han llevado a cabo dos fases.
2. En la primer fase participaron ocho personas, cuatro desde Bogotá, una persona desde Santa Marta, tres personas desde Lima.
3. De entre estas personas se mantuvieron constantes durante toda la fase cinco, sus perfiles eran:
   a. Un dramaturgo de Lima.
   b. Una socióloga de Bogotá.
   c. Un filósofo de Bogotá.
   d. Un médico de Santa Marta.
   e. Un realizador de Bogotá.
4. En la primer fase se realizó un proceso de ideación del que resultó un tema priorizado: La paranoia.
5. El tema fue trabajado por medio de la línea de interactividad. El objetivo final fue la creación de "dispositivos estéticos" que permitieran realizar una experiencia virtual online interactiva con usuarios convocados.
6. La propuesta y algunos de los dispositivos se desarrollaron y se consignó la propuesta.
7. La primer fase cerró con esta propuesta consolidada pero no ejecutada.
8. La actividad final del laboratorio fue un ejercicio narrativo colectivo desarrollado en el festival Bogoshorts a fin de año y cuya ventana de difusión fue el proyecto Macondo Cloud en Instagram.
9. Todos los participantes constantes de la primer fase se mantuvieron para la segunda excepto por el dramaturgo de Lima.
10. Para la segunda fase participaron en total ocho personas los cuatro participantes que se mantuvieron de la primer fase y cuatro realizadores audiovisuales nuevos.
11. La línea de trabajo principal de la segunda fase fue Inteligencia Artificial.
12. La línea de trabajo secundaria de la segunda fase fueron las Bitácoras Audiovisuales.
13. Se constituyó el proyecto 'v-tácoras' como espacio de discusión-investigación y actividad constante del laboratorio.
14. Se realizaron talleres formativos de aprendizaje colaborativo apoyados en contenidos disponibles en la red.
15. Se accedió a un espacio expositivo de CUNA Mex para presentar resultados de las búsquedas técnicas con herramientas de inteligencia artificial.

16. Primó el trabajo visual con herramientas nuevas de interés para los participantes.
17. La tercer fase terminó con la consolidación de las piezas de exposición como resultado material de las experimentaciones.

El momento de Transmediaciones Lab durante la escritura de este documento es la siguiente:

1. Las dinámicas de trabajo consolidadas han sido construidas en conjunto con los participantes.
2. Durante la segunda fase se estableció un horario regular para las reuniones: Los Martes y Miércoles de 7pm a 9pm.
3. También se establecieron los momentos de actividades como: Momento taller, Streaming y Gestión.

La siguiente fase busca los siguientes objetivos:

1. Consolidar el proyecto 'v-tácoras' como un producto del laboratorio que a su vez permita la experimentación con análisis de datos.
2. Recuperar el proceso llevado a cabo con la experiencia consolidada en la primer fase para desarrollar un ejercicio simbólico entre comunicación, ciudadanía digital y uso de datos en la red.
3. Estructurar los procesos de aprendizaje colectivo por medio de la dispersión del liderazgo y con el fin de lograr, por medio de los espacios tipo taller, una consolidación del liderazgo colectivo y autogestionado por los participantes.
4. Generar algún tipo de monetización o sostenibilidad económica por medio del acto comunicativo-educativo priorizando los procesos creativos y analíticos que puedan involucrar acciones en redes sociales.

Algunas otras conclusiones preliminares:

1. Por medio de los espacios de discusión se ha logrado generar encuentro con otros colectivos e invitados cuyas reflexiones frente a fenómenos externos, también generan procesos auto-críticos facilitando la reflexión interna respecto al funcionamiento del laboratorio mismo.
2. La estrategia de enfoque en los procesos ha permitido que, tanto las experiencias particulares de los participantes, como los mecanismo organizativos del laboratorio, puedan ir modificándose y evolucionando de manera acelerada.
3. La gestión del laboratorio por medio del proceso de aprendizaje colectivo ha permitido mantener a los participantes interesados e involucrados en los temas y en las necesidades, la perspectiva colectiva existe y los participantes expresan sentir un valor añadido en estos procesos colectivos.
4. Sin embargo la dependencia monetaria y la disponibilidad temporal es un problema para los participantes del laboratorio mientras este no represente más ganancia que la oportunidad misma de debatir ideas y de proponer actividades conjuntas, se considera necesario involucrar en un periodo corto de tiempo la interacción con los

mecanismo del *big data* para ampliar el alcance de estos mismos ejercicios y generar mecanismos creativos de auto-sostenibilidad y gestión de manera alternativa.

Propuestas e indagaciones consecuentes

1. En fenómenos del comportamiento de usuarios de redes sociales, particularmente aquellas que conlleven un acto lúdico o de entretenimiento y que sean compatibles con la idea de educación expandida para la participación ciudadana.
2. En relaciones concretas entre metodologías creativo-educativas y estrategias de mercado para proponer esquemas alejados de los mercados de validez pero que generen sostenibilidad organizacional por medio del acto educativo.
3. En procesos de organización colectiva personalizada y estrategias de viralización para contenidos y actividades, próximas al ejercicio creativo-educativo que permitan el uso de herramientas del *big data,* para poder descubrir y realizar un seguimiento sistemático de fenómenos en red.

Conclusiones y nuevas hipótesis

El resultado del trabajo en el laboratorio ha sido bastante exitoso al poder convocar a un grupo de personas y desarrollar un ejercicio de discusión y acción transdisciplinar, pero los fenómenos que alteran el funcionamiento del laboratorio mencionados al principio de este documento suponen un reto mayúsculo, en ese sentido y siendo fiel a la inspiración en las estrategias usadas por las propuestas y ejercicios del Big Data y la ecología de medios, una de las hipótesis que se plantean es la de incluir mecanismos de motivación que pueden ir desde metodologías gamificadas hasta la inclusión de lógicas empresariales donde se destinen recursos para el desarrollo de las actividades individuales de cada uno de los participantes, convirtiéndolos en "socios" de manera temporal y a voluntad, sin embargo esto propone también el riesgo de introducir el laboratorio a una lógica mercantil y no a la inversa, perdiendo una parte importante de la propuesta inicial.

Sin embargo, la creación de espacios de educación, la participación ciudadana y el aprendizaje cómo un proceso colectivo y escalable, por fuera de marcos mercantiles y por fuera de tergiversaciones entre modos y fines, se demuestra posible cuando se parte de lo material y lo tangible para desarrollar actividades que desde otras perspectivas parecerían ideales pero inalcanzables. El objetivo, en todo caso, es en sí mismo un proceso sin fin, cuyo estado ideal siempre estará más adelante y al que esta experiencia demuestra, por ahora, la posibilidad de existir y de influir potencialmente en las realidades de los marcos de acción que lo componen.

Bibliografía

ARTÍCULOS

Agamben, Giorgio.

(2011). ¿Qué es un dispositivo?. *Sociológica (México)*, *26*(73), 249-264. Recuperado en 23 de julio de 2021, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732011000200010&lng=es&tlng=es.

Cadahia, M. L.

(2016). Dispositivos estéticos y formas sensibles de la emancipa-ción. Ideas y Valores, 65 (161), 267-285. https://doi.org/10.15446/ideasyvalores.v65n161.55200

Criado Valladares. M. E.

(2016) *Los laboratorios ciudadanos: Un estudio de caso: El MediaLabPrado y su impacto en el ámbito local*. Master en Gestión Cultural. Universitat Oberta de Catalunya. http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/61345/6/ecriadovTFM0716memoria.pdf

Haklay, M.

(2018). *Participatory citizen science*. En Hecker, S., Haklay, M., Bowser, A., Makuch, Z., Vogel, J., y A. Bonn (Eds.), Citizen Science: Innovation in Open Science, Society and Policy. UCL Press ed. 52-62.
https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10058422/1/Citizen-Science.pdf
doi: https://apps.crossref.org/coaccess/coaccess.html?doi=10.14324%2F111.9781787352339

Innovación Ciudadana. Laboratorios ciudadanos. Documento de Trabajo.

(2014). Recuperado en: https://www.innovacionciudadana.org/wp-content/uploads/2016/03/CARTA-A-JEFES-DE-ESTADO-numerada.pdf

Jarque López, E.

(2016). *Cinco pieles.Arte y Naturaleza*. Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel. Universidad de Zaragoza. https://zaguan.unizar.es/record/58987/files/TAZ-TFG-2016-4375.pdf

Quijano P. R y Brussa V.

(2017). Laboratorios ciudadanos, laboratorios comunes: repertorios para pensar la universidad y las Humanidades Digitales. Liinc em Revista, Rio de Janeiro, v.13, n.1, p. 29-46. https://www.researchgate.net/publication/317900397_Laboratorios_ciudadanos_laboratorios_comunes_repertorios_para_pensar_la_universidad_y_las_Humanidades_Digitales_Laboratorios_cidadaos_laboratorios_comuns_repertorios_para_pensar_a_Universidade_e_as_Hu

Robinson, L. D., Cawthray, J. L., West, S. E., Bonn, A. y Ansine, J.

(2018). *Ten principles of citizen science*. In: Hecker, S., Haklay, M., Bowser, A., Makuch, Z., Vogel, J., y A. Bonn (Eds.), Citizen Science: Innovation in Open Science, Society and Policy. UCL Press ed. 27-40. https://doi.org/10.14324/111.9781787352339

Scolari, C.
(2021) *Cultural Analytics: datos, imágenes y comunicación*. Hipermediaciones. en: https://hipermediaciones.com/2021/01/24/cultural-analytics-datos-imagenes-y-comunicacion/

LIBROS

Aznar, G.
(1974). *La creatividad en la empresa*. Ediciones Oikos-Tau. Barcelona

Byung-Chul, H.
(2012) *La sociedad del cansancio*. (1a ed.) Herder Editorial, S.L., Barcelona.

Cardona Suárez, J. F.
(2016) Totalitarismo y Paranoia: Lecturas de nuestra situación cultural. (pp. 7-16). Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Heuer, Wolfgang
(2016) *El "Frío Glacial" de la lógica del totalitarismo*. en: Totalitarismo y Paranoia: Lecturas de nuestra situación cultural. Cardona Suárez, J. F. (2016). (pp. 17-32). Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Michalko, M.
(2001). *Thinkertoys*. Gestión 2000, Barcelona.

Muñoz Adánez, A
(2006). *Métodos creativos para organizaciones*. Pirámide, D.L.

Polya, G.
(1989). *Cómo plantear y resolver problemas*. (15ta Edición). Editorial Trillas.

Pardo, H.
(2020). *Protopía: La contribución de Outliers School a la evolución de la cultura digital, la educación y los medios en Iberoamérica.* Outliers School.

Srnicek, N.
(2018). *Capitulo 2: Capitalismo de Plataformas.* En Capitalismo de Plataformas (pp. 39-87). Caja Negra.

VÍDEOS

Amador. J.C.
(Mayo del 2021) Clase abierta - Devenir político de la palabra académica. Conversaciones en contrapunteo. En:
https://www.youtube.com/watch?v=ot-a4B2o9SM

Oí Marimbí, un videojuego como puente intergeneracional para el diálogo de saberes en la música tradicional del Pacífico colombiano

Hector Javier Tascón Hernández
Instituto Departamental de Bellas Artes en Cali
htascon@bellasartes.edu.co

Jorge Alberto Vega Rivera
Universidad del Cauca
jorgevega@unicauca.edu.co

Palabras Clave: Lúdica, Marimba,Patrimonio Inmaterial, Pedagogía musical, Videojuegos.

Modalidad: Artículo de Caso.

Temática: Autonomía Tecnológica.

MEJOR PRODUCTO PLÁSTICO-SENSORIAL SOCIAL

Resumen

Este documento expone el proceso de investigación creación que permitió la construcción del videojuego Oí Marimbí; el primer videojuego para niños, inspirado en el Pacífico colombiano. A partir del trabajo previo de los investigadores alrededor de la práctica, didáctica y contexto de las músicas tradicionales de marimba, se plantea la oportunidad de aportar una herramienta lúdica que permita aprender a tocar la marimba de chonta a través de dispositivos electrónicos, mientras el jugador se adentra en la cultura del Pacífico sur, su geografía música y cultura. El documento sintetiza 4 años de trabajo que van desde la inmersión en el territorio y la cultura de sus comunidades, la identificación de las dificultades de las nuevas generaciones para acercarse a la práctica musical tradicional, hasta el diseño y distribución de un prototipo Beta del videojuego Oí Marimbí, como resultado principal. Se describen los elementos narrativos, dinámicas de juego y parte del universo visual y sonoro que integra el videojuego. Finalmente, se presenta una reflexión sobre el aporte del proyecto a la diversidad musical y cultural del Pacífico sur colombiano, y se plantean algunas oportunidades que pueden hacer que el videojuego se convierta en una herramienta para el trabajo de los docentes en el aula.

Producto Plástico-Sensorial

Se presenta el videojuego Oí Marimbí, del género de aventura en 2D para dispositivos Android, IOS y Windows; donde el personaje principal es Marimbí (avatar del jugador), un niño de ocho años que desea convertirse en un gran marimbero, para lo cual se adentra en la selva del Pacífico sur colombiano en busca de un maestro que le enseñe a tocar la marimba de chonta. La aventura presenta tres niveles de juego: El río Saija,

el Estero y la casa del maestro Silvino. El videojuego responde a la necesidad de conectar los saberes ancestrales presentes en los métodos y sonidos tradicionales de la marimba de chonta, con los intereses de las generaciones jóvenes que se motivan por aprender y apreciar la riqueza cultural de las músicas de la marimba y los cantos populares del litoral Pacífico de Colombia. El prototipo Beta funcional se puede descargar en el sitio web https://oimarimbi.com/, o en las tiendas de descarga de Google, App Store o Huawei App Gallery.

Además, se presenta un video de *gameplay*, que resume las partes del videojuego: https://www.youtube.com/watch?v=-YqidUwrTzQ

Así como un video que resume la experiencia de investigación creación: https://www.youtube.com/watch?v=V18h0l0mgjs

Introducción

Como consecuencia de la declaratoria de la marimba de chonta y los cantos tradicionales como patrimonio de la humanidad en el año 2010, por parte de la Unesco; Comunidades y gobiernos departamentales y locales, crearon el Plan Especial de Salvaguardia (en adelante PES), encargado de promover las practica tradicionales en diversos ámbitos como: la formación, la circulación de grupos artísticos, la producción y la elaboración de políticas públicas. De igual forma, el PES promueve la elaboración de metodologías y estrategias de aula para la difusión de las práctica de las músicas de marimba y cantos tradicionales en la comunidad infantil y juvenil (Vanin Romero, Olarte Reyes, Ortiz Prado, & Romero, pág. 29). Este objetivo llevó a que universidades de la región a involucrarse en el desarrollo de ejercicios de investigación, que regresen a las comunidades herramientas para contribuir a dinamizar la práctica cultural.

Bajo esta premisa tiene lugar la convergencia entre el grupo de investigación en músicas tradicionales (en adelante GIMPAS), de Bellas Artes en Cali; quienes venían adelantando investigaciones e investigación-creación desde el 1998; con el Laboratorio de Imagen Narrativa y Transmedia (en adelante LINT), de la Universidad del Cauca; quienes estaban interesados en el desarrollo de aplicaciones educativas de las narrativas transmedia/crossmedia y la interacción y diseño de experiencias participativas. Desde sus investigaciones previas, los investigadores detectaron diferentes situaciones que evidenciaban un distanciamiento entre los conocimientos ancestrales de los músicos y cultores y las nuevas generaciones, tales como: la presencia invasiva de los medios de comunicación, las migraciones de la población hacia las ciudades, la modernización de las manifestaciones tradicionales en los escenarios emergente para las músicas de marimba, la prevalencia de prácticas educativas que no valoran los saberes tradicionales, la dificultad para que los jóvenes se acerquen a los sabedores tradicionales y los altos costos de los instrumentos autóctonos, entre otros aspectos. En consecuencia, el proyecto se propuso retornar a la comunidad, herramientas concretas que posibilitaran el acercamiento entre los conocimientos de los cultores y los escenarios de formación escolar y cultural, para que los jóvenes pudieran familiarizarse y participar de las manifestaciones culturales autóctonas.

Según el Ministerio de comunicaciones de Colombia, se ha presentado un alto porcentaje de colombianos con acceso a la telefonía móvil en Colombia (Ministerio

TIC Colombia, 2021), estos usuarios buscan cada vez más aplicaciones para resolver diversos problemas relacionados con la educación (García & Moreno, 2019, pág. 16). Se consideró que uno de los posibles formas de para el retorno a la comunidad de los resultados de investigación, lo componen el universo de los videojuego y las aplicaciones para dispositivos móviles. En este sentido es importante mencionar que el gobierno ha adelantado programas regionales para disminuir la brecha tecnológica en las regiones como Vive Digital y Zonas Digitales, los cuales pretenden dar acceso a internet a las comunidades que no cuentan con redes telefónicas. Durante el trabajo de campo observamos que una de las instituciones educativas del municipio de Timbiquí, contaba con 700 tabletas entregadas por el programa Computadores Para Educar, sin embargo, no tenían un uso activo dentro de la población escolar. Así mismo se confirmó que los niños de las regiones rurales visitadas cuentan con acceso a teléfonos celulares inteligentes desde tempranas edades y están familiarizados con juegos y aplicaciones para dispositivos móviles. Estas posibilidades de e acceso a la información han hecho que los niños y jóvenes cuenten con referentes musicales contemporáneos, y con opciones digitales que se convierten en una ventaja; y a la vez amenaza para las prácticas musicales y sociales locales en las que la ausencia de posibilidades de distribución y promoción masiva son evidentes.

Figura 1.
Taller de aprestamiento musical con el método Oí, el profesor marca las tablillas en la marimba y ejecuta la onomatopeya.
Fotografía: Alberto Vega.

Por otra parte, para lograr este acercamiento de saberes tradicionales a un público sin previa formación, es necesario realizar una transposición didáctica que facilite el acceso a la práctica musical. El camino se encontraba allanado a partir del trabajo adelantado por el profesor Héctor Tascón con el Método Oí: una metodología de aprendizaje sistemático de la marimba a partir de la combinación de la lógica de interpretación tradicional del instrumento, con el resultado de investigaciones y experiencias obtenidas a lo largo de diez años de trabajo con las músicas y los músicos de marimba del Pacífico sur (Tascón, 2008). Este método ha demostrado su efectividad para iniciar en la práctica a los aprendices de manera sencilla, ya que no requiere conocimientos previos de música ni de gramática musical para su práctica, de modo que constituye una base ideal para adaptar su aplicación a otros soportes como los dispositivos digitales (Figura 1).

De esta manera el proyecto de investigación creación se propuso la meta de sumergirse en el ecosistema cultural musical del Pacífico Sur colombiano, para rescatar parte de las voces de sus protagonistas, los instrumentos, historias y sonidos ancestrales liderado por la marimba de chonta, con la intención de aportar nuevos espacios que permitan mantener vivo este conglomerado de tradiciones, el cual ya cuenta con un amplio desarrollo sonoro y con el reconocimiento mundial para su salvaguarda. Este camino nos llevaría hasta el reto de diseñar el videojuego Oí Marimbí; como una herramienta que permite aprender a tocar la marimba de chonta, mientras el jugador se adentra en la cultura del pacifico sur, su geografía música y cultura y que además se convierte en una herramienta para el trabajo de los docentes, en el aula.

Método – Marco

El proceso de investigación creación tuvo dos etapas generales, con un alto componente de trabajo interdisciplinar, organizado de la siguiente manera:

1. A Marimbiar: desarrollado entre los años 2017 y 2018, con el apoyo de la Universidad del Cauca, con la participación del grupo de investigación LINT, el grupo de investigación GIMPAS del Instituto Departamental de Bellas Artes en Cali y la empresa de desarrollo de software Intuitiva S.A.S.
2. Oí Marimbí: adelantado entre los años 2019 a 2020, con el apoyo del programa de estímulos Crea Digital de MinTic y Mincultura, con la producción ejecutiva de la Corporación La Valiente Estudio, el desarrollo de Intuitiva S.A.S y los grupos de investigación LINT y GIMPAS.

Durante la etapa *A Marimbiar*, el proyecto tenía el objetivo de diseñar una interfaz interactiva para el aprendizaje de los ritmos de marimba de chonta a través del método OÍ, para niños de 7 a 12 años de las escuelas de Popayán. Para esta fase, el enfoque metodológico fue el de *investigación a través del diseño,* el cual nos permitió realizar una reflexión constante durante la actividad proyectual de diseño y validar los resultados desde una perspectiva transdisciplinar, con la participación de los diversos actores involucrados en el contexto. Para el proceso de validación de resultados, tanto en esta etapa como en etapa siguiente, se aplicaron herramientas aportadas por el Diseño Centrado en el Usuario (DCU) o Diseño Centrado en los Humanos. Este enfoque nos permitió mantener presente las necesidades de los usuarios, no solo durante la fase de validación, sino también en el proceso de ideación; con el fin de evaluar la capacidad del proyecto para resolver necesidades reales (ISO, 2010).

Durante la fase de contextualización del proyecto, se realizó una caracterización del perfil del público objetivo: niños de 7 a 12 años de colegios del Pacífico Sur Colombiano, cercanos a la tecnología, con acceso a algunos dispositivos móviles, nativos digitales. Para detallar mejor las necesidades de este segmento, y entender de primera mano su contexto, se realizó un viaje de inmersión en el 2017 al municipio de Timbiquí y al corregimiento de Santa Rosa del Saija, Cauca. El viaje permitió realizar talleres de aprestamiento musical, cartografías colaborativas y pruebas individuales con los diseños preliminares de la aplicación. Desde el primer momento, el grupo preparó una interfaz básica de la app, para probar algunas ideas iniciales que se habían pensado antes de conocer el territorio. El recorrido por el río Saija nos impactó fuertemente como experiencia de inmersión sensorial clave; nos permitió encontrarnos directamente con las imágenes y sonidos presentes en el ecosistema musical del Pacífico, los cuales pasaron a formar parte del videojuego que se construyó finalmente. Además, se logró establecer contacto y grabar entrevistas con algunos cultores tradicionales quienes manifestaron su interés por conocer los resultados de la investigación (Figura 2).
Paralelo al trabajo en Timbiquí, se realizaron encuentros con miembros y gestores culturales de la comunidad afro de Popayán, con el ánimo de establecer contacto con los gestores visibles de la tradición del Pacífico radicados en la ciudad de Popayán. Conscientes de nuestra situación como agentes externos a esta comunidad, se planearon las estrategias que favorecieron el acercamiento, en un ambiente agradable de con-

Figura 2.
La cantaora Inés Granja explora uno de los prototipos en Timbiquí.
Fotografía: Alberto Vega.

fianza. El diálogo con los grupos fue controvertido por la oposición de algunos integrantes, tanto a la propuesta de trabajo con personas externas a la comunidad, como por la idea de integrar tecnología a sus tradiciones. No obstante, el equipo realizó una cartografía donde se identificaron los gestores de la música de marimba en la ciudad de Popayán.

A partir de la fase de contexto y contacto con la comunidad, se definieron los criterios de diseño y se procedió a realizar el diseño de la interfaz para el prototipo alfa -A Marimbiar. Este trabajo fue desarrollado por el grupo LINT y su semillero de investigación, quienes diseñaron la interfaz de usuario y los elementos gráfico, como los personajes y escenarios. Al mismo tiempo, el semillero de investigación del grupo GIMPAS en Cali, adelantó las propuestas para el diseño sonoro de la aplicación. Los dos equipos lograron trabajar de manera simultánea en las propuestas creativas, gracias a las herramientas digitales de gestión de archivos y a los encuentros presenciales, tanto en Popayán como en la ciudad de Cali.

El proceso de evaluación del prototipo Alfa, se realizó en un colegio de Timbío, Cauca, con estudiantes que no estaban familiarizados con las músicas de marimba; pero también en un colegio de Timbiquí y en el corregimiento de Chacón Playa, en un segundo viaje al territorio del litoral. Para estas pruebas se aplicaron test de usabilidad, donde los niños probaron la aplicación de forma individual mientras un miembro del equipo atendía a sus preguntas y otro llevaba registro en video o mediante notas de campo. Estas pruebas aportaron insumos para la etapa final de ajustes y mejoras. El trabajo con el público objetivo también sirvió para definir el diseño de la identidad visual y verbal del proyecto, el cuál pasó a llamarse Oí Marimbí: Oí por el método y Marimbí porque tiene resonancia con la comida y ritmos del Pacífico. El prototipo alfa diseñado fue una pieza clave para la búsqueda de financiación en la siguiente etapa del proyecto.

Para la etapa Oí Marimbí, fue necesario financiación para el desarrollo de un prototipo mejorado; así que se aplicó a la convocatoria Crea Digital, en la categoría de desarrollo de videojuegos. Esta decisión implicó un cambio en el enfoque que teníamos pensado para el prototipo final, puesto que la versión Alfa del 2018 correspondía a una aplicación con fines didácticos; pero ahora debíamos construir una versión Beta con una función principalmente lúdica. El cambio de enfoque permitió poner en primer plano dimensiones narrativas como los personajes, la historia y los escenarios; pero también implicó el diseño de aspectos nuevos como las mecánicas y dinámicas de juego; los cuales no se habían considerado para la versión Alfa de la app. La convocatoria también demandaba el planteamiento de estrategias de comercialización y distribución, de manera que fue necesario empezar a investigar acerca de las dinámicas particulares de mercadeo en el sector de los videojuegos. Oí Marimbí resultó gana-

dor en la convocatoria; los jurados resaltaron su pertinencia cultural, pero exigieron la asesoría de un experto en diseño de videojuegos, para mejorar la experiencia de juego frente a las expectativas del usuario, es decir, hacerlo más atractivo para el público infantil a nivel internacional.

Para lograr el diseño de la versión Beta, el equipo se amplió hasta involucrar unas 25 personas, la producción ejecutiva se delegó a La Valiente Estudio, el equipo de Intuitiva incorporó el apoyo de dos programadores, mientras los equipos de diseño y música se mantuvieron con los mismos integrantes de los grupos de investigación. En términos generales, la metodología para el desarrollo del videojuego recurrió nuevamente al DCU, de manera que partimos del reconocimiento del perfil de usuario que ya teníamos, para ir ajustando las propuestas de diseño en un proceso iterativo hasta conseguir un prototipo más avanzado y completo. Para lograr el desarrollo en tres meses, aplicamos el flujo de trabajo Agile (Merchán, Urrea, & Rebollar, 2008), donde desglosamos cada etapa en tareas y requerimientos puntuales que debían ser completados y así entregar insumos para la siguiente etapa. Además de las pruebas con los *focus group*, tuvimos la asesoría del tutor delegado por Crea Digital, el diseñador de videojuegos Gabriel Vasco.

Previo a empezar la construcción del diseño, el equipo de diseño realizó una investigación documental y del estado del arte de los videojuegos, la cual nos permitió definir los requerimientos para construir el prototipo, para ello revisamos el esquema de Jesse Schell (Schell, 2008), como guía para definir los aspectos:

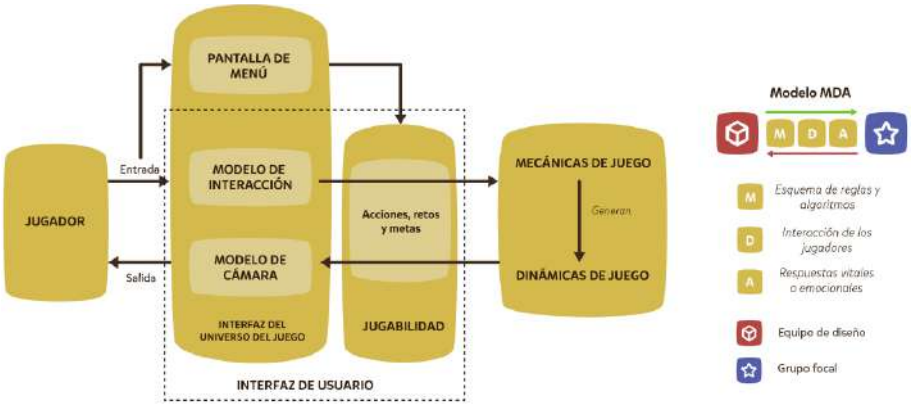


Figura 3.
Esquema de la estructura del juego, bajo el modelo MDA, recuperado de Introducción al Diseño de Videojuegos (Franch, 2013, pág. 26).
Elaborado por Jaime Andrés Martínez.

1. La historia: contada desde Marimbí, un niño de 8 años que busca un maestro que le enseñe a tocar la marimba de chonta.
2. La mecánicas y dinámicas de juego: son las acciones que el jugador debe completar en el juego, en este caso, lo que debe hacer Marimbí para lograr que el maestro le enseñe a tocar. El diseño de las mecánicas y las dinámicas de juego fue uno de los aspectos que más iteraciones requirieron durante el desarrollo del videojuego (ver Figura 3).
3. La estética: se definió a partir de los registros audiovisuales de los viajes al territorio de Timbiquí. Los ilustradores identificaron la cromática, las formas y detalles propios del paisaje de la región Pacífico sur. Los diseños y animaciones se hicieron en 2D, para bajar el peso del archivo (Figura 4).
4. La tecnología: el prototipo debía funcionar en dispositivos móviles, a través de funciones como el toque de pantalla, el acelerómetro y el input de sonido. El prototipo debía tener versiones para sistemas operativos Android y IOS, así como Windows para PC. La programación se realizó mediante el software Unity Engine.

Figura 4.
Fotografía e ilustración que evidencia la inspiración que se tuvo para el diseño del universo de Oí Marimbí.
Elaboración: Jaime Martínez. Diseño de escenarios: Michael Styveng Cerón Guaical.

La producción del diseño visual y sonoro debía responder a los siguientes frentes de trabajo creativo:

1. Universo visual: determinar mecánicas y dinámicas de juego atractivas para el target y coherentes con el contexto de las músicas de marimba. Diseñar personajes y escenarios que permitan una experiencia inmersiva en el mundo de Marimbí.
2. Universo sonoro: busca imbuir al jugador en la selva del Pacífico, las voces, el río, las melodías, las canciones y los instrumentos del conjunto de marimba.
3. Transposición didáctica del método Oí: adaptar los diferentes niveles de aprendizaje del método en microjuegos organizados por niveles, para familiarizarse con la interpretación de la marimba.
4. Experiencia de usuario: Construir un sistema cerrado de interacciones que permitan al jugador tener una sesión de juego fluida y clara, es decir alto nivel de jugabilidad.

Resultados - Discusión

El resultado del proyecto es el videojuego Oí Marimbí: un juego de plataforma (García & Moreno, 2019, pág. 40) de aventura, donde el personaje principal es Marimbí (Avatar del jugador), un niño que desea convertirse en un gran marimbero, y que con escasos de ocho años se adentra en la selva del Pacífico sur colombiano en busca de un maestro que le enseñe los secretos de la marimba. La aventura presenta tres niveles de juego: El río Saija, el Estero y la casa del maestro Silvino. Antes de iniciar, el juego presenta una cinemática animada de introducción y otra cinemática de cierre. El trabajo creativo en estos niveles se resume de la siguiente manera:[1]

Splash page: es la presentación de la marca, una animación 2D de 30 segundos del logotipo del juego y los créditos institucionales. La música del splash aporta a la identidad del juego; se da preponderancia a la marimba, instrumento eje de la historia. Por esta razón en la instrumentación se usó únicamente la marimba de chonta tradicional, en la que se interpreta un bordón de bambuco viejo en una velocidad más rápida de lo habitual, que invita a la acción. En este sentido se pensó en representar el movimiento del agua al que los músicos tradicionales relacionan con "*el sonido de la marimba que se parece al sonido del río*" (Ríos, 2014).

Menú principal del juego: es el primer contacto del jugador, la interfaz está pensada para un fácil manejo y acceso, el botón de "Jugar" es el más visible. La imagen muestra un camino fluvial, demarcado por los manglares, con el sol ocultándose en el fondo para invitar al jugador a adentrarse en la aventura. En oposición a la melodía del splash, la música del menú es lenta, enigmática, incluye nuevos instrumentos y sonidos de ambiente, que develan poco a poco el universo sonoro del videojuego. Se usó marimba de chonta cromática, el bombo golpeador en la textura grave, un cununo y un guasá. El ritmo de aguabajo se interpretó en compás de 4/4, interpretado en un tempo de (65bpm). Aparecen los sonidos para los botones, los cuales resultan de hacer diversos efectos sobre la marimba.

Cinemática de inicio, Historia de Marimbí: animación 2D de 60 segundos, informa al jugador sobre el propósito del juego, presenta al personaje principal y muestra los escenarios donde ocurrirá la aventura. La propuesta sonora pretende generar en el jugador tranquilidad y calma, de forma que pueda concentrarse en escuchar la narración. Combina tres elementos importantes en la construcción del universo sonoro del juego: la voz de infantil de Marimbí, la música de marimba y el sonido ambiente de la selva. Se consideró importante darle una voz a Marimbí con acento característico de la región y con una edad similar a la del personaje del videojuego. Para ellos se contó con la voz de Leiner Arará. Su voz identifica muy bien el vínculo entre la música, el sonido, la cultura del Pacífico y el método oí que cuenta con un nivel vocal.

Nivel Río Saija: para este nivel elegimos la modalidad *runner* porque es una dinámica de juego ampliamente conocida por el público objetivo; consiste en que el jugador controla a Marimbí desde una vista cenital para navegar por el río Saija en su canoa, esquiva diferentes obstáculos, al mismo tiempo que recolecta chontaduros y cañas bravas para avanzar al siguiente nivel; si no recolecta lo suficiente debe volver a intentarlo. La recolección de chontaduros es clave, porque es el requerimiento para realizar los trueques que se plantean en el siguiente nivel, donde el jugador debe intercambiar chontaduros por objetos o por información para encontrar a su maestro. En cuanto al objetivo de aprendizaje, este nivel es de aprestamiento rítmico, donde los usuarios van escuchando la marimba mientras recorren el Río Saija. El ritmo que musicaliza la pantalla es el de patacoré en compas de 6/8, donde se incluyeron: dos bombos, dos cununos y un guasá; modificados para lograr un ambiente de movimiento y aventura, que estuviera en contraposición del ritmo sosegado del menú anterior. De manera que este entrono sonoro alterna las músicas de conjunto de marimba, los sonidos incidentales de Marimbí y el sonido de selva.

Nivel Estero: este es el *core loop* del juego y donde suceden las acciones más complejas. El concepto del estero es un laberinto de canales por donde Marimbí puede navegar en cualquier dirección. El jugador recorre el escenario en vista isométrica, mediante el control del *joystick*, navegando libremente, con la misión de encontrar al maestro de marimba que le enseñará a tocar a Marimbí. Para lograr la misión, el jugador tiene que cumplir una secuencia de requisitos, que consisten en recolectar objetos en el inventario, superar pruebas de canto y de ritmo con el guasá y el bombo, así como interactuar con todos los personajes que se encuentran en el escenario. Esta plataforma se puede recorrer en cualquier orden, pero al final el inventario de objetos debe estar completo para conseguir la totalidad de lecciones de marimba. La dinámica de juego del trueque es algo que también le da identidad al juego. Fue inspirado en los viajes que se hicieron por el río Saija, donde observamos que es costumbre llevar cosas como café o panela, para obsequiar a quienes reciben al visitante. A manera de moneda de intercambio, se definieron los chontaduros como unidad básica, los cuales se recogen en el nivel anterior del río Saija. La sonoridad del estero retoma el tema pausado y enigmático del menú, que pretende motivar al jugador a descubrir y recorrer el estero enriqueciéndolo con nuevos sonidos de ambiente. Este nivel es el lugar en el que el jugador estará durante la mayor parte del tiempo, por ello se usó un ciclo que tuviera el balance adecuado para mantener el ambiente.

En el estero se encuentran las pruebas con los instrumentos musicales del conjunto de marimba, compuesto por 5 microjuegos que buscan generan la transposición didáctica del método Oí para el aprendizaje de marimba de chonta, de la siguiente manera:

Tabla 1. Transposición didáctica a partir del método Oí.

Personaje	Nivel	Ejercicio práctico	Objetivos de aprendizaje
[1] Estatilia	Vocal (Voz)	Escuchar repetir la onomatopeya en sincronía con la base rítmica.	Sentido del pulso. Apropiación del tempo. Apropiación de la base rítmica del bombo.
Genaro	Ritmo percusivo (Bombo)	Escuchar y tocar con los dedos la base rítmica	Coordinación psicomotriz con los dedos. Interpretación de la base rítmica del bombo. Acople rítmico bombo-base.
Eunice	Ritmo percusivo (Guasá)	Sujetar el celular por los extremos y sacudirlo.	Acople rítmico entre el guasá y la base rítmica. Percepción de momentos armónicos para las tablas marcadas con "O" y con "I".
Silvino	Ritmo armónico (Marimba)	Tocar la base del bombo sobre las tablas "O", luego sobre las tablas "I".	Acople rítmico entre las tablas y la base rítmica. Cambio de grupo de tablas de acuerdo con los momentos armónicos.
Marimbí	Improvisatorio (Marimba).	Variar los golpes sobre las tablas "O" y las tablas "I" con base en la música.	Variaciones rítmicas y de tablas de acuerdo con el ritmo y el cambio de momento armónico.

Fuente: Elaborado por Héctor Tascón. (Tascón, Videojuego OI MARIMBÍ: diálogo de saberes e interacción con los niños y niñas de la comunidad afrodescendiente de la reserva natural de San Cipriano, 2021).

Cinemática final: cuando Marimbí supera todas las tablas de la marimba demuestra que es un aprendiz digno del maestro Silvino, quien le obsequia la marimba legendaria y así regresa triunfante a su casa. Se presenta una animación 2D de 60 segundos, con un tono alegre, de encuentro familiar, inspirado en los grandes encuentros donde se reúne la comunidad afrodescendiente, como las fiestas patronales o el festival de música Petronio Álvarez. En esta parte se han incluido elementos sonoros propios de estas festividades como el sonido del clarinete, con movimientos por arpegios y bordaduras en el registro agudo, el contrabajo aportando la sonoridad de la música bailable popular y el tono de la voz de Marimbí alegre y triunfal.

Nivel de Improvisación de Marimbí: En la parte final del juego se da paso a la función para tocar libremente sobre las tablillas de la marimba (Figura 5). El acompañamiento

se elaboró tomando las bases rítmicas y armónicas del currulao, con las que el jugador se ha familiarizado en cada uno de los juegos musicales anteriores. Para guiar al jugador se incluyeron discretamente las voces que repiten la onomatopeya "Dele duro" y se mantuvo el bordón que alterna un compás en las tablas "o" y otro en las tablas "i". En la base rítmica se ha añadido un guasá y mayor participación del cununo. La parte cuenta con un ambiente festivo y triunfal, razón por la cual se ha incluido nuevos instrumentos melódicos como el clarinete que realiza una serie de arpegios cortos en los registros agudos y una guitarra rítmica. Aunque estos instrumentos no hacen parte de un formato tradicional, son cada vez más comunes en los grupos denominados de fusión.

Se realizaron dos tipos de evaluación al videojuego para verificar fallos a nivel de jugabilidad y usabilidad y así conocer los aspectos que deberían ajustarse para mejorar la experiencia. Las primeras pruebas se hicieron con jugadores que no estaban familiarizados con las músicas de marimba, estas se realizaron mediante videollamadas, a los jugadores se les entregó el .apk de instalación del juego y se les realizó preguntas durante y al final de la sesión de juego para identificar los aspectos problemáticos en la experiencia de juego. Las conclusiones de esta sesión fueron: que los elementos de la tradición musical de la marimba no lograron una alta repercusión en la memoria de los jugadores no familiarizados con el contexto del Pacífico, aunque las características visuales del juego y los personajes si llegaron a generar recordación entre los testers. En cuanto a la jugabilidad, se manifestaron dificultades para comprender las acciones del nivel Estero, dado que muchos jugadores no están acostumbrados a leer los textos instructivos. Lo mismo sucedió con los diálogos, hubo resistencia a leer la información, pero luego de un tiempo de juego, identificaron que la lectura es una condición para identificar los objetivos del juego. Finalmente, los jugadores se animaron a proponer mejoras o adiciones a la experiencia de juego, como la posibilidad de jugar con personajes femeninos, la necesidad de incluir más niños en el juego, el deseo de explorar con mayor detalle las islas del estero y la opción de aumentar el grado de dificultad en el nivel runner y de agregar mayores peligros u obstáculos en el nivel del Estero.

Figura 5. Microjuego de la marimba, el jugador debe completar las combinaciones de las tablillas para poder tocar de manera libre al final. *Diseño de interfaz: Jaime Martínez y Alberto Vega.*

Por otra parte, el grupo de investigación GIMPAS realizó una sesión de pruebas en la reserva natural de San Cipriano, del municipio de Buenaventura, con un grupo de niños y niñas afrodescendientes, entre los siete y once años de edad. Esta comunidad comparte elementos identitarios con las comunidades afrodescendientes que participaron en la etapa de construcción del videojuego. Los elementos son: que la población, en su mayoría, es afrodescendiente, se encuentra ubicada a la ladera del río, están familiarizadas o se identifican con las prácticas musicales del conjunto de marimba y cuentan con instituciones educativas. Los resultados de estas pruebas fueron: muy

pocos niños tocaron el pulso del dele-duro siguiendo el ritmo del currulao que marca el fondo musical del microjuego, lo que permite concluir que hay problemas en las instrucciones o que el juego requiere de ejercicios previos de ritmo, antes de la actividad musical planteada. Probablemente esta dificultad se deba a una falla en las mecánicas de juego, debido a que las actividades previas a la interpretación de los instrumentos como navegar en el río o hacer los trueques; no mantienen relación con la mecánica de las actividades musicales que exigen coordinación para escuchar y mover los dedos al ritmo de la música. En la segunda parte de la prueba los niños que jugaron el videojuego hicieron la práctica del método Oí con la marimba de chonta tradicional, siguieron el ritmo dele-duro sin dificultades y además acompañaron la práctica cantando. De acuerdo con las conclusiones del equipo haber usado la onomatopeya dele-duro de manera reiterada en el videojuego permite que los niños graben en su memoria la sonoridad y el ritmo. Esto es importante, pues los niños no habían tenido contacto con una marimba previamente. (Tascón, Videojuego OI MARIMBÍ: diálogo de saberes e interacción con los niños y niñas de la comunidad afrodescendiente de la reserva natural de San Cipriano, 2021)

Se destaca la facilidad que tiene el videojuego para captar la atención de los niños y su incidencia en la preparación para la práctica del método Oí en una marimba real; sin embargo, recomiendan aplicar mecánicas de juego más ajustadas a los objetivos de aprendizaje rítmico bajo el método Oí. Otra de las mejoras urgentes del videojuego señaladas por el grupo, es la posibilidad de contar con el acceso a los microjuegos musicales (voz, bombo, guasá y marimba), de manera independiente al recorrido del juego. Esto permitiría realizar actividades didácticas en centros de enseñanza interesados en profundizar la práctica musical con los instrumentos reales o con los dispositivos digitales.

Las marimbas dejaron de ser tiradas a los ríos por ser un música de satanás, a ser parte de los reuniones para adoración a los santos. De esta forma no es raro que los instrumentos pasen de la selva, al interior de los dispositivos electrónicos, su esencia de adaptación es característico de las músicas tradicioanles. Este espíritu de supervivencia se puede percibir en el interés por parte de personas de las comunidades de Timbiquí, Saija, Chacón y San Cipriano. Esto invita a pensar al videojuego Oí Marimbí como un espacio de práctica para niños, en los que la sonoridad y el ejercicio de acople sea el objetivo principal.

El videojuego se convierte en un aporte al Plan Especial de Salvaguardia de las músicas de marimba, promoviendo el diseño de materiales pedagógicos para fortalecer los aprendizajes de las música tradicionales, ayudando a la formación musical en músicas tradicionales (Vanin Romero, Romero, & Ortiz Prado, 2010). En este sentido el videojuego se puede pensar con una acción didáctica, debido a que la interfaz audiovisual resulta cercana a los niños y niñas de la comunidad y al acceso que tienen los niños desde temprana edad a los dispositivos electrónicos.

Estos ejercicios tecnológicos invitan a pensar en la posible injerencia que conduzca a desvirtuar el uso de los instrumentos y transforman las prácticas musicales. La respuesta tiene que ver con las posibles músicas que consumen los niños de estas regiones. El acceso abierto a la información favorece el aprendizaje vinculado a redes de conocimientos y redes sociales. Sin embargo, esta gran cantidad de información tiende

a ocultar las sonoridades que no hacen parte de los grandes mercados internacionales. En este sentido, los niños que participaron de esta investigación consumen diversos tipos de música del mercado global. Es posible que la falta de referentes sonoros locales, en los medios que consumen los niños de estas regiones, puede terminar cambiando las músicas autóctonas por no contar con productos que reflejen la identidad y la cultura.

El videojuego propone una relación con las músicas tradicionales desde la participación, con la intención de generar un vínculo más fuerte que el de solo escuchar de forma pasiva. En este sentido es posible que los ejercicios con tecnología cambien las músicas tradicionales, o se conviertan en una de las pocas alternativas para acercarse a la diversidad de las músicas no comerciales.

El proceso de investigación creación y desarrollo de Oí Marimbí permite evidenciar una ruta de trabajo propicia para otros grupos de investigación interesados en la realización de productos artísticos inspirados en la diversidad cultural de nuestras regiones. Gracias a los antecedentes de investigación en pedagogía musical realizados por Héctor Tascón, sumado a los aportes creativos del equipo de diseño del grupo LINT, el soporte técnico de Intuitiva y la gestión ejecutiva de La Valiente Estudio esta iniciativa de crear una interfaz lúdica digital logró concretarse en un prototipo funcional, completo y asequible a cualquier usuario de dispositivos móviles en cualquier lugar del mundo que tenga conexión a internet. Este proyecto demuestra la importancia de la alianza entre la academia y la empresa privada, para conciliar los objetivos pedagógicos, lúdicos y comerciales en un resultado de calidad. Aunque las oportunidades comerciales para los videojuegos denominados serios o educativos no son muy fuertes en la actualidad, hay un creciente interés por parte de los centros de enseñanza y de los padres de familia por este tipo de contenidos con una mirada única y auténtica sobre una cultura tan rica como la del litoral Pacífico colombiano. El equipo de trabajo de Oí Marimbí estuvo conformado por aproximadamente 25 personas entre diseñadores, ingenieros y músicos, además del aporte de los sabedores y gestores culturales que apoyaron el proyecto desde las etapas previas. La experiencia de trabajo multidisciplinar fue exitosa, porque permitió concretar un producto final de calidad, con unidad formal, con un nivel alto de jugabilidad y con una acogida favorable dentro del público. El aprendizaje que permite este proceso de investigación creación va desde el reconocimiento de sonoridades e identidades diversas, la inmersión en universos culturales vastos en tradiciones, la cohesión de profesionales y estudiantes para lograr un objetivo común y la financiación de oportunidades y resultados para esta iniciativa. La complejidad creativa que implica el desarrollo de un videojuego involucra el aporte de disciplinas y saberes tradicionales, en una mezcla que gana profundidad a medida que se van concretando las propuestas creativas inspiradas a través del trabajo en equipo. El desarrollo de videojuegos es una oportunidad única para aplicar metodologías conocidas en los campos del diseño y la ingeniería de software, alimentadas con herramientas provenientes de la investigación etnográfica, el trabajo colaborativo y el diseño de herramientas lúdicas y didácticas. Todos estos enfoques nos han permitido responder al objetivo general de construir una experiencia lúdica digital, que contribuya a enriquecer el panorama actual de las músicas tradicionales de marimba de chonta.

Bibliografía

Franch, A.
(2013). Introducción al diseño de videojuegos. Barcelona: Universidad Oberta de Catalunya.

García, N., & Moreno, Y.
(2019). Desarrollo de Videojuegos. Desde el diseño a la comercialización. Bogotá: Ediciones de la U.

ISO.
(2010).ISO 9442-210:2010 . Retrieved from Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems: Consultado el 25 de julio de 2020 en:
https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-1:v1:english.

Merchán, L., Urrea, A., & Rebollar, R
(01 de junio de 2008). Definición de una metodología ágil de ingeniería de requerimientos para empresas emergentes de desarrollo de software del sur-occidente colombiano. Guillermo de Ockham - DOI:
https://doi.org/10.21500/22563202.513 pág. 50.

Ministerio TIC Colombia.
(29 de abril de 2021). Colombia TIC, Boletín trimestral del sector TIC - Cifras cuarto trimestre de 2020. Obtenido de Colombia TIC el 25 de julio de 2020 en: https://colombiatic.mintic.gov.co/679/w3-article-172261.html

Ríos, G.
(7 de noviembre de 2014). Primer Congreso Internacional de Marimba y Cantos Tradicionales del pacífico sur de Buenaventura. (H. Tascón, Entrevistador)

Schell, J.
(2008). The Art of Game Design. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann.

Tascón, H.
(2008). Marimbiar: Método OIO para tocar la marimba de chonta. Cali: Instituto Departamental de Bellas Artes.

Tascón, H.
(2021). Del método oí al Videojuego Oí marimbí, implementación en la comunidad de afrodescendiente de san Cipriano. Proceedings of the Segundo Simposio de Investigación Musical.

Vanin Romero, A., Olarte Reyes, Ó., Ortiz Prado, A., & Romero, C.
(2010). Plan especial de salvaguardia de las músicas y los cantos tradicionales. Bogotá: Ministerio de Cultura Colombia.

WAYRAKIT: Sensor Ambiental Colaborativo

Carolina Jazmín Rosas Silva
Universidad de Nariño
carolinajazminrs@gmail.com

Palabras Claves: Ciencia ciudadana - Datos abiertos - Diseño participativo - Participación ciudadana -Tecnologías cívicas.

Modalidad: Artículo de Reflexión

Temática: Autonomía Tecnológica

MEJOR PRODUCTO PLÁSTICO-SENSORIAL PROYECTUAL

Resumen

El presente proyecto surge de la necesidad de un monitoreo ambiental eficiente en la ciudad de Pasto, donde los habitantes puedan acceder a datos abiertos y hacer análisis ambientales logrando así una cultura de veeduría ambiental ciudadana con apoyo de tecnologías cívicas, esta problemática se aborda con la ayuda de voluntarios bici-usuarios, que recorren la ciudad con una herramienta de medición de calidad de aire a bajo costo que mide ocho parámetros ambientales denominada Wayrakit.

Se parte de una introducción sobre la problemática existente en la ciudad de Pasto, se presenta el producto plástico sensorial, se expone un marco teórico que da fundamento al proyecto compuesto por cinco constructos relevantes y se concluye con los resultados alcanzados hasta el momento por el proyecto Wayrakit.

Producto-Plástico-Sensorial:

En cuanto a la necesidad de promover una cultura de veeduría ambiental ciudadana mediante el conocimiento de datos verídicos sobre agentes contaminantes, surge el prototipo de Wayrakit, una herramienta de medición ambiental móvil que se adapta a la bicicleta y que mide ocho parámetros, como son: Intensidad lumínica incidente, Temperatura, Humedad, Presión barométrica, CO2, Compuestos orgánicos volátiles, material particulado y Ruido ambiental, que además cuenta con GPS y reloj para guardar datos en tiempo real, que se pueden visualizar claramente a través de gráficos desde la plataforma[1] de Wayrakit.

1 http://fablab.udenar.edu.co/wayrakit/

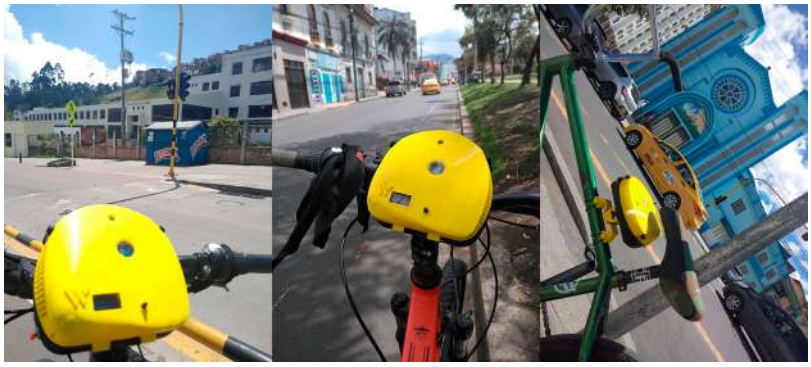


Figura 1.
Producto plástico sensorial
Créditos: Voluntarios Wayrakit

El kit fue utilizado por los voluntarios Wayrakit (15 bici-usuarios), quienes recorrieron las 12 comunas de la ciudad de Pasto en sus bicicletas y dieron su opinión sobre el diseño formal y funcional del kit y su experiencia durante los testeos, posteriormente hicieron parte de un proceso de diseño participativo donde expresaron y plasmaron sus ideas para mejorar el diseño de Wayrakit, permitiendo que este se adapte efectivamente a los requerimientos de los usuarios y al contexto ciudadano.

Actualmente Wayrakit se encuentra instalado en el parque Rumipamba de la ciudad de Pasto, con el fin de recolectar datos en una zona con gran afluencia de personas y vehículos.

Introducción

Entre los años 2010 a 2015, el Departamento Nacional de Planeación (DNP), realizó una evaluación en 6 regiones de Colombia, que contaban con estaciones de monitoreo ambiental, encontrando que "la única ciudad que cumplía con el nivel esperado para el año 2030 era la ciudad de Pasto" (Mejía, 2018) (p. 20). Sin embargo, la ciudad solo cuenta con 2 estaciones de vigilancia la "PM10 ubicada en la Universidad Mariana, y la PM2.5 ubicada en el Instituto Departamental de Salud de Nariño, estos puntos de control existentes miden 3 parámetros contaminantes que son: partículas en aire, presión barométrica y temperatura ambiente" (CORPONARIÑO, 2017) (p. 2).

A diferencia de Nariño, otros territorios colombianos cuentan con un número mayor en estaciones de monitoreo ambiental, "Bogotá con 12, Medellín con 16, La zona minera Guajira con 13, Cali con 7 y el Corredor Industrial de Cundinamarca con 16" (Mejía, 2018) (p.15). Esta situación hace que la ciudad de Pasto no tenga una información eficiente debido a que el Protocolo[2] para el monitoreo y seguimiento de la calidad señala:

> *Un sistema que aplica a poblaciones de 50.000 a menos de 150.000 habitantes en donde no existan problemáticas ambientales identificadas (ausencia de zonas industriales, mineras, otras fuentes relevantes) o no se hayan detectado quejas por deterioro en la calidad del aire de parte de la comunidad, en cuanto al número de es estaciones deben contar con mínimo 2. (Minambiente, 2010) (p. 27)*

Por ende, se debe tener en cuenta que en la ciudad de Pasto "el número de habitantes censados del último CNPV es de 352.326[3] Pastusos y además cuenta con 2 industrias" (DANE, 2018) (p. 15), por esto es evidente la necesidad de más estaciones de monitoreo ambiental, pero los elevados costos de implementación y los protocolos

2 https://corponarino.gov.co/expedientes/calidadambiental/manualdexdisenosvca.pdf Protocolo para el monitoreo y seguimiento de la calidad del aire

3 https://www.dane.gov.co/files/censo2018/informacion-tecnica/presentaciones-territorio/190726-CNPV-presentacion-Narino-Pasto.pdf Resultados CNPV 2018

complejos para la instalación y funcionamiento de más puntos de control en la ciudad han dificultado su expansión.

Además de esto, cabe resaltar que en la ciudad de Pasto, no existe una cultura de veeduría ambiental por parte de los ciudadanos respecto a la calidad de aire, y además les es imposible realizar análisis ambientales, ya que la consulta de los datos originados desde los dos puntos de control existentes, provienen de una base de datos estática en PDF que no se actualiza desde el año 2018[4], que a su vez expone datos a través de algunos mapas de calor que son confusos, y que no son comprensibles por parte de todos los ciudadanos, Esta situación evidencia la necesidad de datos abiertos actualizados, claros y que informen verídicamente a los pastusos sobre la clase de aire que están respirando y así dar lugar a un control ambiental eficiente.

Por todo lo anterior surge la pregunta de investigación: **¿cómo podríamos promover una cultura de veeduría ambiental ciudadana a través de una herramienta de gestión ambiental a bajo costo y con apoyo de tecnologías cívicas en la ciudad de Pasto?**

El proyecto Wayrakit convoca a los ciudadanos a ser parte de una cultura de veeduría ambiental con apoyo de un dispositivo tecnológico. Los voluntarios son Ciclistas, estudiantes, ambientalistas, gente del común que usa la bicicleta como medio de transporte (Bici usuarios) personas que se interesan por el medio ambiente y por conocer la calidad de aire. Obtener estos datos, es fundamental para que surjan proyectos que contribuyan o contrarresten causas ambientales que afectan la salud de las personas y de los ecosistemas.

Método Enfoque Cualitativo (EC) – Marco teórico (MT):

Se hace uso del EC, que se basa en una pesquisa que surge a través de preguntas e hipótesis, que llevan a un proceso de recolección de información y revisión de la literatura, las etapas se desarrollan en diferente orden y pueden apoyarse desde el planteamiento del problema, hasta la elaboración del reporte de resultados, "la acción indagatoria se mueve de manera dinámica en ambos sentidos: entre los hechos y su interpretación, y resulta un proceso más bien circular". (Hernández & Baptista, 2010) (p, 49)

El EC propone una recolección de información a partir de las perspectivas de los usuarios ya sea de forma individual o como en presente caso las colectividades, su finalidad es "reconstruir la realidad, tal como la observan los actores de un sistema" (Hernández & Baptista, 2010) (p, 51), por esto el investigador se introduce en la experiencia de los usuarios y forma la investigación a conciencia.

El presente MT se configura desde la siguiente hipótesis de trabajo: **la promoción de una cultura de veeduría ambiental en Pasto se logra desde la ciencia ciudadana, debido a que el acceso de los ciudadanos a dispositivos tecnológicos y datos estructurados sobre la contaminación ambiental, permitirán el activismo de sus comunidades, generando conocimiento aplicado para el mejoramiento de su calidad de vida.** A partir de esto, se definen los constructos teóricos:

4 https://corponarino.gov.co/tramites-y-servicios/tramites-ambientales/recurso-aire/sistema-vigilancia-calidad-aire/ sitio Web Corponariño

Ciencia Ciudadana (CC)

La nueva clase de hacer ciencia surge de un ámbito colectivo, donde las personas logran vincularse a la ciencia y a partir de esto, se logra el empoderamiento de los habitantes y de sus territorios a través del conocimiento, "entre miembros de la propia comunidad científica encuentra la posibilidad histórica de incorporar a los ciudadanos, en su calidad de no expertos, como nuevos actores de los procesos de producción científica. (Piña, 2017) (p.53)

La CC mejora las problemáticas sociales desde la misma sociedad, desarrollando iniciativas que satisfagan las necesidades de las personas y sus territorios, todos pueden intervenir a través de diferentes proyectos, desde cualquier parte del mundo, dichos proyectos pueden ser contributivos o colaborativos, donde los participantes "ayudan en la recopilación de datos, analizan muestras, sacan conclusiones y difunden resultados o pueden colaborar en todas las etapas del proyecto desde sus inicios, incluyendo definición de preguntas, desarrollo de hipótesis, discusión de resultados y respuesta a nuevas preguntas". (Senabre & Perelló, 2018)

Tecnologías Cívicas (TC)

Alternativas ante las deficiencias, descontento social y/o problemas comunes, por esto es evidente el surgimiento de aplicaciones webs que revelan información pública sobre el funcionamiento de instituciones y su transparencia, "herramientas, plataformas, aplicaciones e infraestructuras digitales…con el objetivo de implicar a la ciudadanía en la toma de decisiones públicas". (Bolaños, Magallón, Sánchez, & Duarte, 2015). que pueden hacer frente a la corrupción o problemáticas de las comunidades.

La ciencia y la política, por lo general pertenecen a entidades, pero las TC son aquella que están al alcance de todos y se instauran para generar conocimiento y transparencia en todos los asuntos de gestión pública, política y educación, "pretenden implicar a la ciudadanía en la toma de decisiones públicas." (Bolaños, Magallón, Sánchez, & Duarte, 2015) Esto da una voz a las personas para hacer conocer sus necesidades, información y control de sus recursos.

Las TC son soluciones que ayudan a incrementar la PC a través de los medios digitales, logrando una comunicación entre las personas y quienes las gobiernan o administran sus recursos, algunos componentes que identifican a las TC son: " Colaboración (gobierno, ciudadanos, empresas, ONG), Información, Tecnología y Cambio social" (Mačiulienė & Skaržauskienė, 2019), colaboración entre los ciudadanos y las instituciones, información verídica al alcance de todos, tecnologías, alfabetización digital para todos y cambio social y forma legal para hacer las cosas.

Participación ciudadana (PC)

La PC busca el bien común con la formación de colectivos que producen conocimiento generalmente por medio de tecnologías, permitiendo que las personas tomen acciones como miembros de un conjunto en asuntos de interés social "relacionados con el ejercicio de la administración pública, la prestación de los diferentes servicios públicos, interrelación entre organizaciones sociales, ciudadanas e incluso con los partidos

políticos". (velazco & Peña., 2013), la trasparencia en las entidades permite formas de enfrentar las problemáticas internas y externas de un estado.

Los países que busquen la PC transmitirán mayor confianza frente a procesos económicos, movimientos especulativos, toma de decisiones, ya que surgirán de resultados más democráticos. "permitiría crear una nueva forma de interdependencia que ya no se produce por lo que ocultan los estados, sino por lo que saben y comparten a sus ciudadanos". (Magallon, 2014) dicha transparencia se enmarca en: Los motivos de las decisiones políticas/públicas, El proceso de toma de decisiones y Los resultados que generan esas decisiones.

Datos Abiertos (DA)

los DA pueden ser usados, analizados, certificados, compartidos y claros, para (OKFN) son: "Culturales, Científicos, Finanzas, Estadísticos, Meteorológicos, Medioambientales y de transporte". Los datos culturales tratan sobre cultura y propiedad intelectual como títulos, autores, artistas , Los datos Científicos se producen desde la investigación científica, los datos sobre Finanzas tienen que ver con costos y gastos de cuentas públicas e información sobre mercados, los Estadísticos son procedentes desde las oficinas estadísticas como el censo o indicadores socioeconómicos, los datos Meteorológicos se utilizan para predecir el tiempo o el clima, los datos Medioambientales tienen que ver con la contaminación y los ecosistemas, y los datos sobre Transporte con los horarios y las rutas.

Para la publicación de DA es relevante la responsabilidad corporativa, ya que estos deben ser conscientes de aquello que publican y comprometidos con su accesibilidad, detalle y actualización, "tienen un ciclo de vida que comprende la extracción de los datos, su almacenamiento, revisión, interconexión con otros datos abiertos, clasificación y mantenimiento"(Hyland & Villazón, 2013), para así garantizar su calidad y veracidad.

Diseño participativo (DP)

El DP surge de la necesidad de involucrar a las personas no solo en los procesos creativos, sino también en las decisiones de políticas públicas, y así generar mejores soluciones y sostenibles a lo largo del tiempo, para conocer las necesidades desde el "contacto directo con entes gubernamentales, ciudadanos y comunidades…y revisar si las dinámicas, estrategias, metodologías, políticas y/o mecanismos … son realmente efectivos e inciden en la transformación de los territorios, y en la calidad de vida de sus habitantes" (Presidencia de la República, 2015).

DA es definir de forma colectiva propuestas que beneficien a las comunidades y su desarrollo económico, físico, social, así mismo sus espacios y políticas. Este proceso "se enriquece por diversos saberes (técnicos y populares) y se basa en el derecho de todo individuo o la comunidad a decidir sobre cómo quiere vivir, expresarse en el espacio". (Martínez & Correa, 2015) (p.40).

En el DP el diseñador, asume un rol de moderador entre ciudadanos y expertos, reconociendo los diferentes tipos de creatividad y proporcionando herramientas y métodos que permitan la expresión de ideas de todos, "guiar y proporcionar andamios…para

alentar a las personas… Se necesitarán diferentes enfoques para invitar e involucrar a los futuros usuarios en el proceso de desarrollo del diseño" (Postma & Stappers, 2006).

Resultados – Discusión

Wayrakit hasta la fecha ha desarrollado dos talleres, el primero fue de capacitación, que se dio inicio con una inscripción desde el 1 al 30 de octubre y se llevó a cabo el 2 de noviembre del 2020 de 9:00 a 11:00am, conto con una participación de treinta personas, los recorridos ambientales se realizaron desde el 9 al 31 de noviembre con quince voluntarios (bici-usuarios) que hicieron los testeos por las 12 comunas de la ciudad de Pasto.

El día 11 de marzo de 2021 los voluntarios que hicieron parte de los testeos llenaron una encuesta sobre la experiencia en los recorridos y la forma y función del kit ambiental, posterior a esto se realizó el taller de prototipado, para este se les hizo llegar un kit de prototipado, el que contaba con un instructivo, una hoja de bocetación, además de materiales y elementos escolares.

El taller[5] de prototipado se realizó el 17de marzo de 2021 de 3:00 a 4:30pm, el proceso creativo fue orientado, proporcionando a los voluntarios todas las herramientas para qué conozcan el proceso colaborativo, proyecten sus ideas y las plasmen, para finalizar se hizo una retroalimentación donde todos comentaron su experiencia, y como debe mejorar el diseño del kit.

Taller 1: Capacitación[6] - 2 de noviembre del 2020

La capacitación para los testeos ambientales, se realizó con los 30 interesados, inscriptos a través de una encuesta, primero exponiendo las problemáticas de las que surgió el proyecto Wayrakit y explicando en qué consistía esta iniciativa, se expuso de que trataban los testeos en bicicleta con el kit por las 12 comunas de la ciudad, en los horarios y rutas específicos, además de los talleres virtuales que motivaran y capacitaran a los participantes en temas ambientales, de tecnologías cívicas, datos abiertos, fabricación digital e impresión 3d.

También se dio a conocer la relevancia de los laboratorios ciudadanos para conocer las opiniones e ideas acerca de la experiencia en los testeos y manejo del kit ambiental y se habló sobre la importancia de liberar los datos obtenidos, los planos programación, diseño y plataforma del kit.

Para los recorridos se propusieron 24 rutas que abarcaban las doce comunas de la ciudad y los horarios para los recorridos, se contestaron las preguntas más frecuentes sobre el proyecto y se presentaron las descripciones y fundamentos técnicos del kit ambiental, sobre el hardware y software del dispositivo, las implementaciones de código abierto, los sensores y parámetros de medición del kit.

Desde el Sistema de Gestión ambiental SGA de la Universidad de Nariño, se expresó la importancia de contribuir a esta causa y se explicó minuciosamente en que consistían los parámetros contaminantes y como estos eran perjudiciales para la salud de los

5 Taller Prototipado link parte 1: https://youtu.be/8bZviK6Ipx8 . Parte2: https://youtu.be/XskD-5Y-aP4 y parte 3 https://youtu.be/5xtFK-EOYv0

6 https://www.youtube.com/watch?v=se-B6Ei6b4I&ab_channel=Carolinars

Pastusos y de la naturaleza, logrando así que los asistentes comprendieran la finalidad del proyecto Wayrakit, su relevancia y el desarrollo del proyecto como tal, logrando así reunir a los quince voluntarios que realizaron los testeos y siguen siendo participes de todas las actividades y talleres planteados.

Encuesta[7] posterior a los testeos

En cuanto a la interacción usuario-kit ambiental durante el proceso de los testeos por las 12 comunas de la ciudad de Pasto, los Voluntarios Wayrakit expresaron sus opiniones, dando como resultado lo siguiente:

Se pidió a los participantes que calificaran en una escala del 1 al 5 que tan fácil era el uso del kit ambiental, el 75% de los participantes opinó que 5 y el 25% opinó que 3. En cuanto a la comodidad del encendido y apagado del kit, el 87.5% de los voluntarios califico con 5 y el 12.5% calificó con 2.

Respecto a la forma del kit los participantes opinaron que el kit tiene buena forma, se adapta a cualquier bicicleta, es fácil de transportar y usar, pero la mayoría de los voluntarios resaltaron que su tamaño podría ser más reducido o delgado, aprovechando el espacio interior que está libre.

De acuerdo con el diseño de la pantalla del Kit algunos usuarios expresaron su conformidad, pero en su mayoría pidieron que la pantalla sea más grande, además de que la información expresada sea más detallada para una mejor comprensión y que la pantalla no se desconecte, sea resistente a las vibraciones presentes en los saltos o movimientos abruptos que ocurren en la carretera.

En relación con el sistema de agarre del kit con la bicicleta los voluntarios se dividieron en opiniones, debido a que a algunos les gusto el sistema de agarre, pero otros tuvieron dificultades y prefieren correas graduales, otros sistemas de ajustes como velcro, o agarres laterales para mayor seguridad.

En cuanto a la parte donde se debe llevar el kit, el 50% de los participantes opinó que el kit debe llevarse en el manubrio, el 30% prefiere que pueda llevarse en el marco de la bicicleta, el 20% difiere entre llevarlo en el asiento de la bicicleta y morral o bolso.

La experiencia frente al uso del kit fue para algunos usuarios motivante porque contribuyen a la transformación del medio ambiente, algunos tuvieron conflictos frente al movimiento del kit ya que temían que se dañe con las vibraciones.

Sobre el material del kit los participantes se sintieron cómodos, pero sobre el color el 62.5% opino que debe hacerse en muchos colores según los gustos de los usuarios, el 12.5% dijo que está de acuerdo con que sea un color llamativo, el 12.5% opino que no debe ser un color llamativo, para que no llame la atención de los ladrones o delincuentes y el otro 12.5% dijo que debe ser un color que represente a Pasto.

Respecto a la propuesta de poner una marca sobre la carcasa del kit que represente a los voluntarios Wayrakit o a pasto los participantes estuvieron divididos unos opinaron que no era necesario, que bastaba con el logo de Wayrakit, pero otros propusieron

7 https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSctxwrMRWKar7ciBnArMMEGYcfFRU9ZnvMOz4IJe3Lin0OkRg/viewform
https://docs.google.com/forms/d/1oyP74t0hYjnInMwJO4ocWEehirbCLeMvA33ckhCXxfA/edit#responses

marcas regionales como símbolos de los Pastos, hasta la imagen de un cuy en bicicleta. También se expuso a los voluntarios la idea de agregar Barniz de Pasto a la carcasa del kit, el 62.5% de los participantes dijo que sería muy interesante, pero el 37.5% expresó que era algo innecesario.

Se pidió a los voluntarios mencionar alguna sugerencia adicional, en las que expresaron la conformidad con el proyecto y la importancia de contribuir con las causas medioambientales, principalmente con la calidad de aire en Pasto la que no tiene un monitoreo adecuado. Los voluntarios resaltan la importancia de conocer estos datos de contaminación ambiental ya que ese es el inicio para futuros proyectos que contribuyan con estas causas, además de que proyectos como Wayrakit motivan a utilizar medios de transporte alternativo como es la bicicleta.

Taller 2 de Prototipado[8] – 17 marzo de 2021:

El taller de prototipado fue un proceso de diseño participativo, donde participaron los 15 voluntarios que hicieron los recorridos ambientales, se dio inició con unos conceptos claves y pautas guías, una etapa de preguntas para resolver dudas e inquietudes, se continuo con 15minutos de bocetación y 15 minutos de prototipado, todo concluyó con una socialización de las ideas logradas por parte de los voluntarios.

Se dio inicio con conceptos claves dados por autores, sobre el significado de diseño participativo, bocetar y prototipar, también se habló a los usuarios sobre los tipos de prototipos y los requerimientos de diseño que podían tener en cuenta a la hora de desarrollar un artefacto, además se expuso ejemplos de bocetos y de prototipos de otros proyectos, logrando así que los participantes desarrollaran con más claridad el taller.

La parte más significativa fue la de Socialización, ya que cada voluntario tomo el micrófono y expreso sus ideas y observaciones, los resultados relevantes fue que cada usuario abordo el diseño del kit ambiental desde su perspectiva propia y su experiencia innata como bici usuario. En la socialización se lograron ideas subjetivas como formas de la naturaleza como un globo terráqueo o nubes, además de colores que representen a la ciudad como el rojo, azul y amarillo.

Diseños de tamaño muy reducido para el kit como formas de lapiceros o termómetros, materiales elásticos, que reboten al caer para que no sufra daños el kit. También surgieron diseños desde la funcionalidad, como llevar el kit en un canguro o cinturón para llevar en la parte de atrás de la cadera, reducir el tamaño del kit todo lo posible en los componentes electrónicos, donde estos estén más juntos y estables, aprovechando el espacio libre que se observa en la carcasa y si sobra algún espacio adicional llenarlo con alguna espuma que proteja contra las vibraciones.

Se conocieron propuestas sobre llevar el dispositivo en el triángulo del marco de la bicicleta para que se agarre desde más puntos, que el botón de encendido vaya por fuera pero que no se roce con nada para evitar apagones, que el color sea mucho más discreto, espuma o material por fuera del dispositivo ya que en los huecos de la carretera este golpea el manubrio, que su forma sea más atractiva visualmente, que pueda ser personalizable y que en tamaño se parezca más a un medidor de kilometraje.

8 https://www.youtube.com/watch?v=8bZviK6Ipx8&list=PLOoeATennMyginRCMs7no3Ujv3KOWB6Cs&index=2&ab_channel=Carolinars

Muchos pidieron en lo posible reducir el tiempo de espera de 15 minutos para la localización de GPS, que su apariencia sea material reflectivo para la carretera, que tenga un forro adicional personalizable e impermeable para las lluvias y/o lavable, que su forma sea más manejable con formas orgánicas o cilíndricas.

Otros usuarios por su lado partieron del nombre Wayra que significa viento en quechua y se inspiraron en los animales como las aves que hacen parte del aire, tomando así su forma y recreándola en el kit, formas de flecha como el colibrí o águilas aerodinámicas, que se agarren de tres puntos o que se lleven en la parte frontal de la bicicleta, con una pantalla separada de los sensores.

La socialización fue una experiencia que contribuyo a generar nuevas ideas, establecer los requerimientos de los usuarios, como expertos conocedores de la bicicleta como medio de transporte en la ciudad, aspectos fundamentales que se tienen en cuenta para el diseño final del kit.

Plataforma[9] Wayrakit

La plataforma de visualización de datos Wayrakit expone datos en tiempo real gracias a su sistema de GPS y reloj, donde se puede observar a través de algunos gráficos muy claros las diferentes mediciones dependiendo del lugar donde se encuentre el kit, en este se exponen aspectos como son la temperatura, la iluminación incidente, el ruido, la presión atmosférica, la humedad relativa, el Co2, Tvoc y el material particulado. Así mismo se representa un gráfico histórico donde se evidencian los cambios que han ocurrido dependiendo de cada parámetro de medición ambiental por las ultimas doce horas.

Para probar la plataforma de datos y el kit, se ubica el Wayrakit en el parque Rumipamba de la ciudad de Pasto, desde el 17 de junio de 2021 hasta el 9 de julio del presente año, esta ubicación fue seleccionada por la gran afluencia de personas que se reúnen en este sector y la gran cantidad de vehículos que transitan en esa zona central de la ciudad. Posteriormente, la plataforma será testeada por los voluntarios y demás ciudadanos para conocer las opiniones sobre su legibilidad y diseño, dado que el presente proyecto en una iniciativa netamente participativa.

Innovación- Impacto

- Innovación tecnológica: desarrollo del kit ambiental y la plataforma de datos ambientales
- Innovación social: prácticas sociales resultantes del trabajo colaborativo con los grupos de interés.
- Desarrollo tecnológico de bajo costo que permite la recolección de datos ambientales en cualquier lugar, con fiabilidad y viabilidad.
- Datos abiertos pertinentes y actuales sobre niveles de contaminación en la ciudad.
- Implementación de nuevas prácticas sociales producto del uso de tecnologías cívicas por parte de los grupos vinculados al proyecto.
- Aumento en la gestión ambiental colaborativa donde se implementó el proceso de recolección de datos

9 http://fablab.udenar.edu.co/wayrakit/

Bibliografía

Bolaños, V. y., Magallón, R., Sánchez, & Duarte, J. M.
(2015). *Evolución y desarrollo de las tecnologías cívicas en España. Entre el activismo y el periodismo* XXI Congreso Internacional de la SEP. 19 y 20 de junio de 2015.

CORPONARIÑO.
(2017). *Informe Sobre el Estado de la Calidad del Aire.* San Juan de Pasto: Corporación Autónoma Regional de Nariño Corponariño.

DANE.
(2018). *Resultados Censo Nacional de Población y Vivienda.* San Juan de Pasto: Gobierno de Colombia, DANE Información para todos.

Hernández, R. F., & Baptista, P.
(2010). *Metodología de la investigación.* Mexico D.F.: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
Hyland, B. A., & Villazón Terrazas, B.
(2013). *Best practices for publishing linked data. W3C Working Group Note. .* W3C Versión actualizada en 2014. http://www.w3.org/TR/ld-bp.

Mačiulienė, M., & Skaržauskienė, A.
(2019). *Regular article Building the capacities of civic tech communities through digital data analytics.* Faculty of Business Management, Vilnius Gediminas Technical University, Sauletekio ˙ al. 11, 10223, Lithuania.: Journal of Innovation & Knowledge https://www.journals.elsevier.com/journal-of-innovation-and-knowledge 2019.

Magallon, R.
(2014). Tecnologías cívicas y participación ciudadana. *Revista de estudios de juventud Universidad Carlos III de Madrid.*, 105, 53- 79 .

Martínez, C., & Correa, E.
(2015). *Diseño participativo de espacios urbanos bioclimáticos. Experiencia en Mendoza (Argentina).* Mendoza: Cuadernos de Vivienda y Urbanismo, 8 (15): 36-55. http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cvyu/ article/view/12434.

Mejía, L.
(2018). *Calidad del Aire, Una prioridad de política pública en Colombia.* Bogotá D.C.: DPN Departamento Nacional de Planeación .

Minambiente .
(2010). *Protocolo para el monitoreo y seguimiento de la calidad del aire.* Bogotá D.C.: Ministerio de Ambiente, Vivienda y Desarrollo Territorial.

OKFN, n.
(s.f.). *Open knowledge: What is open?* https://okfn.org/opendata.

Piña, J.
(2017). *Ciencia ciudadana como emprendimiento de la ciencia abierta: el riesgo del espectáculo de la producción y el acceso al dato. Hacia otra ciencia ciudadana* . Rio de Janeiro: Liinc em Revista, Rio de Janeiro, v.13, n.1, p. 47-58, maio 2017,http://www.ibict.br/liinc http://dx.doi.org/10.18617//liinc.v13il.3765.

Postma, C., & Stappers, P.
(2006). Una visión de las interacciones sociales como base del diseño. *CoDesign, vol. 2 núm. 3*, 139-155.

Presidencia de la República.
(20 de mayo de 2015). *Equidad para la primera infancia. Espacios de paz 'De cero a siempre'.* Obtenido de Bogotá: Presidencia de la República, ICBF, Fundación Plan.: http://www.deceroasiempre. gov.co/Documents/Equidad-Primera-Infancia.pdf

Senabre, E. F., & Perelló, J.
(2018). Diseño participativo de experimentos de ciencia ciudadana Participatory design of citizen science experiments. *Revista Comunicar, 26(54), https://doi.org/10.3916/C54-2018-03*, 29-38.

Velazco, d., & Peña.
(2013). *Participación Ciudadana, Tecnologías de Información- Comunicación Y Opinión Pública Producto de la línea de investigación Gestión de la Participación Ciudadana y del proyecto "Escuela para ciudadanos'.* Educando para a cultura democrática, gestión púbica y calidad de vida en Venezuela: TEACS, AÑO 5, NUMERO 11, ENERO - JUNIO 2013 - ISSN N° 1856-9773 pag 25-34.

Covid-19 la pandemia no termina

Javier Mauricio Feuillet Palomares
Universidad de Nariño
jmfeuillet@udenar.edu.co

Palabras Claves: COVID-19, Distanciamiento Social, Tecnología Social

Modalidad: Artículo de Caso

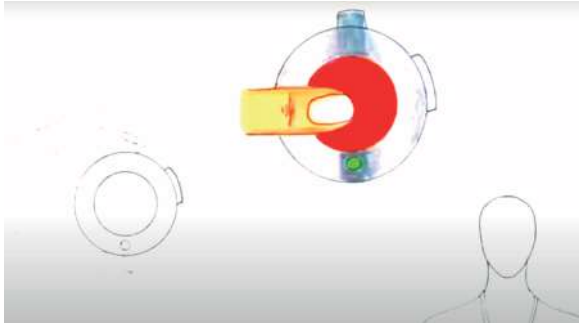
Temática: Autonomía Tecnológica

Resumen

A pesar de que el proceso de vacunación en Colombia marcha con normalidad Dentro del marco de la pandemia COVID-19, la organización Mundial de la Salud recomienda aun tres grandes acciones para prevenir el contagio; lavarse las manos frecuentemente con agua y jabón, usar tapabocas y mantener distanciamiento social. Se percibe que en los espacios donde las personas tienen que asistir obligatoriamente nos olvidamos de hacerlo. Dentro de este contexto se analiza la forma de cómo ayudar a las personas a continuar siguiendo las recomendaciones para evitar el contagio. Nuestro objeto tiene como base el concurso covideas organizado en la ciudad de Pasto, con ayuda de la tecnología nos ayuda a mantener el distanciamiento social (2 metros) y además recordar prevenir y estar informado de la situación de ocupación de camas UCI.

El objeto utiliza sensores de proximidad, motores y arduino para su funcionamiento, se fabricó en el FABLAB de la Universidad de Nariño utilizando diferentes materiales (madera e impresión digital 3D). Se testeó en dos ocasiones en la secretaría de Tránsito Municipal de Pasto donde los usuarios tienen varios trámites donde tienen que acudir presencialmente.

Después de hablar con los distintos usuarios de la Secretaría podemos evidenciar que las personas no acatan correctamente las normas, se olvidan que la pandemia no ha terminado y el estar recordando permanentemente las consecuencias y las acciones para prevenir ayudan a no olvidar los peligros de esta enfermedad.



Imágen 1,2,3 y 4
Ilustraciones y render Covideas

Producto Plástico-Sensorial

Nuestro producto práctico sensorial funciona con sensores de proximidad que crea un espacio de 2 metros para que las personas que acudan a un lugar cerrado, cuando estas parado en el sitio adecuado suben unos pequeños tubos que no permiten acercarse a menos de 2 metros. Cuando los tubos suben se ve un pequeño pendón que explica las tres acciones más importantes para prevenir (Lavado de manos, uso de tapabocas y distanciamiento social) además nos indica el porcentaje de camas UCI en el departamento. Los materiales utilizados son: Listones en madera, MDF, impresión digital 3D, motores, programación en arduino, impresión en lona para el pendón y cojines para explicar las recomendaciones.

En el desarrollo del producto se evidenciaron 3 fases:

1. Exploración de tecnologías aplicadas al producto y al problema (uso de sensores en diferentes procesos) ganadores del concurso covideas Pasto https://www.youtube.com/watch?v=iprl-hTBxk44&feature=youtu.be
2. Después de analizar la propuesta ganadora vemos la forma más viable de construirla conjuntamente con un grupo de estudiantes y la Secretaría de Tránsito
3. Construcción del producto
4. testeo

Introducción

Según la OMS *La pandemia de COVID-19 (conocida popularmente como pandemia de coronavirus) es una pandemia derivada de la enfermedad ocasionada por el virus SARS-CoV-2. Su primer caso fue identificado en diciembre de 2019 en la ciudad de Wuhan, capital de la provincia de Hubei, en la República Popular China, al reportarse casos de un grupo de personas enfermas con un tipo de neumonía desconocida. La mayoría de los individuos afectados tenían vinculación con trabajadores del Mercado mayorista de mariscos de Huanan. La Organización Mundial de la Salud (OMS) la reconoció como una pandemia el 11 de marzo de 2020 (cuando informó que había 4291 muertos y 118 000 casos en 114 países).*

A día 9 de julio de 2021, se ha informado de más de 186.8 millones de casos de la enfermedad en 258 países y territorios en el mundo, y 4 035 527 de fallecidos. Por otra parte, para octubre de 2020, la Organización Mundial de la Salud estimaba que al menos un 10 % de la población mundial ya se había contagiado de esta enfermedad (unas 780 millones de personas infectadas aproximadamente), debido al gran subregistro de casos a nivel mundial.

Fotos 1, 2, 3 y 4
Diseños, fabricación y testeo

El virus se transmite generalmente de persona a persona a través de las pequeñas gotas de saliva, conocidas como microgotas de Flügge, que se emiten al hablar, estornudar, toser o respirar. Se difunde principalmente cuando las personas están en contacto cercano, pero también se puede difundir al tocar una superficie contaminada y luego llevar las manos contaminadas a la cara o las mucosas. Su período de incubación suele ser de cinco días, pero puede variar de dos a catorce días. Los síntomas más comunes son la fiebre, la tos seca y dificultades para respirar. Las complicaciones pueden incluir la neumonía, el síndrome respiratorio agudo o la sepsis.

Las medidas de prevención recomendadas incluyen lavarse las manos, cubrirse la boca al toser, el distanciamiento físico entre las personas y el uso de mascarillas, además del autoaislamiento y el seguimiento para las personas sospechosas de estar infectadas. La edad es un factor de riesgo (> 65 años) así como la presencia de enfermedades crónicas como la diabetes, cardiopatías, enfermedades respiratorias, hipertensión arterial o inmunodeficiencias tienen un riesgo mucho mayor de contraer la enfermedad y de llegar a tener complicaciones graves, por lo que se aconseja el confinamiento domiciliario tanto como sea posible.

Para evitar la expansión del virus, los gobiernos han impuesto restricciones de viajes, cuarentenas, confinamientos, cancelación de eventos y el cierre de establecimientos.

La pandemia ha tenido un efecto socioeconómico disruptivo. Se han cerrado colegios y universidades en más de 124 países, lo que ha afectado a más de 2200 millones de estudiantes.

Un tercio de la población mundial se encuentra confinada, con fuertes restricciones a la libertad de circulación, lo cual ha conducido a una reducción drástica de la actividad económica y a un aumento paralelo del desempleo. https://es.wikipedia.org/wiki/Pandemia_de_COVID-19

En Colombia se está desarrollando con normalidad el proceso de vacunación y lastimosamente las personas se empezaron a tranquilizar y descuidando las recomendaciones que se deben tener en cuenta para evitar el contagio. ¿Desde el diseño como podemos concientizar a las personas para que no olvidemos que la pandemia no se ha terminado?, ¿cómo podemos utilizar las tecnologías para educar a la gente? Estás preguntas son las que queremos responder con nuestro artefacto.

Método – Marco

Enfoque Cualitativo

¿Qué es la tecnología social?

Esta corriente tecnológica con implicaciones filosóficas utiliza todo el conocimiento disponible y las herramientas digitales a su alcance para transformar la sociedad. El término surgió a finales del siglo XIX y ha evolucionado hasta nuestros días actuando de forma transversal para identificar y resolver los principales desafíos de la humanidad: la desigualdad, la pobreza, el hambre o la democratización del acceso a la energía, el trabajo, la educación y la salud.

La tecnología social es hoy uno de nuestros principales aliados a nivel global para cumplir en 2030 con los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que aprobó la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en 2015. De lograrlo, además de alcanzar un planeta mejor y más habitable, las soluciones digitales para alcanzar los ODS generarían 2,1 billones de dólares anuales, según vaticina un informe de 2017 de la red internacional 2030.

Tecnología social es un concepto contemporáneo que remite a una propuesta innovadora de desarrollo (económico o social), basada en la diseminación de soluciones a problemas esenciales como demandas por agua potable, alimentación, educación, energía, vivienda, ingresos, salud y medio ambiente, entre otras.

En ese orden secuencial, se expone que la tecnología social reúne el conjunto de conocimientos del hombre cuyo objeto de investigación es el movimiento social expresado en el movimiento económico, sociológico, político, jurídico, ético y estético.

Las tecnologías sociales pueden originarse tanto en el seno de una comunidad como en el ambiente académico. También pueden aliar los saberes populares y los conocimiento técnico-científicos. Es importante que su eficacia pueda ser alcanzada o repetida por otras personas, permitiendo que el desarrollo se multiplique entre las poblaciones atendidas, mejorando su calidad de vida.

Tomado de

Renato, Dagnino,
(2014). Tecnologia Social: contribuições conceituais e metodológicas.

Blanco Rangel, Ibelis
(30 de noviembre de 2012). «LA APROPIACIÓN SOCIAL DE LA CIENCIA, LA TECNOLOGÍA Y LA INNOVACIÓN Y LOS ORGANISMOS DE COOPERACION INTERNACIONAL». Reva. Conacyt. Paraguay.

Carbajal, Lizardo.
«Qué es la tecnología social». Fundamentos de tecnología.
Innovación social y espacios públicos híbridos
Tomado de https://juanfreire.com/qu-es-la-tecnologa-social/

El concepto de innovación social se está haciendo popular últimamente, en gran medida como respuesta a una situación de crisis que nos muestra como la innovación entendida como un proceso asociado única y exclusivamente al ámbito económico y empresarial no es suficiente para garantizar el desarrollo social. En este sentido, los espacios públicos juegan un papel esencial al ser los escenarios donde se desarrolla, o se debería desarrollar, buena parte de la participación activa de los ciudadanos en la construcción de la ciudad siguiendo el modelo de urbanismo emergente. Frente al modelo de las clases creativas, popularizado por Richard Florida, que asocia creatividad con crecimiento económico pero que al tiempo puede provocar mayores desigualdades dentro de las ciudades, la innovación social puede entenderse como un proceso inclusivo en que la creatividad urbana contribuye a mejorar la ciudad vivida por todos los vecinos.

Pero, ¿cómo se genera innovación social? y ¿cómo esa innovación puede ayudar a revitalizar los espacios públicos? La solución no es simple y pasa por la combinación de políticas que generen oportunidades, el empoderamiento ciudadano basado en la acción colaborativa y el uso de la tecnología para generar redes sociales activas. Internet surge como plataforma organizativa para, en contra de algunas visiones apocalípticas que asocian al antes conocido como ciberespacio con la debilitación de las vida social, generar acciones que se trasladan a los «espacios analógicos» reforzando las redes ciudadanas. En este sentido, arte y pensamiento de diseño, por una parte, y cultura digital, por otra, convergen para generar innovación social. Las plataformas digitales constituyen los espacios adecuados para crear y compartir información y conocimiento al tiempo que se generan los procesos relacionales necesarios para movilizar ese conocimiento de un modo colectivo a través de las redes sociales.

Por tanto, la innovación social sucede en un espacio público híbrido que combina los procesos que suceden en Internet con aquellos que ocurren en los espacios públicos de las ciudades. La importancia de la tecnología no debe hacernos olvidar que el espacio tradicional sigue conservando su valor. En este sentido podemos considerar a las ciudades como espacios de interacción donde en la actualidad dominan dos tipos de «escenarios» públicos que permiten a los ciudadanos convertirse en actores, normalmente de dos formas: 1) en momentos y lugares establecidos y de acuerdo con un programa ya diseñado por gestores (desde un festival a un mercado callejero); 2) en espacios considerados marginales donde el papel de «la autoridad» se ha reducido (como los barrios marginales de muchas ciudades).

El reto de nuestras sociedades es lograr que esos espacios, y sus prácticas asociadas, de actividad ciudadana autónoma se traduzcan en procesos de desarrollo y no se queden, como pasa en la mayor parte de los casos, en fuente de conflictos o, en el mejor de los casos, lleguen solo a una parte muy minoritaria de la población. Pero lograr esto no consiste en burocratizar esos espacios, en reglamentarlos o apoyarlos financieramente, más bien en generar las condiciones para el desarrollo de prácticas creativas y colaborativas. La creatividad ha pasado demasiado tiempo ya asociada a ciertas prácticas culturales o al dominio de una supuesta clase profesional global. Por el contrario, la creatividad, y la innovación que genera, sucede en los ámbitos cotidianos, en el día a día de los habitantes de los ciudadanos.

Tecnologías sociales

Identificamos como «tecnologías sociales» todo tipo de tecnologías (infraestructuras, hardware, software, servicios web) que son susceptibles de ser utilizadas para el empoderamiento ciudadano, y especialmente para el desarrollo autónomo de proyectos colaborativos. Estas tecnologías son diseñadas de un modo abierto para maximizar las probabilidades de apropiación ciudadana que permita su reconfiguración y remezcla con usos diferentes a los ideados inicialmente por sus creadores. Por tanto una tecnología se convierte en social cuando existen comunidades de usuarios que las incorporan a sus prácticas cotidianas y les dan usos innovadores. Pero al tiempo, podemos extender el concepto de tecnología social para incorporar nuevas prácticas y nuevas formas de producción que generan una nueva economía. Así, por ejemplo, el software libre puede ser considerado una tecnología social, pero los modelos organizativos y sistemas de gobernanza de las comunidades que desarrollan software libre son otros elementos esenciales para entender estos proyectos y podrían ser considerados como parte de esas «tecnologías sociales» y de nuevas formas de producción.

Resultados - Discusión

Después de analizar el problema se planteó una primera solución que consistía en unas escarapelas que contenían un sensor de proximidad y si se acercaba mucho a otra persona con escarapela producía un pitido (ganadores del concurso Covideas – Pasto), el problema era que debíamos tener gran número de escarapelas y además debían estar pasando de mano en mano, cosa que por lo que entendíamos de la enfermedad no era conveniente.

La segunda opción es el producto que realizamos y que debido a problemas por la pandemia y después en actividades del paro nacional se pudo hacer el testeo en el mes de mayo y junio.

El artefacto estuvo en testeo durante dos semanas no seguidas por problemas técnicos (se quemaron los motores) en la oficina de enrolamiento de la Secretaría de Tránsito Municipal, donde se debe hacer de modo personal y presencial. Se entrevistaron 25 personas (recordar que precisamente lo que no queremos es tener mucho contacto con otras personas y por eso no hicimos tantas encuestas) Se transcribieron y sistematizaron en el programa ATLAS.ti

Al terminar el testeo se puede concluir que la Secretaria pudo mejorar la atención en muchas ocasiones haciendo que se puedan realizar de manera virtual. Hay muchos procesos entre ellos el del enrolamiento que no se pueden hacer de manera virtual, tiene que ser personal y presencialmente, por eso se hizo el testeo en esta oficina.

Las personas tienen en común el decir que dentro de la oficina se trabaja muy ordenado, no tanto en las afueras por la presencia de tramitadores y porque la gente se amontona porque no se sabe exactamente donde queda cada oficina y además por protocolos dentro del edificio del tránsito solo pueden ingresar cierto número de personas y por eso gran cantidad queda en la calle.

Recalcan que la gente hay muy juiciosas con el protocolo y muchas que no tanto en el manejo del tapabocas y menos en el distanciamiento. Aseguran que este tipo de

artefactos ayuda a que las personas se concienticen que la pandemia continua, que hacen ver que los dos metros es una distancia considerable y que pocas veces se respeta. Nuestra idea con este elemento que lo presentamos como tecnología social es el educar a la gente, y vemos que ese objetivo se consigue ya que al ver este artefacto la gente pregunta, lee lo que dice, lo entiende y comprende que la pandemia sigue y las recomendaciones aún se deben respetar y seguir, por otro lado se nota que por el afán en el que se vive mucha gente no aguanta estar a dos metros y se mete en la mitad del artefacto, lo corre, no lo respeta.

Muchas personas les parecía muy impactante tener el porcentaje de camas UCI usadas ya que entendían que el pico de la pandemia había bajado pero al ver que no se asustaban un poco y los ponía a pensar.

Para concluir creemos que este primer testeo nos ayudará a hacer un segundo artefacto que funcione un poco mejor, pero entendemos que este tipo de elementos hacen que la gente piense un poco más en este tipo de problemáticas y ayudan a que comprendamos mejor las posibles consecuencias.

Bibliografía

Renato, Dagnino,
(2014). Tecnologia Social: contribuições conceituais e metodológicas.

Blanco Rangel, Ibelis
(30 de noviembre de 2012). «LA APROPIACIÓN SOCIAL DE LA CIENCIA, LA TECNOLOGÍA Y LA INNOVACIÓN Y LOS ORGANISMOS DE COOPERACION INTERNACIONAL». Reva. Conacyt. Paraguay.

Carbajal, Lizardo.
«Qué es la tecnología social». Fundamentos de tecnología.
https://juanfreire.com/qu-es-la-tecnologa-social/
https://iris.paho.org/handle/10665.2/52559
https://es.wikipedia.org/wiki/Pandemia_de_COVID-19

Foro
Académico

Alternativas investigativas de la Investigación-Creación desde la mirada del diseño

Juan Alfonso de la Rosa Munar
Universidad Nacional de Colombia
University of Illinois at Urbana-Champaign
jadelarosam@unal.edu.co

Palabras Claves: Diseño, Investigación-Creación, Prototipos, Mapeado

Modalidad: Artículos de Reflexión

INVITADO ESPECIAL

Resumen

Las discusiones en torno a la investigación-creación se han centrado en la capacidad del objeto creado de ser contenedor de conocimiento, pero han dejado de lado posibles usos de la creación y de la noción de conocimiento embebido como mediadores de generación de conocimiento. El presente artículo presenta dos estrategias investigativas basadas en la utilización de las características de tangibilidad y pensamiento futuro como mediadores de conocimiento participativo desde la investigación en diseño.

Introducción

Históricamente, la investigación en diseño ha tratado de encontrar cuáles son las formas propias de producción de conocimiento que pueden ser aplicadas a las disciplinas de esta área, buscando la definición de paradigmas propios que reconozcan las características del hacer y formas de pensar del diseño y las posibilidades que estos generan en una posible aproximación ontológica y epistemológica a las disciplinas, es decir cuál es la naturaleza del conocimiento que producimos y cómo es nuestra forma de acceso a este.

Una de las discusiones más frecuentes en la actualidad, es la pregunta sobre la creación como forma de conocimiento. En esta se cuestiona si los objetos en si que produce un diseñador cargan consigo un conocimiento particular embebido en ellos y si este conocimiento puede ser definido como un producto de la acción de búsqueda y transmisión del conocimiento a la sociedad. Este artículo busca presentar una visión diferente del o que podría reconocerse como investigación-creación más allá de la idea de la obra de creación y del conocimiento embebido en esta, centrándose entonces en

el uso de estos procesos como forma de acceso a otras formas de conocimiento que son posibles de ser argumentadas y traducidas a formatos textuales.

Dentro de las diferentes aproximaciones a la investigación en diseño podemos apreciar la aparición de ciertos elementos que nos llevan a la reflexión presentada en este documento. El primero, es la reflexión en la práctica basada en los argumentos de Schön (1979) y que en el campo de la investigación en diseño fue definida por Bruce Archer (1981) como investigación praxiológica y como investigación aplicada en la descripción presentada por Nigel Cross (2001) donde se utiliza como referencia los modos de investigación en las ciencias de la salud.

Este mismo principio reflexivo de la *praxis* se ve expresado en el trabajo de Frayling (1993) como investigación a través del diseño, lo que nos lleva al segundo elemento de la investigación en diseño, que es la investigación en lo tangible de la realidad. Este principio se conecta con las ideas presentadas por Polanyi (1966) acerca del conocimiento tácito y las ideas de Varela, Thompson y Rosch (1991) sobre conocimiento corpóreo, que nos llevan a la discusión en torno a la corporalidad como forma de acceso al conocimiento.

La lógica de lo tangible evoluciona en muchas áreas de la investigación en diseño, como el diseño participativo y colaborativo, en donde la búsqueda de relaciones y objetos tangibles como forma de acceso al conocimiento, desde el uso de talleres futuros por Jungk y Mullert (1987) a la utilización de prototipos como mecanismos de negociación por Bødker (1987). Esta reflexión sobre lo tangible nos lleva al último elemento utilizado en este artículo, la búsqueda del diseño por acceder a conocimiento sobre el futuro, reconociendo en la noción de lo creado, tanto en la dimensión de lo configurado como en la de lo prefigurado.

Marco Conceptual

Basándose en los principios presentados anteriormente es posible determinar que la creación es un elemento fundamental en el diseño, ya que la labor principal de éste es el reconocer posibles tensiones o necesidades en clientes, mercados, usuarios y comunidades para proponer formas en que estas realidades pueden ser transformadas a través de la acción directa sobre la realidad. Si tomamos la definición de Simon (1969) sobre el rol del diseño, podemos reconocer que esta se basa en el diseño como un plan de acción hacia el futuro, en donde lo existente es solo una base para entender lo que podría llegar-a-ser.

Bela Banathy (1996) propone que el trabajo del diseño se encuentra en la construcción de una imagen de un futuro posible y de un modelo de como hacerle viable. Esta definición reconoce dos momentos del proceso de creación, la ideación de lo que podría ser un futuro, y la acción transformativa de la realidad para hacer esta imagen viable. Con lo cual podríamos dividir el conocimiento propio del diseño en dos niveles: el nivel de la acción tangible sobre el mundo o de como llegan a existir los objetos diseñados, similar a lo que Heidegger (1954) define como el *dasein*, y dos, el de la intencionalidad embebida en estas acciones u objetos tangibles.

La creación como configuración del mundo

Es claro que una de las principales funciones del diseño es el dar forma a objetos que todavía no existen en el mundo. Este principio lo definen Nelson y Stolterman (2003) como una realidad *not-yet-existing*, que implica que las fuerzas, tensiones, necesidades e intenciones de existencia de estos objetos ya se encuentran presentes en nuestra realidad, pero que los objetos que proponen un puente de mediación o que para muchos resuelven estas problemáticas todavía no han sido definidos, su forma y existencia dependen de un proceso de negociación pero su existencia no se limita únicamente a la intención del creador, sino a un sistema que ya ha predefinido un espacio para su existencia. En el caso del diseño podemos hablar de este proceso de tangibilización de estas fuerzas en el mundo como un proceso de *configuración* de la realidad.

Esta es quizás una de las áreas de acción del diseño más reconocidas por otras disciplinas, su capacidad de construir un marco de referencia para entender los problemas, tensiones y necesidades y proponer formas en las cuales estos vacíos sistémicos pueden ser llenados. En esta relación de responsabilidad ligada a las necesidades o fuerzas del sistema yace una de las diferencias más claras entre el diseño y el arte. Banathy (1996), referenciando a Sless (1978), propone que el diseño guarda en si una responsabilidad de responder a los diferentes actores del sistema en sus necesidades, mientras que el arte no se limita a este principio. Esto implica que la creación en el diseño nunca es auto contenida, y siempre implica el reconocimiento de un contexto sistémico en el cual los objetos determinan su existencia.

La argumentación presentada implicaría que el conocimiento embebido en los objetos diseñados trasciende la intención creadora de el diseñador y su interpretación del mundo, e incluye lecturas estructuradas de las realidades de los demás actores involucrados en el proceso, así como sus intenciones de transformación de la realidad. También implica que la observación de los objetos creados debe darse a través del análisis de las intenciones que lo definieron.

La creación en este caso como forma de configuración de la realidad está dada en un proceso propositivo de acción transformativa de la realidad soportada en una responsabilidad en el impacto que esta acción tiene sobre la realidad.

A pesar de las repercusiones directas que se desprenden de esta mirada, que en muchos casos suponen que el objeto creado debe ser observado como parte de un proyecto en donde sus características son evaluadas bajo el lente de la observación minuciosa del entorno en el que llega a existir, también permite que estos objetos permitan el reconocimiento de los elementos embebidos en ellos como un proceso argumentativo de reflexión cobre el sistema mismo. Esto se conecta con las miradas de Langdon Winner (1980) sobre la política de los artefactos y las posteriores investigaciones de Batya Friedman (1996), Friedman y Niessenbaum (1996) y Flanagan, Howe y Niessenbaum (2005) sobre como los valores expresados por los equipos de diseño llegan a ser embebidos en los objetos diseñados.

La utilización consciente de este proceso permite la utilización de objetos tangibles resultantes de los procesos de creación, como herramientas de conversación, discusión y análisis. Este es el caso de los prototipos conversacionales planteados por Galey y Ruecker (2010) o de los prototipos descentrados planteados por de la Rosa, Kohler y Ruecker (2016) como formas de investigación. En estos casos la configuración de

realidades es un proceso de reflexión a través de lo tangible en donde el papel del investigador en diseño es el de proponer investigación-creación reflexiva, que plantee la observación del mundo, de nuestros sesgos, valores o intenciones a través del lente de lo tangible.

La creación como prefiguración de futuros posibles

La otra opción propuesta por este artículo es la investigación-creación como forma de prefiguración del mundo. En esta la acción de creación trasciende de la tangibilización de un objeto o artefacto y se enfoca en entender las intenciones transformativas que ese objeto carga. Es decir, si asumimos que el diseño de la silla va más allá de la silla misma y se enfoca es en la acción de sentarse, entonces podríamos argumentar que la creación sucede en las interacciones propuestas por el objeto.

Este principio es visto por Latour (1990) y Akrich (1992) en su desarrollo de la teoría de actores y redes (Actor-Network Theory) como una delegación de efecto o un guion que es asignado al objeto para su agencia o interacción en el mundo. Las repercusiones deseadas y no deseadas hacen parte de esa delegación, así como de los valores embebidos en el objeto, pero trascienden a entender que la búsqueda del diseño es la de una transformación de la realidad en pos de un futuro preferido (Simon, 1969), entonces podríamos argumentar que la acción creativa del diseño no se evalúa solo en la silla sino en cada una de las formas de interacción y construcción de realidades que esta facilita.

Si la creación es una acción transformativa de la realidad, ¿podríamos reconocer el mundo transformado por la acción del diseño como la obra del diseño? Si esto es un axioma posible, entonces la investigación-creación en diseño podría presentarse como la Investigación-Acción en sus procesos, intenciones y resultados transformativos de la realidad.

En este sentido, el trabajo contemporáneo de autores como Irwin, Kossoff y Tonkinwise (2015) con la idea del diseño transicional o de Mariam Asad (2019) con la noción de diseño prefigurativo guardan en si una profunda relación con la noción de investigación-creación, pero su evaluación trasciende de la mirada al objeto creado como único índice de la acción creativa.

Aplicación en procesos investigativos

A pesar de la dificultad conceptual que estas definiciones pueden presentar, este artículo también intenta presentar algunos ejemplos de como estas miradas alternativas sobre la investigación-creación pueden llegar a ser implementadas en procesos de investigación.

Creación colaborativa de prototipos como sondas

Como se mencionó anteriormente, un objeto tangible, como un prototipo, puede tener como intención hacer uso de los principios de creación como una forma de indagación colaborativa en torno a intenciones, valores o sobre la misma naturaleza de lo diseñado. Por esto, cuando un grupo asume la tarea de creación de prototipos (u otros objetos tangibles) como indagación al respecto de sus ideas o intenciones, más allá

Figura 1.
Objetos poéticos y simbólicos. Al solicitar un prototipo de un posible futuro, la participante desarrollo un objeto que utilizaba lo tangible para representar conceptos como el trabajo colaborativo, la comunidad y la independencia alimentaria.
Créditos: Desarrollado por Gabriela Garzón en talleres participativos del CIIC (Centro de Investigación e Innovación Comunitario).

Figura 2.
Prototipos diegéticos. Participantes de los talleres, particularmente los más jóvenes propusieron prototipos de proyectos, que, aunque atados a la realidad, se encontraban más en el campo de la ciencia ficción. Aquí podemos ver a los participantes de dos talleres presentando la idea de materiales reciclables basados en desechos biológicos y una terminal comunitaria de vehículos eléctricos voladores.
Créditos: Capturas de video Juan de la Rosa, desarrollo colaborativo talleres Pescado para el progreso y CIIC.

de un intento de validación de una decisión ya tomada (como normalmente son utilizados los prototipos) estos adquieren un carácter exploratorio de sonda.

Esta aplicación de la creación hace de esta una práctica reflexiva en investigativa ligada a la generación discursiva de conocimiento cualitativo sobre las diferentes definiciones de la realidad vistas a través de lo tangible. La aplicación de esta modalidad investigativa en varios talleres realizados con comunidades, generó diferentes tipos de indagaciones sobre la realidad, desde la mirada simbólica sobre el sentido profundo de la comunidad presentada en la creación de objetos poéticos que describían ideales, luchas y naturalezas de las relaciones de los miembros de la comunidad con su entorno (Figura 1), prototipos ficcionales o diegéticos (Kirby, 2010) que exploraban posibles alternativas de futuro develando las intenciones investigativas de la comunidad (Figura 2), hasta prototipos funcionales que además de reflexionar sobre los valores de la comunidad presentaban ideas viables de futuro.

En este caso la creación es una forma retórica y argumentativa de reflexión sobre una realidad sistémica y sus actores, por lo que su evaluación no se puede dar sólo en elementos estéticos o en la intención del creador, si no como una acción colaborativa que en la creación busca develar más sobre la naturaleza de los creadores como comunidad y gestionar posibles acciones adicionales que busquen la transformación de la realidad a futuro.

Dada su naturaleza cualitativa e indagativa, estas formas de creación son propensas a la evaluación, a la codificación y al análisis, que cuando es realizado de manera participativa como lo sugieren Lopes y Videira (2015) puede colaborar en la autodeterminación de las comunidades y el auto-reconocimiento de su agencia y de los posibles valores guías como comunidad.

Esto se evidenció en los talleres realizados con las comunidades en donde la co-creación de objetos fue utilizada como una forma de auto etnografía de la comunidad y una herramienta de empoderamiento en torno a sus intenciones, valores y agencia.

Co-creación de futuros

Esto nos lleva a la segunda forma de creación, que implica una mirada similar a la planteada por Asad (2019) en la función del diseño toma un carácter prefigurativo. Es decir que la acción del diseño no se mide en el objeto creado o la acción propuesta sino en su capacidad de llevar en si los ideales y la posibilidad de transformación de la realidad.

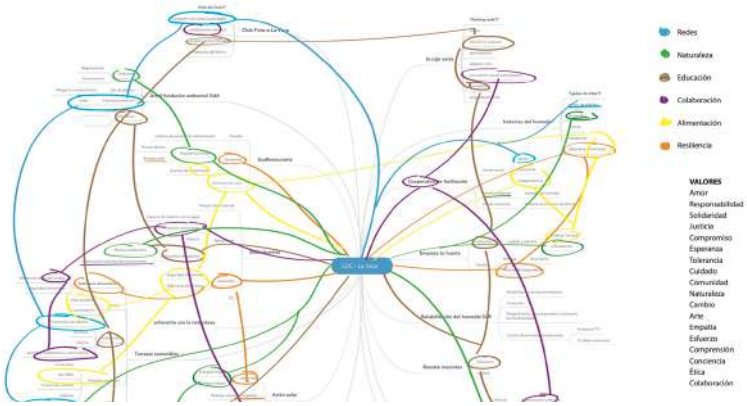


Figura 3.
Mapas de proyectos futuros. La creación de mapas sistémicos del futuro permite entender los objetos diseñados como actores sistémicos complejos que se interconectan facilitando intenciones y visiones a futuro.
Créditos: Imagen Juan de la Rosa, desarrollo colaborativo talleres CIIC.

En esta mirada del diseño la materia a ser transformada, la acción de creación podría ser reconocida en las estructuras sociales, por lo que los elementos tangibles adquieren un rol de actores en un ecosistema socio-técnico que está siendo prefigurado desde las acciones tangibles del diseño.

Cómo ejemplo, podemos ver como en un ejercicio de transformación social los objetos de diseño son redefinidos por la comunidad en pos de una transformación futura, produciendo mapas de proyectos, relaciones y valores que se entrecruzan (Figura 3). Estos mapas pueden ser entendidos como evidencia del proceso de creación, ya que en ellos se capturan las relaciones socio-técnicas deseadas, así como mutaciones formales de los proyectos para darles sentido y la habilidad de representar las relaciones simbólicas humanas con su entorno.

En esta propuesta de mirada a la investigación-creación el objeto creado es más difuso que su imagen y esta sólo se puede evidenciar a través de mapas, esquemas y narrativas a futuro que se interconectan, sin embargo, es más propenso a ser descrito y verbalizado que la obra de arte; su proceso es negociado y argumentado, por lo que este es posible de ser presentado como una sumatoria de textos, imágenes, objetos, audios y videos, que definen una acción de creación en permanente proceso.

Discusión

Históricamente la discusión en torno a la investigación-creación ha girado en torno a si es posible reconocer el artefacto creado como una forma de conocimiento en si mismo que no requiere de la verbalidad para ser reconocido o transmitido. Asumir que el conocimiento está embebido en el objeto creado también nos presupone que elementos como valores, intenciones y visiones de mundo queden embebidas en estos.

Si asumimos la creación como una forma de traer a la existencia algo que no existía antes, de darle forma a la realidad desde la intención humana, estas acciones de co-creación de la realidad tangible y futura pueden ser vistas como formas de creación, pero en ellas es posible no sólo evidenciar estas miradas de mundo negociadas como sociedad, también es posible volverlas textuales, visuales y explicables como formas de conocimiento. Y a pesar de que su verbalización no se hace necesaria para reconocer que existen, su naturaleza colaborativa y participativa, y la negociación que su existencia proponen hace que sea el reconocimiento de estos elementos y su sentido en el mundo sean preferibles.

La naturaleza de tangibilización de nuestra mirada del mundo que viene implícita con los procesos de investigación-creación permite que los objetos creados sean evaluados como poseedores de conocimiento en si mismos, sin embargo, es posible argumentar que desde el diseño los principios de conocimiento tangible o corpóreo y de mirada permanente a la definición de un futuro que no existe todavía, permiten

indagar en el mundo a través de la creación, no con el fin de llegar a la obra como objeto final, si no de evidenciar naturalezas y relaciones humanas y post-humanas y la configuración y prefiguración de estas realidades.

Aceptar la noción de investigación-creación puede no ser suficiente para la investigación en diseño, pero el reconocer la trascendencia de la creación como una forma de acción en el mundo y lo que está implícito en los objetos creados puede ser un camino para la aplicación de la investigación-creación desde una nueva perspectiva más acorde con la naturaleza del diseño.

Bibliografía

Akrich, M.
(1992). The de-scription of technical objects. In W. E. Bijker & J. Law (eds.). *Shaping technology/building society: Studies in sociotechnical change*. MIT press.

Archer, B.
(1981). A view of the nature of design research. In: R. Jacques & J. A. Powell (eds.), *Design: science: method*, *1*, pp 30-47.

Asad, M.
(2019). Prefigurative design as a method for research justice. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, *3*(CSCW), 1-18. DOI: https://doi.org/10.1145/3359302.

Banathy, B. H.
(2013). *Designing social systems in a changing world*. Springer Science & Business Media. DOI: https://doi.org/10.1007/978-1-4757-9981-1

Bødker, S.
(1987). Prototyping Revisited: design with users in a cooperative setting. *DAIMI Report Series*,(233). DOI: https://doi.org/10.7146/dpb.v16i233.7589

Cross, N.
(2001). Designerly ways of knowing: Design discipline versus design science. *Design issues*, *17*(3), 49-55. https://doi. org/10.1162/074793601750357196

de la Rosa, J., Kohler, K., & Ruecker, S.
(2016). Prototyping as a resource to investigate future states of the system. *Oslo, proceedings of the RSD6, Emerging contexts for Systems Perspectives in Design. Retrieved from: https://systemic-design. net/wp-content/uploads/2017/12/RSD6-dlaRosaKohlerRuecker-1. pdf*.

Flanagan, M., Howe, D., & Nissenbaum, H.
(2005). Values in design: Theory and practice (Research Report). *New York, Hunter College & New York University*, *33*.

Frayling, C.
(1993). *Research in art and design* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-5). London: Royal College of Art.

Friedman, B.
(1996). Value-sensitive design. *interactions*, *3*(6), 16-23. DOI: https://doi.org/10.1145/242485.242493

Friedman, B., & Nissenbaum, H.
(1996). Bias in computer systems. *ACM Transactions on Information Systems (TOIS)*, *14*(3), 330-347. DOI: https://doi.org/10.1145/230538.230561

Galey, A., & Ruecker, S.
(2010). How a prototype argues. *Literary and Linguistic Computing*, *25*(4), 405-424. DOI: https://doi.org/10.1093/llc/fqq021

Heidegger, M.
(1954). The question concerning technology. *Technology and values: Essential readings*, *99*, 113.

Irwin, T., Kossoff, G., & Tonkinwise, C.
(2015). Transition design provocation. *Design Philosophy Papers*, *13*(1), 3-11. DOI: https://doi.org/10.108 0/14487136.2015.1085688

Jungk, R., & Müllert, N.
(1987). *Future Workshops: How to create desirable futures*. Inst. for Social Inventions.

Kirby, D.
(2010). The future is now: Diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development. *Social Studies of Science*, *40*(1), 41-70. DOI: https://doi.org/10.1177/0306312709338325

Latour, B.
(1990). Technology is society made durable. *The sociological review*, *38*(1_suppl), 103-131. DOI: https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1990. tb03350.x

Lopes, R., & Videira, N.
(2015). Conceptualizing Stakeholders' Perceptions of Ecosystem Services: A Participatory Systems Mapping Approach. *Environmental & Climate Technologies*, *16*(1). DOI: 10.1515/rtuect-2015-0011

Nelson, H. G., & Stolterman, E.
(2014). *The design way: Intentional change in an unpredictable world*. MIT press.

Polanyi, M.
(1966). The tacit dimension. Garden City. *NY Doubleday*.

Schon, D. A.
(1979). The reflective practitioner. *New York*.

Simon, H. A.
(1969). *The sciences of the artificial*. MIT press.

Sless, D.
(1978). Definition of design: originating useful systems. *Design methods and theories*, *12*(2), 123-130.

Varela, F. J., Thompson, E., & Rosch, E.
(1991). *The embodied mind: Cognitive science and human experience*. MIT press.

Winner, L.
(1980). Do artifacts have politics?. *Daedalus*, 121-136.

Crear, cuidar y diseñar. Tejiendo y haSiendo junto a los saberes ancestrales

María Fernanda Chamorro Ramírez
Universidad Nacional,
Maestría en Diseño
mchamorro@unal.edu.co

Palabras Claves: Diseño con la vida, Saberes ancestrales, Diálogos, Diseño colectivo, Cuidado

Modalidad: Artículos de Reflexión

Temática: Autonomía Creativa

Resumen

Estos hilos, autoetnográficamente entramados, cuentan de mi ser diseñadora industrial, reflexionando y re-conociendo mi diseño como objeto de indagación. Dialogo con los saberes ancestrales[1] y los conocimientos tácitos con quienes diseño desde la vida cotidiana y transito al *haSiendo*[2]*, desde cuatro años atrás,*

Relato mi origen sur andino colombiano, mis experiencias de formación particular y académica y el paso por Aula Viva de Saberes Ancestrales (AVSA) de la Universidad Nacional (UNAL), lugares donde tejo y vivo al diseño como cuidador de la vida[3] junto a las voces trascendentes de las comunidades.

Finalmente, describo la investigación diseñada desde la colectividad en Aula Viva Itinerante de AVSA, donde creamos con la sensibilidad de la vida para aprender desde ella el acto de crear, cuidar y diseñar juntos en búsqueda del buen estar social.

1 *HaSiendo:* Referente a la capacidad de integrar el oficio de crear con la sensibilidad del ser que sucede en la vida cotidiana, en el presente texto referente a diseñar desde el Diseño Industrial.

2 *Saberes Ancestrales:* En este texto corresponden a las enseñanzas de los pueblos originarios (indígenas, afrodescendientes, palenqueros, raizales y ROM), así como los propios de las comunidades de base, por ejemplo, la familia, puesto que todos tenemos y traemos ancestralidad y legamos sus saberes

3 *Cuidado de la vida:* En este escrito el cuidado se aborda desde la acción ética y responsable que como diseñadora (industrial, en este texto) asumo al diseñar artefactos, por ejemplo, procurando al máximo conservar y proteger la integridad física y emocional de quienes interactúan con mis creaciones; así como minimizar y/o reducir el impacto de estas sobre la biodiversidad.

Introducción

La vida sucede mientras se diseña

El presente es un sentir contado. Parte desde la investigación ontológica y autoetnográfica, autoindagaciones y autoindignaciones que constituyen mi espíritu creador, entre ellas la preocupación por el uso indiscriminado de la naturaleza cuando creo diseño. Investigo desde y a través del diseño, en conjunción con la reveladora convivencia durante más de dos años con los saberes que transitan en AVSA[4] junto a los pueblos originarios[5].

Las problemáticas socioambientales me permiten indagar y reconocer, por ejemplo, que estamos en un mundo cambiante, con nuevas necesidades que requieren alternativas al desarrollo (Escobar, 2012) y que se pueden abordar desde el pensamiento y acción relacional del diseño. Entre ellas, considero por ejemplo, que la formación en diseño podría dirigirse hacia la generación de materialidad, resignificando el valor trascendente de la inmaterialidad en los procesos de creación, llámense producción colaborativa, cocreación, aprendizaje significativo, trabajo en equipo, etc., ya estudiado y discutido por teóricos como Ehn & King (1987), Schön (1987), Leinonen & Durall (2013) y que acuden a recuperar el sentir y sentido de la creación en especial en contextos colectivos.

Con estas auotindagaciones, con la convicción en la ecología integral (SS Francisco, 2015), que trata de la relación con el entorno ambiental incluyendo el social y cultural y desde mi espíritu cuidadoso recupero el ejercer acciones de liderazgo por el cuidado de la vida, primero, reconociendo que afecto con mis obras (positiva o negativamente) al entorno global e individual, para luego converger en mi naturaleza de mujer creadora, sagrada y sensible que, desde las emociones, la razón y la sensación me invitan a reconocer que soy cuidadosa y cuidadora. Hoy me transmito como creadora desde mis roles cotidianos en las diferentes comunidades que transito, entre ellas académica, familiar, espiritual, empresarial, personal, etc., compartiendo lo aprendido desde el diseño con la vida, que se va haSiendo con el entorno biodiverso, donde a través de formas materiales e inmateriales llevo bienestar, identidad y cuidado.

Así, vivir y cuidar la vida en armonía con mi quehacer como diseñadora ha sido y sigue siendo cuestión y respuesta y donde los saberes tradicionales de AVSA me confirman que esto es posible aprehenderlo y asemejarlo gracias al diálogo y trabajo conjunto de los dos últimos años, promoviendo las prácticas sociales, relacionales y comunitarias, donde la convivencia permite resolver juntos diversas problemáticas y donde mi rol de diseñadora imprime cuidado a través de la creación propia y/o con otros.

4 AVSA: Espacio pedagógico de la UNAL donde se transmiten los saberes ancestrales y las prácticas de los pueblos étnicos que en ella circulan como pedagogías propias, prácticas para la vida y construcción de nuevas ciudadanías, todo desde la coherencia y el respeto por el y lo otro. La siguiente es la dinámica pedagógica de AVSA y cómo propende el crecimiento interior, así como el pensar, sentir y obrar en colectividad (RedSaVi, 2019):

1. Aprender desde el reconocimiento.
2. Aprender desde el hacer.
3. Aprender desde la comunidad.
4. Aprender desde la diversidad.

5 *Pueblos que transitamos AVSA*: Nasa, Bora, Kankuamo, Guahibo, Arhuaco, Muisca, Murui-Muinan , Afro, Raizal, Rrom, Pasto, Kamëntsá, Pijao, campesinos, provincias, corregimientos, urbe (Bogotá).

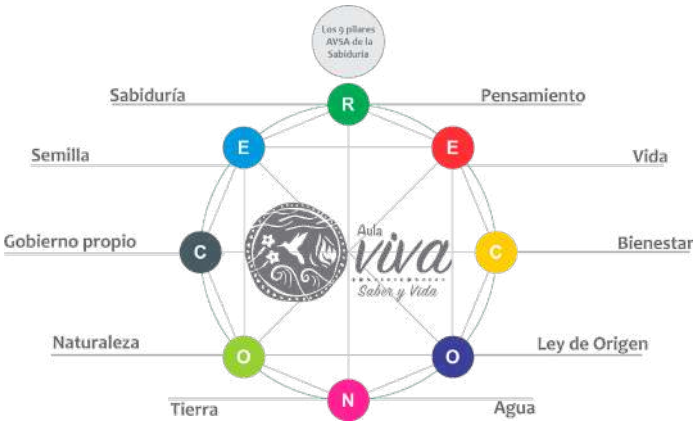


Figura 1.
Representación de los pilares de la sabiduría en AVSA.
Créditos: Elaboración propia

AVSA da lugar al saber popular desde formas sustentables de comunalidad, y sobre las que estructura sus nueve pilares de sabiduría, como lo muestra la figura 1, así, nos educa desde la cotidianidad de la vida basada en los pueblos originarios de nuestro país que nos recuerdan valores comunitarios que olvidamos gozar, por ejemplo, del diálogo comunitario para resolver conflictos o donde las transacciones económicas[6] están basadas en la retribución a todo ser que se done para nuestro nuevo amanecer.

En este territorio nuestros maestros son los abuelos, mayoras y mayores provenientes de comunidades étnicas que residen en la ciudad de Bogotá, quienes entregan desde sus bancas de sabiduría[7], oraciones, rituales, consejos, palabra y tanto más que, nos recuerdan la armonía y brillo que podemos tener para diseñar no sólo artificios sino la vida misma. También nos une el provenir de diferentes territorios del país y que UNAL reúne como muestra que desde la diversidad nos compartimos y comunicamos. Como en la chagra[8] de la vida, todos somos semillas diversas que mantenemos la vida, la creación y el cuidado de la biodiversidad.

Esta pedagogía relacional y colectiva me refleja desde el ser. Torno, entonces, acciones de diseño en reflexiones materiales, y me dirijo al "haSiendo", recordando[9] mi manera propia de diseñar, no sólo como hacedora, sino como creadora de frutos (no productos) que provienen de semillas de pensamientos, sentidos, diálogos y más gestados con tiempo que, a manera de slow design, nacen de la contemplación, el cuidado y el *buen estar*[10] juntos, conforme lo aprendí del Mayor Jesús Giagrekudo (2019). También une la palabra y el mutualizarnos, tomándonos tiempo para el respeto y la escucha que es donde nos contamos necesidades para celebrar las potencias del goce intelectual del comprendernos (Wagensberg, 2007).

6 En este texto *economía* se refiere a lo que la palabra abarca como la *correcta administración de la casa* y no sólo al intercambio monetario, puesto que esta es una visión parcializada de su sentido real. Se habla más bien de las transacciones relacionales, los bienes comunes, las habilidades y donaciones mutuas de las personas, así como de la reciprocidad con lo otro (naturaleza no humana y lo extrasensorial). (Ostrom, 2000)

7 El saber que trae consigo cada persona y que es puesto voluntaria y recíprocamente al servicio de la comunidad.

8 Cultivo tradicional andino que permite el autosustento de las comunidades y que refleja en su apariencia y forma espiral la unidad con el Cosmos. También es donde se aprende de la vida en semejanza con el proceso de siembra. También se denomina *shagra.* (Villarreal, 2020)

9 Del latín "recordari", formado de "re" (de nuevo) y "cordis" (corazón). *Volver a pasar por el corazón.* http://etimologias.dechile.net/?recordar#:~:text=La%20palabra%20%22recordar%22%20viene%20del,a%20pasar%20por%20el%20coraz%C3%B3n%22.&text=La%20palabra%20%22acordar%22%2C%20tiene%20una%20etimolog%C3%ADa%20similar.

10 En diálogo con el Mayor Giagrekudo, líder social y espiritual de AVSA (2019) y perteneciente al pueblo Murui-Muinan , mal llamado Uitoto, no gustaba del término *buen vivir* por considerar que los académicos habían mal versado el término de *buen estar* a su acomodo, siendo este último como ellos expresan la plenitud de la convivencia con la biodiversidad.

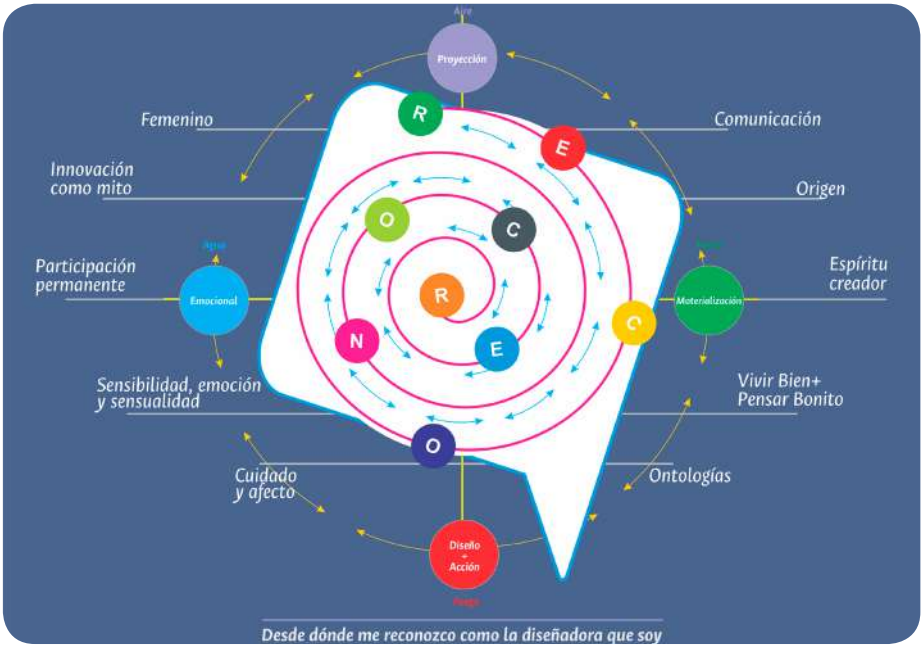


Figura 2.
Representación de la espiral del reconocimiento.
Reconocer como palíndromo conceptualiza una tarea en permanente evolución
Créditos: Elaboración propia

El espiral del auto re-conocimiento (Figura 2) visibiliza estas vivencias, confirmaciones y similitudes entre los saberes ancestrales y mi proceso de gestar y entregar diseño, por ejemplo, desde mi feminidad socialmente sensible y que también la asumen hombres sin temor a reconocer que juntos somos feminidad, entre ellos mi director de tesis, PdD. Andrés Sicard Currea, quien me acerca a estos diálogos y al espacio de AVSA. También están los hilos de diálogos sostenidos en comunidad, en tiempos de pandemia convocándonos al cuidado desde la diversidad de saberes que nos aúna.

AVSA me sustenta que, desde mi práctica, el diseño es una disciplina altamente relacional, dialógica, poderosa desde lo femenino, cuidadora, cuidadosa, que escucha y trae consigo la validez de la experiencia de la vida cuidándola juntos (Rivera, 2014). Así, haSiendo el rol de unificador, traductor de ideas y/o sentires que parten de la escucha, el juego, la discusión, etc., más mis capacidades de abstracción y pensamiento complejo, materializo emociones individuales y colectivas, ayudando a generar identidades que transformo en colores, líneas, artefactos, documentos, etc., como se verá en el Aula Viva Itinerante, donde la emoción la sentimos juntos y como diseñadora he cuidado y respetado el sentipensar del otro como sagrado.

Acudiendo a M.Juez (pg71, 2002) "La trama se centra en la existencia de un proceso —en los mamíferos superiores a través del pensamiento— que permite crear vínculos entre los objetos y los usuarios; vínculos capaces de sostener la confrontación y, en su caso, aprovechar el encuentro.", por ello, las creaciones no son individuales, son cocreadas y mutuales, muy cargadas de significancia y amor gracias a la relacionalidad y unicidad que el proceso consigo trae.

Finalmente, AVSA y el diálogo de saberes me transforman como persona que se reconoce perteneciente a la diversidad territorial y cultural del país desde la divergencia y valores no perdidos, confirmando la identidad como lugar permanente de inspiración y creación, aun viviendo 15 años fuera del territorio. En estos hilos llevo el sentir de otros que, como yo, son parte de la pluralidad que conforma a UNAL, lugar que inspira y conspira para que este texto sea sentido.

La co.construcción con otros (Marco teórico y, a su vez, reflexión)

La búsqueda de la sabiduría

Como no es fácil construir y relatarse desde la propia vivencia, no con voces de otros que han basado sus teorías desde la observación y (tal vez) no han sido considerados ellos mismos como diferentes por sus colores y tonos de habla no homogéneos en la contemporaneidad de las urbes, transito desde la metodología de Investigación Acción Participante (IAP), agregándole la acción transformadora (IAPT) que consigo trae la exploración a través del planificar, actuar, observar y reflexionar para que estas líneas ahora sean reflexión.

En simultáneo, y como el proceso de experiencia a través de AVSA me afecta en positivo, atravieso la metodología de Autoetnografía por lo cual me expreso en primera persona (S.Bénard, 2019), puesto que no hago papel sólo de observadora, sino que después de las constantes interacciones con el proceso AVSA lo apropio de tal manera que paso a ser miembro activo de la comunidad.

Con la actividad de escribir se expresa y valida lo experienciado como fundante (Richardson, 2018), así como logro no sólo visibilizar sino integrar a mi hacer profesional los saberes tradicionales, creando memorias conjuntas, apoyando en la traducción (Callon, 1984), abstracción y sistematización, entre otros, de la diversidad de sentires particulares.

Cabe destacar a las Tecnologías Ancestrales Vivas (TAV), como el círculo de palabra, el fuego, el diálogo, etc., que en conjunción con las descritas se convierten en metodologías propias y vivas que me permiten identificar procesos ancestrales símiles con mi práctica como diseñadora, alcanzando niveles relacionales propios de los saberes de los pueblos originarios de nuestro Sur Global (Chamorro, M y Sicard, A., 2021).

¿Quiénes somos y qué pasa en AVSA?

Coordinado por la académica Gloria Inés Muñoz, autodenominada enlazadora de mundos, AVSA es un espacio pedagógico de la UNAL donde se transmiten los saberes ancestrales y las prácticas de los pueblos étnicos que en ella circulan como prácticas para la vida y la construcción de nuevas ciudadanías desde la coherencia y el respeto por el y lo otro. Lo realiza a través de metodologías propias, autodenominadas Tecnologías Ancestrales Vivas (TAV), que ponen en juego las dinámicas de formación, articuladas con la experiencia del diseño de la vida: se dice haciendo, se concreta dialogando, se respeta escuchando y se vive compartiendo.

La siguiente es la dinámica pedagógica y una corta descripción de cómo AVSA propende el crecimiento interior, así como el pensar, sentir y obrar en colectividad (RedSaVi, 2019):

1. Aprender desde el **reconocimiento:** individual, de territorio, yo como territorio sagrado individual y colectivo, reconozco mis raíces, mis tradiciones y eso que me constituye valioso para mi comunidad.
2. Aprender desde el **hacer**: El valor de la reciprocidad desde la diversidad de las habilidades humanas mediante la enseñanza recibida de los Mayores y desde diferentes áreas del saber, incluido el académico. Así mismo, indaga ¿qué ofrezco a mi comunidad desde mi banca de saber para aportarnos en conjunto?

3. Aprender desde la **comunidad**: Pasar del territorio individual a ser pensamiento y acción social comunitaria para fomentar su crecimiento, sirviendo de buenos mensajeros a través de prácticas diversas entre ellas las dialógicas, rituales, económicas, llevando a nuevos territorios la sabiduría aprehendida.
4. Aprender desde la **diversidad**: Aúna los anteriores aprendizajes en pos de la participación y construcción colectiva intergeneracional e intercultural bajo la comprensión de la diversidad territorial como valor fundamental de la sociedad.

A su vez el proceso se interrelaciona y dinamiza a través de metodologías propias, autodenominadas tecnologías ancestrales vivas (TAV). Algunas son:

- Círculo de la palabra. Se comparte el pensamiento y la palabra de los asistentes en torno a la TAV del fuego como elemento convocador, unificador y transmutador de sentires.
- Fuego. Es considerado el abuelo sabio que brinda consejo de vida a partir de la contemplación y meditación con él. Nos reunimos en torno de él, nos cuida y lo cuidamos para que no se extinga.
- Mesa de abundancia. Práctica de llevar el alimento al espacio y que permite no sólo dar sino recibir, en simbiosis de reciprocidad y pensamiento de bienestar por todos. Cuidamos a través del alimento que llena no sólo el estómago sino el espíritu.
- Chagra. Lugar de siembra tradicional donde se divide en 13 camas una circunferencia para trabajar juntos la semilla como símbolo del alimento que cuidamos para consumo propio y para compartir. Simboliza las fases de la luna y la diversidad del cosmos como el gran Creador universal.
- Semilla. Todos somos considerados semillas porque traemos información para compartir y volvernos así alimento mutuo. Al transitar a nuevos territorios se acostumbra llevar semillas para intercambiar, como símbolo de respeto y sacralidad por el territorio que se visita.
- Otras TAV, como el abrazo, el diálogo, la capacidad de atención y cuidado colectivo, el alimento y sus diversas presentaciones, las medicinas propias (coca, tabaco, ambil, mambe, hierbas dulces y amargas, rezos, cantos, etc.) son constitutivos de la fuerza relacional que el espacio AVSA genera y convida con asistentes y miembros.

En gratitud a este proceso puedo reconocerme como persona perteneciente a un territorio de origen donde sus usos y costumbres también me constituyen e identifican. También para poder asemejar la importancia de lo invaluable de la relacionalidad humana y de esta con su entorno. Comprendo que cuando dialogo, por ejemplo, con un cliente estamos reconociéndonos mutuamente y contándonos para entablar empatías y sentires que nos permitan encontrar soluciones conjuntas a un requerimiento material. O que cuando estoy en una obra con mi equipo de trabajo, nos volvemos una sola comunidad que busca un fin, donde aprende el diseñador del obrero y viceversa, confirmando que el conocimiento tácito me alimenta generosamente y crezco en comunicación y saberes colectivos.

Compartirme como docente es otra gran semejanza que co-razono (Sicard, 2021) en diálogo con los saberes, puesto que obro desde mi banca como mayora por la experiencia que la vida me ha dado. Enseño a otros con base en mi conocimiento profesional y mi experiencia de vida, siendo esto último lo que conforma mi manera de diseñar, no sólo proyectos sino los mundos a los que se me permite aportar.
Qué importante es aprender desde la diversidad de los saberes cosmogónicos, como el ayllú[11] que componemos, y no sólo desde la racionalidad que impide sentir al entorno como parte nuestra también.

Estado de con-ciencia. Conciliaciones.

Las crisis evolutivas vienen en todos los gustos y no iba a ser la mía la excepción. Hace unos 5 años no quise hacer más diseño, si este iba a descuidar y dañar a los demás en el planeta, el cosmos y en mi espíritu y paré.

Sin mucho más en mi banca de saber, volví a mi corazón de diseñadora, re-cordé y literalmente volví a unir cuerdas acerca cuán importante era para mí la vida misma y la potencia que el ser creadora se me había conferido, a manera de don divino. Me apunté a tejer, algo que mi abuela me quiso enseñar de niña y rechacé aún sin saber por qué, para sentir de cerca de nuevo la construcción con los materiales, un nuevo aprendizaje, una nueva oportunidad para concebirme creadora, a manera de renacer.

La experiencia no pudo ser más trans-formadora puesto que aprendí a tejer en guanga de cintura, una técnica ancestral de tejido andino donde el contacto con los hilos es no sólo con las manos sino con todo el cuerpo, la capacidad de concentración y diálogo con los colores, las puntadas, la humildad del deshacer la obra conseguida, el dejarme tejer junto a otros me reconectó desde Bogotá con un sentir dormido junto a la ancestralidad territorial de mi Sur andino.

Fue gracias a este contacto con el tejido y su valor ancestral que suelto a mi diseño de la culpa de accionador consumista, depredador, antropocentrista y homogeneizador, volviendo al camino del diseño que afianzado durante 10 años, el que obra como facilitador de relaciones dialógicas, cuidador del otro, que propende *buen estar*, concientiza y es consciente de la propia creación, que se goza trabajando con otros porque aprende, llora y sonríe al buscar un fin colectivo. Todo un conformador de tejido colectivo.

Hoy me acepto como diseñadora que co-razona entre materiales y valores, poniéndolos a dialogar y persistir en un mundo con menos tiempo para amar, pero que hace, como dice Guerrero (2018), que emerja amorosamente la sabiduría y, apoyándome en la sanación de Escobar (2020) con el diseño, desde estrategias femeninas que conciben para cuidar. Soy portadora ancestral del saber, orgullosa hija del territorio Pasto (Ipiales, Nariño), me uno en emoción con quien dialogo para que este acercamiento nos permita el reconocimiento mutuo, amo al otro como a mí misma, evitando que mis acciones desde el diseño le dañen, a manera de ética espiritual por lo sagrado de la vida del y lo otro.

11 Ayllú o Aillo: es el universo cercano total, entendido también como el reflejo de espejo del universo infini-to, cercano a mi Ser ahora. (Villarreal, 2020)

¿De quiénes aprehender también?

La experiencia vivida a través de AVSA y los diálogos en los territorios propios, comunes y de participación afectan en positivo mi ser y me permiten escribirme y volverme indagación y respuesta, asumiendo mi autoetnografía como un proceso que me emociona, sintiendo como invaluable la vida propia y la del y lo otro.

Comprendo mejor mi indagación y suma en labor de activismo ambiental desde mi banca de sabiduría que transmito al diseñar y que AVSA me recuerda, como obras que salen desde el espíritu del cuidado y del corazón. Visitar mi propio territorio, el nariñense, me pone en conexión con memorias dormidas en mi corazón, con valores comunitarios que aprendí en familia y que han sido constitutivos de vida personal y profesional, así, soy creadora con corazón de territorio.

Soy peregrina del mundo, aprendiz de la biodiversidad, me desplazo voluntariamente por mi sur y me refleja el camino que obro, semejante al de las y los maestros artesanos de Carlosama, Pasto, Pitalito, San Agustín, Quito, y otros, que gestan su trabajo diario desde valores aprendidos intergeneracionalmente como miembros de una comunidad familiar, posteriormente de trabajo y sustento económico, trabajo en equipo y, sobre todo, junto a la transmisión de saberes que se hace desde el corazón de la tradición.

La palabra se vuelve invitada y compañera imprescindible que, al ser, como describe Gaviria (2020), "tecnologías de costo cero", otorga al momento en compartencia cuentos, lágrimas, telas, barnices, maderos, etc., que permiten la reconexión con la raíz propia y cuidadosa que se reflejan en las formas orgánicas de concepción material.

Escucho fascinada a las tejedoras acerca de sus diálogos con sus herramientas, la sacralidad de estas con sus tiempos lunares, así como con la forma comunitaria de tejer, decorar en barniz, tallar la piedra, diversificar la estrategia de diseñar, etc. y de compartir con padres e hijos herederos de las tradiciones. Todas estas bondades y dificultades que crear trae consigo me retornan a la feminidad que circulamos en AVSA, incluida la misión de ejercer el oficio fuera del territorio, a manera de "tejidos de afectos y luchas", como Rivera Cusicanqui (2014) exalta, y agrega, que es a través del cual las mujeres nos volvemos generosas entre nosotras en sentires comunes y colectivos.

Caminar territorios confirma los pasos de la diseñadora que crece junto a las mujeres y mayoras de AVSA, Eufracia, Muydocuri, Gloria, Liliana, Marianella, Orfi, entre otras, que desde su feminidad me invitan a sanar con mi ser, volver a creer en mí como primer paso para tener fe en el mundo. A creer en lo que creo. Esto, sin dejar de mencionar el valor de la primera comunidad recorrida, la familia, donde taita y mama cultivaron a la diseñadora que esto escribe y les honra. También, la gran inspiración femenina de la quinde mensajera, cuidadora de memoria, maestra e historiadora nariñense, Doramaría Chamorro Chamorro[12], de quien sigo el ejemplo familiar de creer en lo local como referente de lo nacional (Familia Villarreal Ch., 2015).

12 Doramaría Chamorro Chamorro. Madre, esposa, historiadora, educadora del magisterio de Nariño, docente catedrática, miembro de la Academia Nariñense de Historia, co-fundadora de Fundación Científica para la Investigación y el Desarrollo Cultural de Nariño, entre otros. Su experiencia y trayectoria le permitieron contribuir a la construcción colectiva del Archivo Histórico de Pasto y la reconstrucción del patrimonio documental de las comunidades del sur de Colombia. Falleció en Pasto el 11 de diciembre de 2009.

Así, acordes pensamiento y acción, junto a la reciprocidad que debemos a toda la naturaleza me comprometo al co-cuidado del y lo otro, poniendo mi co-razón de diseñadora (Sicard, 2021), "porque nada podemos hacer si no le ponemos corazón" (Guerrero. P, pg.244), confluyendo en co-herencias que se pueden aplicar ecológica, económicamente y espiritualmente en los proyectos diversos que como diseñadora transito con saberes diversos.

Tecnologías al alcance de los sentidos

También la escritura hoy es fruto importante al permitirme exteriorizar, compartir y traducir pensamientos, sentires, voces diversas, necesidades y otros, que se producen como documentos en co-creación, ponencias, eventos pedagógicos con AVSA, etc., así contar y retransmitir los saberes tradicionales y las tecnologías ancestrales vivas (TAV), alcanzando los objetivos propuestos en mi tesis de maestría (figura 3) como oportunidades mutuas de reconocimiento de la sabiduría que compartimos. La gráfica relaciona a los objetivos con el fin de integrar a mi vida como diseñadora la potencialidad de la metodología y pedagogía propias de AVSA, que parten del reconocimiento particular para llevarme hacia lo diverso del existir. Visualizo mi estudio como parte de la vida misma y lo reflejo en los ejes axiales que cada elemental representa:

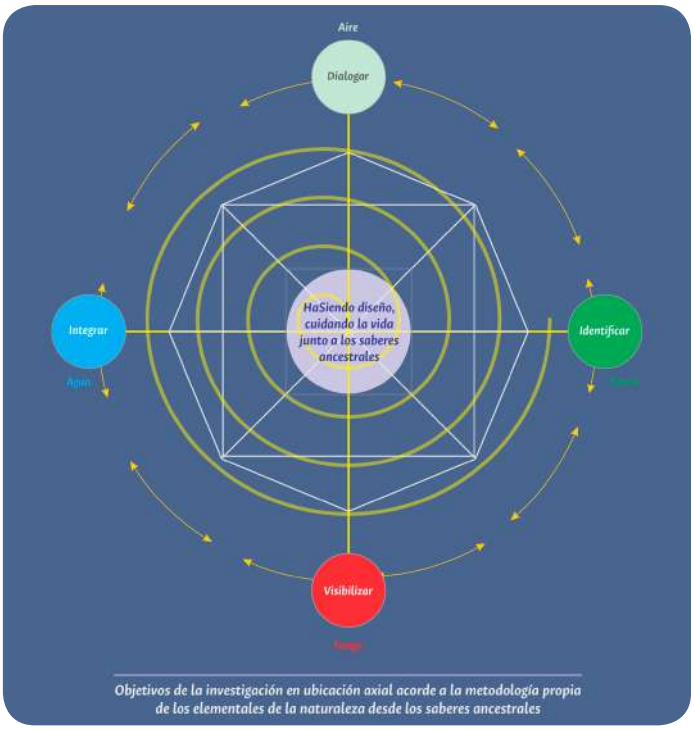


Figura 3.
Representación de los objetivos de la investigación, según metodología propia AVSA.
Créditos: Elaboración propia

Fuego: Lo concreto, la palabra y el consejo (Visibilizar).

Agua: Las emociones que acompañan la vida, junto a la feminidad de cada ser (Integrar).

Aire: El mundo del pensamiento y las ideas. Planeación de los procesos a concretar (Dialogar).

Tierra: Lo tangible, lo que se transforma desde adentro para volverse materialidad (Identificar).

No olvido mis aprendizajes iniciales y permanentes del diseño y las formas geométricas que me llevan a integrar mis objetivos de estudio con los saberes, mi ser racional (cuadrado) con mi ser emocional (círculo, contínuo o no), esto junto a la representación de los 9 pilares de sabiduría, que se enuncian en la figura 2., y que representan la forma de concebir desde la cosmogonía y ecogonía de los pueblos originarios su concepción de la vida y que trasciende la misma a todas sus áreas. Todo es guiado por la espiral de la vida, el bucle de los pueblos andinos que inspira y despierta mi memoria, simbolizando que siempre volvemos a donde estuvimos aunque ya no seamos los mismos.

De esta manera, con mi sentir y pensamiento complejo diseño el camino que transito y que antes eran letras y ahora se crean como memorias conjuntas. La metodología de AVSA reactiva mi habilidad de traductora (Callon, 1986) para sistematizar mis sen-

tipensares no sólo con el hardware y software sino con mis sentidos y espíritu atento y contemplativo para ser armonizados y compartidos como una alternativa que como diseñadora he optado por vivir y cruzar con mi profesión.

La figura 4 visibiliza los lugares que durante el último año he caminado y dialogado de diseño junto a otros saberes, promoviendo la identidad desde las formas materiales que la disciplina me ha cultivado como persona y profesional: capítulos de libros, posts que promueven la ecología integral desde la Arquidiócesis de Bogotá, creación de espacios residenciales y corporativos como diseñadora con mi marca Espacio Quinde, participación en espacios académicos con resúmenes y ponencias que sensibilizan acerca de la importancia de compartir el diseño y el cuidado desde los territorios que como diseñadora llevo con afecto, gracias a AVSA y UNAL.

Figura 4.
Lugares comunitarios donde diseño junto a los valores de la sabiduría tradicional y comunitaria.
Créditos: Elaboración propia

Estos diálogos y acciones conjuntas de aprendizaje demuestran que otro diseño a partir de la experiencia es posible, y al decir experiencia es incluir las necesidades de quienes conforman las comunidades y territorios que me reciben, honrando el poder diseñar juntos soluciones integradoras. Entonces ahora, siendo de "afuera" me hago partícipe y vivencio el territorio que camino (educativo, empresarial, cotidiano, residencial, digital, etc.) y, como en el *ayllu*, soy uno con todos, honro los pasos que me dejan dar y donde me siento acogida por la confianza mutua generada del diálogo, la experiencia y el afecto que se gestan haSiendo diseño.

Diseño cuidadoso: Aula Viva Itinerante (AVI) de AVSA

AVI se presenta como nuevo fruto, desarrollado en colectivo y con la intención de atravesar las fronteras del conocimiento para ser compartido en nuevos territorios donde el proceso pedagógico y comunitario de AVSA llega, sirviendo de corresponsal de un amplio número de personas pertenecientes a las diferentes etnias y ciudadanos de Bogotá que tienen lugar como sabedores y aprendices dentro del espacio pedagógico.

En el espacio de AVSA 2021 se desarrollaron co-laboratorios, método de trabajo y diseño colaborativo que surge de la interacción en reuniones virtuales con los miembros de AVSA, en seis diferentes sesiones comunitarias, sin contar las de socialización y recuento de memoria del proceso, con alrededor de 20 personas por sesión y que aportaron a co-construir la identidad de AVI.

Las memorias recolectadas en las sesiones se categorizaron y sistematizaron y luego se tradujeron a desarrollos materiales tales como listas de elementos de mayor recordación que construyen la propuesta de elementos a llevar en el proceso de visita al nuevo territorio, textos sintetizando sentires, ideación y pensamiento comunitario.

Desde el rol unificador, especificador, comunicador del diseño abstrajimos en textos, colores e iconografía propia de AVSA pensares, sentires y acciones expresadas

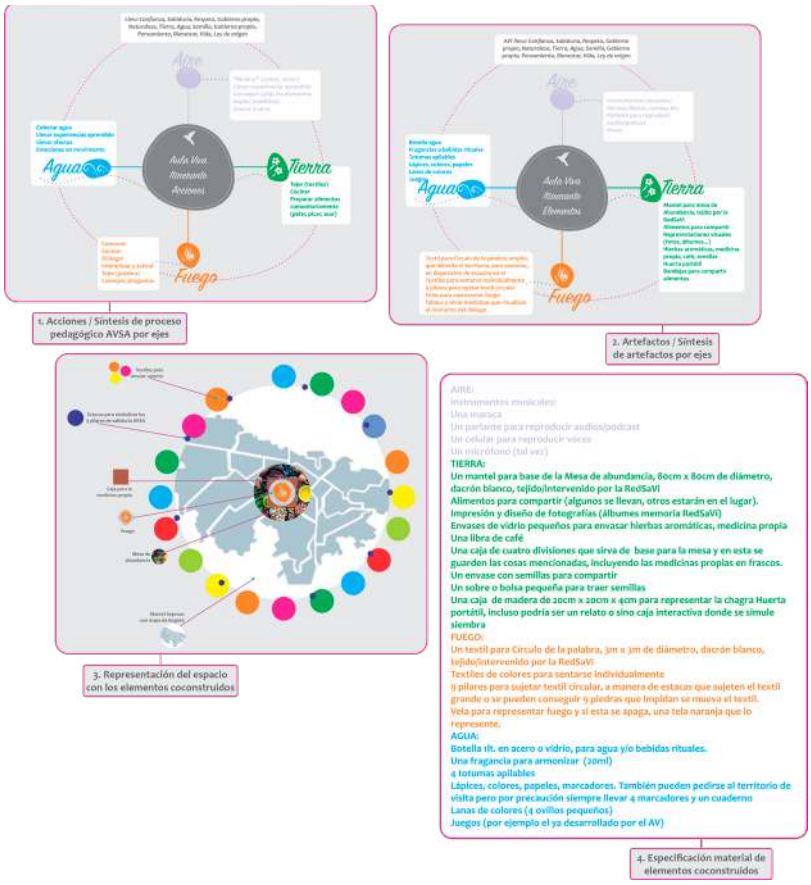


Figura 5.
Ej. socialización de sesiones colectivas de memoria AVI.
Créditos: Elaboración propia

oralmente, como evidencia de lo que los mismos miembros contamos.
Un pequeño compilado de ello está en la figura 5 de resultados socializados con la comunidad, donde:

1. Con los pensamientos, sentires y memorias se categorizan las acciones que caracterizan al proceso pedagógico. de los miembros de AVSA, que se ubican en ejes axiales, correspondientes a la metodología de los 4 elementales.
2. En imagen contigua, se ubican categorizados en estos mismos ejes la materialidad que conlleva a estas acciones.
3. Adicionalmente a los ejes, se socializa con un primer esquema básico, la representación del espacio con los elementos co-construidos con la comunidad AVSA.
4. El texto categoriza por colores de cada elemental, bajo especificación de medidas, materiales, intervenciones a estos, etc., los elementos sugeridos desde diseño para llevar al territorio de visita.

Para la categorización de la información se utilizó la referencia del modelo de Bonilla-Castro (1995), en el cual se categoriza por objetos, acciones, actores, emociones y espacios, puesto que existe un nivel relacional de lo material con las personas y el proceso de diseño que se co-crea con los demás miembros de AVSA.

En estos colaboratorios se realizaron preguntas activadoras para motivar el diálogo de los asistentes a los círculos de co-creación y así, de manera más orgánica, reconocer los pensares y acciones de los diferentes miembros para llegar a comunes desde la capacidad del pensamiento sistémico de la disciplina del diseño y en diálogo con AVSA, igualmente desde la abstracción de conceptos socializados a la comunidad.

Una corta reflexión del proceso AVI

Las TAV del lenguaje, el dialogo y la contemplación concilian mundos y sanan la interrelación con los territorios, desde el propio (personal) que luego transita a los participativos, como AVSA, promoviendo la diversidad y la divergencia como valores trascendentes desde el autoreconocimeiento individual, ahora colectivizado. En los colaboratorios de AVI encuentran, individuo y grupo, voz e identidad con la amorosa emoción de compartir(se) y servir(se) al entorno. Si bien el diseño hace su trabajo de reconocimiento propio, también promueve que los sentires se visibilicen a través de las herramientas propias de su disciplina y que enriquecen ambos procesos de aprendizaje.

Reflexiones finales

Este paño, aún breve, visibiliza la riqueza del diseño puesto al servicio de la biodiversidad, junto a la experiencia comunitaria. Entonces, promuevo la creación a través del cuidado como alternativa expresiva y consciente, la cual lleva a que mi diseño geste no sólo artefactos "sino hechos que evidencian a quienes afecta con sus obras y obrares, los mismos que constituyen la obra del ser y hacer materialidad, evocando una fusión de ambas al HASIENDO." (Chamorro, M & Sicard, A 2021).

Como diseñadora, quiero recordar que diseñamos en complementariedad con muchos y que nuestros procesos, aparentemente automatizados y sistematizados, tienen mucho que aprehender de la sabiduría originaria que duerme y urge despierte, para cooperar al diseño de la vida misma desde el rol político y social que como profesionales y seres sintientes nos corresponde.

Es pertinente construir caminos y puentes donde los procesos se vivencian con otros saberes y profesiones donde *juntos* respetemos la naturaleza como proveedora de vida. Está claro que no podemos seguir diseñando para el diseño porque diseñamos para el mundo, un mundo con necesidades sociales por cubrir y donde las comunidades deben tener la relevancia de sus voces y de quien enriquecemos nuestra banca de sabiduría.

Se visibilizan procesos de aprendizaje significativo desde nuestros territorios, desde los cuales la educación propia merece ser vivida y contada, no usurpada, no utilizada, ni mal versada en materialidades tipo artesanías de lujo puesto que nuestros pueblos originarios y las comunidades de diversa índole se construyen desde la protección, el cuidado y el afecto, en armonía con su visión integral.

Es altamente valioso educar, cultivar y aprehender de estas significancias para un diseño cuidadoso con la vida, donde la investigación y la creación sean disfrutadas cre-Siendo conjuntamente con las comunidades, recordando sus diversas cosmovisiones y formas de reconciliación con las prácticas económicas que mueven al mundo.

Reconocerme como mujer diseñadora, sensible a los procesos de cambio social, me ha permitido comprender integralmente en mi vida las TAV, promoviendo formas de cocuidado a través de mi crear, así, el paso por AVSA me ha dado la oportunidad de aprehender de los saberes ancestrales nuevas maneras de conservar y preservar la vida del y lo otro, lo que me confirma que la acción de diseñar contiene en sí una ritualidad no descrita desde lo sensible sino sólo desde la industrialización de las ideas.

Uno de los resultados de este estudio es el capítulo denominado "Las sabidurías ancestrales como tecnologías vivas en día-logos con el diseño. Caminos para vivir la inspiración y el cuidado." (Chamorro, M y Sicard, A., 2021) donde se expone ampliamente cómo las tecnologías ancestrales vivas (diálogo, pensamiento, cuidado, fuego, etc.) logran el tránsito del diseñador en el camino de reconocimiento de su práctica en pos del cuidado de la casa común. El capítulo en mención se puede consultar aquí https://madis.udenar.edu.co/libro-investigacion-creacion/ y corresponde al número 14. Así mismo, se ha hecho exposiciones de este estudio en eventos académicos de la universidad y diversos fuera de ella, tanto como estudiante de la Maestría en Diseño UNAL, como miembro activo de AVSA, en pos de ser mensajera de la importancia de nuevas prácticas sensibles y humanizadoras que claramente tienen consigo los saberes ancestrales, así como su difusión como alternativa de sanación con los procesos de creación del diseño y la forma de concebir el mismo en las economías de hoy.

Continuar investigando en diseño con carácter social y comunitario es fundamental para reconocernos parte de la diversidad y que no estamos formados sólo para la construcción seriada, exclusiva y de lujo o lujuriosa, sino que también promovemos acciones de cuidado en unión con otras disciplinas, dialogando y actuando en pos de un cuidado colectivo.

Desde el diseño aquí expuesto, develamos que somos sensibles cuidadores, promovamos lo revitalizante de la feminidad de nuestro obrar en tiempos que parecen anunciar sólo deterioro y muerte, en referencia al deterioro ambiental, optando por una alternativa de diseño con sentido de la vida, esa misma que sucede mientras diseñamos *juntos*.

Bibliografía

Bénard, S.
(2019). *Autoetnografía Una metodología cualitativa*, Editorial Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Bonilla-Castro, Elssy; Rodríguez, Penélope
(1995). *La investigación en ciencias sociales. Más allá del dilema de los métodos.* Centro de Estudios de Desarrollo económico CEDE. Universidad de los Andes.

Callon, M.
(1986). The Sociology of an Actor-Network: The Case of the Electric Vehicle. *Mapping the Dynamics of Science and Technology*, editado M. Callon, J.Law y A. Rip. Macmillan, 19-34.

Chamorro, M., Sicard A.
(2021). Las sabidurías ancestrales como tecnologías vivas en diá-logos con el diseño. Caminos para vivir la inspiración y el cuidado, *Investigación + creación a través del territorio.* (pp. 351-376). Editorial Universidad de Nariño.

Diseño, Universidad Iberoamericana Ciudad de México
(27 de agosto de 2020).*Otro diseño es posible: Participación y formas de ser para la vida.* (Conferencia de Arturo Escobar). Video de Facebook. https://fb.watch/7I34ZInbt5/

Escobar, A.
(2016). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal.* Instituto Colombiano de Antropología e Historia.

Familia Villarreal Chamorro.
(2015). *Doramaría Chamorro Chamorro, homenaje póstumo*. Edición Familia Villarreal Chamorro

Francisco, P.
(2015). *Laudato Si: sobre cuidado de la casa común.* Ediciones Paulinas.

Francisco, P.
(2020). *Fratelli Tutti: sobre la fraternidad y la amistad social.* Editorial San Pablo.

Gaviria, A.
(2020). *Otro fin del mundo es posible.* Editorial Planeta.

Guerrero, P.
(2018). *La chakana del corazonar.* Editorial Universitaria Abya-Yala.

Juez, F. M.
(2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Gedisa.

Leinonen, T., & Durall-Gazulla, E.
(2014). Pensamiento de diseño y aprendizaje colaborativo Design thinking and collaborative learning. *Comunicar* (42), 107-116.

Mumford, L.
(1964). Authoritarian and democratic technics. *Technology and culture*, 5(1), 1-8. Museo Universidad de Navarra.
Ostrom, Elinor
(2000). Diseños complejos para manejos complejos. *Gaceta Ecológica*, (54), 43-58

Red Intercultural de Saberes Ancestrales y Tradicionales de Colombia,
(2019). *Diplomado de interculturalidad poblacional en Bogotá*, (Informe final). Fundación Creando Lazos de Saber y Vida.

Schön, D.A.
(1987). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones*. Paidós.

Sicard, A.
(2021). *Diseño y Cuidado, la cultura del co-cuidado, la palabra que alimenta al diseño.*(Trabajo de investigación de año sabático). Universidad Nacional de Colombia. Bogotá D.C.https://drive.google.com/file/d/1hh_YcyaOO2_kE9P8Bt-g1w3ZlEAJfS6Qi/view

TV UNAM.
(03 de noviembre de 2018). *"Utopía ch'ixi' con Silvia Rivera Cusicanqui"*. Video de Youtube. https://youtu.be/pHJkCqe2gAk

Villarreal, C.
(2020). *La Nación Quillacinga: Hanan Ayllu del Agua y de la Luna o Acuatorio Panamazónico*. (Conversatorio Territorio Quillacinga de El Encano). Resguardo Refugio del Sol. Pasto.

Wagensberg, J.
(2007). *El gozo intelectual: teoría y práctica sobre la inteligibilidad y la belleza*. Tusquets Editores

Particularmente se agradece a las referencias vivas, entre ellos los miembros de AVSA, quienes son, e igualmente a las maestras y maestros artesanos, taitas y mamas que enriquecen desde diversos espacios cotidianos la experiencia vívida de diseñar juntos.

Aproximación metodológica para el estudio de problemáticas de diseño con enfoque holístico para el desarrollo de mobiliario

Ricardo Ríos Ocaña
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco. México
al2173804112@azc.uam.mx

Yadira Alatriste Martínez
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco. México
yalatriste@azc.uam.mx

Alfredo Garibay Suárez
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco. México
garibay@azc.uam.mx

Palabras Claves: diseño sistémico, ley constructal, teoría general de los sistemas, visualización de la información

Modalidad: Artículo Semillero

Temática: Autonomía Creativa.

Resumen

La creatividad es inherente al proceso de diseño, ya que es necesario generar nuevas relaciones conceptuales para definir propuestas innovadoras. El objetivo de esta investigación, es describir una aproximación metodológica para el desarrollo de diseño sistémico, que permitirá al diseñador entender de manera holística, los componentes estructurales que conforman el fenómeno observado, así como la tendencia, para tomar las decisiones pertinentes para el desarrollo de un objeto de diseño innovador. La revisión de la literatura se recabó a través de distintas fuentes de información Google Scholar y biblioteca universitaria (Bidiuam) y algunas fuentes bibliográficas. La investigación surge de un análisis conceptos clave tanto de la ley constructal como de la teoría general de los sistemas y su aplicación en el proceso profesional de diseño, de la misma forma, se propone un modelo de delimitación contextual que permitirá condensar la información apropiada para el desarrollo de futuros proyectos de diseño. Por último, se presenta un ejemplo práctico de los conceptos abarcados en esta investigación, a través de un algoritmo generativo desarrollado para facilitar el diseño y producción de mobiliario.

Producto Plástico-Sensorial

El producto plástico-sensorial generado consiste en un algoritmo generativo que fue desarrollado en diferentes módulos de cocina, el proyecto fue realizado para una empresa de diseño de mobiliario en la Ciudad de México, en donde se detectó la necesidad de optimización en tiempos de respuesta. Por medio de un estudio sistémico que consideró cuestiones tanto internas como externas al área de diseño, se descubrió que la opción más viable y adaptable al sistema definido por un proceso automatizado para

Figura 1.
Renderizado de muebles generados con el algoritmo generativo aplicando diferentes parámetros. (Ríos 2021).

la generación de módulos para cocina. Con el algoritmo generado, se redujeron los tiempos de diseño y planimetría, además, de generar modelos 3D precisos de manera automatizada, cabe resaltar que adicionalmente facilitó varias tareas como el proceso de optimización, representación (Figura 1), cotización, por mencionar algunos resultados producidos en el proceso de diseño.

Introducción

Una aproximación sistémica dentro del proceso de diseño consiste en visualizar la problemática de manera holística, en griego significa "todo", es una postura que sostiene que los sistemas (físicos, biológicos, sociales, mentales, entre otros) y sus propiedades deben ser analizados en conjunto y no solamente a través de las partes que lo componen. Por lo tanto, es importante considerar cada componente como parte de un todo para la creación de un diseño. Von Bertalanffy (1968), señala que el enfoque sistémico permite comprender los fenómenos en relación con su entorno y con la interacción de sus elementos entre sí, sin embargo para comprender estos fenómenos emergentes en el entorno, es necesario estudiar no solo las partes y los procesos aislados, sino también resolver los problemas encontrados dentro de su organización y sintetizar lo que los unifica, cual es resultado de la interacción dinámica entre sus partes, y haciendo diferente el comportamiento de las partes cuando se estudian de manera aislada o dentro del todo.

Al realizar un análisis de las correlaciones de los diferentes elementos contextuales de un individuo con enfoque holístico, se pueden comprender las problemáticas de diseño observadas de forma interdisciplinaria, lo cual posibilita generar soluciones innovadoras y adaptables a cada contexto.

Un sistema se puede definir como el conjunto de elementos componentes que interactúan entre sí, de manera que, si se modifica de cualquier forma el estado de uno de sus elementos, el resto de los integrantes como el sistema mismo serán alterados (Leiro, 2006: 105). Es importante mencionar que el análisis sistémico puede ser utilizado en diversas áreas del conocimiento incluso para generar comparaciones entre dos sistemas distintos, debido a que los sistemas comparten estructuras y comportamientos similares, al respecto Von Bertalanffy (1968) menciona que "una de las consecuencias de la existencia de las propiedades generales de los sistemas, es la aparición de similitudes estructurales o isomorfismos en diferentes áreas de conocimiento" (Von Bertalanffy: 33).

Los isomorfismos, permiten entender algunas características de similitud que comparten diversos sistemas, no por medio de simples analogías, sino realizando las abstracciones correspondientes y modelos conceptuales que puedan ser aplicados en diferentes fenómenos.

En consecuencia del estudio sistémico de un fenómeno, el diseñador puede realizar abstracciones del fenómeno en elementos clave que impactan en el contexto general y de la misma manera, de las posibles fricciones que este les generará. Por otro lado, con el fin de conocer la viabilidad de la posible solución dentro de su entorno, es conveniente entender la tendencia del contexto, bajo la consigna de detectar el "flujo" primordial que corre dentro del sistema.

Ley constructal

La propuesta sobre la Ley construtal hecha por Bejan (2011) menciona que todo lo que se mueve es un sistema de flujo. Todo sistema de flujo genera forma y estructura (diseño) en el tiempo para facilitar su movimiento, a través de su entorno en que además se genera fricción. Es decir, que el diseño surge como respuesta de un individuo ante las fricciones que le genera su entorno. El autor comenta al respecto que:

> *El diseño es un fenómeno que emerge naturalmente como patrones. De igual manera, muestra cómo esta forma y estructura evolutiva es predecible. Para esto último, si se conoce que se mueve dentro de un sistema de flujo, es posible predecir la secuencia de los diseños que emergen y evolucionan para facilitar las corrientes que corren a través de él (Bejan & Zane, 2011: 56).*

Diseño contextual

Para el diseño contextual según Kirsh (1996) existen tres tipos lógicos de adaptación para cualquier criatura, la primera es la adaptación del individuo en su entorno, la segunda es migración a un entorno más adecuado y la tercera opción es la adaptación del entorno para mejorar la calidad de vida del individuo (Kirsh, 1996: 415); esta última adaptación es la que hace especial énfasis este estudio.

Ahora bien, el acto de diseñar surge a partir del desenvolvimiento de un individuo buscando su propia adaptación. Como lo enuncian los autores (Bejan & Zane, 2011: 55), "(...) es un fenómeno natural que surge y evoluciona de manera espontánea. El diseño ocurre todo el tiempo en todas partes, no como el resultado de un mecanismo sino como la expresión de una ley de la física como el principio de caída gravitacional de Galileo y las leyes de la termodinámica".

El diseño surge gracias a la capacidad creativa de generar nuevos conceptos a partir de la información recabada, al ser inherente al acto de diseñar, necesita la aprehensión del entorno de un individuo de manera profunda para generar las yuxtaposiciones pertinentes dentro del proceso de jerarquización. La creatividad tiene que ser relevante al contexto, debido a que no emerge desde "dentro del diseñador," sino en la conexión entre el diseñador y el tema en cuestión, con todas las complejidades que esto implica

(Frascara, 2017). De acuerdo con lo señalado la capacidad creativa del diseñador se ve directamente relacionada con el entendimiento que tenga del contexto, entendiendo la tendencia del sistema complejo, se pueden hallar nuevas propuestas para trabajar, Leiro (2006) menciona al respecto "La concepción del contexto como sistema es indispensable para el pensamiento estratégico del diseño, ya que permite relacionar el tema a resolver con aspectos y puntos de vista que, si bien no están vinculados directamente con el proyecto, pueden incidir de manera significativa en el desarrollo del mismo.". Es decir, todo producto forma parte de un sistema y, como tal, comparte todas o algunas de las propiedades técnicas, funcionales o de significación con los componentes de dicho sistema (Leiro, 2006: 105).

Proceso Generativo

El diseño generativo, es un proceso automatizado de diseño que generará diversas variaciones de resultado según la información que reciba *(input),* un proceso (prediseñado) y las salidas *(output*) que se le hayan designado. Leiro (2016) menciona que se denomina *generativo* a un proceso orgánico o inorgánico capaz de producir o crear, de modo autónomo y espontáneo, una forma o una estructura coherente y ordenada. Todo organismo vivo es generativo, en cuanto produce algo nuevo, es decir se reproduce. Pero también un proceso inorgánico puede ser generativo, en cuanto transforma la materia suya y de los elementos de su alrededor (Osio, 2016: 303). En esta investigación, el proceso artificial es realizado con el apoyo de software especializado, donde se realiza un algoritmo generativo que utiliza la información base recolectada, filtrada y sintetizada, en instrucciones claras a seguir, dando como resultado, un producto con cierta libertad de emergencia simulada.

Método – Marco

Como se menciona anteriormente, para delimitar un sistema es necesario detectar los elementos que tienen una relación e interacción entre ellos. McKey (2018) menciona que todo sistema se compone de elementos, los cuales son todos aquellos actores que interactúan dentro de un sistema, las interconexiones que mantienen los elementos con un todo el propósito o función las cuales se definen por la acción o tendencia de un sistema. De la misma forma Bejan (2012), durante una entrevista realizada por Kosner para Forbes, propone una breve secuencia a seguir para delimitar un sistema y entender su tendencia, las premisas se presentan a continuación:

1. Definir el sistema: identificar claramente e inequívoca lo que constituye el "sistema", por ejemplo: región en el espacio, o la cantidad de masa que es objeto de su pensamiento, análisis y diseño
2. Identificar sus flujos: Asegurarse que el sistema tenga la libertad de cambiar y que se entienda "que fluye" dentro de él, es decir, porque el sistema es un "sistema de flujo".

3. Comienzo sencillo: Permitir (simular o visualizar) que una sola característica del sistema cambie al principio. Esto otorga al sistema un grado de libertad. Posteriormente es necesario analizar si los cambios en esta función aumentan el acceso al flujo de las corrientes que habitan el sistema y como lo hacen. Incorporar esta primera característica que describe parte de la funcionalidad de su sistema a un diseño nuevo.
4. Agregar un grado de libertad: Permitir que una segunda característica cambie libremente. Mientras se investiga este segundo grado de libertad, se hallará otra mejor característica y se podrá adoptar. Con esta segunda característica en su lugar, se retorna al paso 3 y se redefine la primera característica para que sea compatible con la segunda.
5. Permitir a una tercera característica varíe libremente, hallar la mejor variante de esta característica y volver atrás y refinar las características anteriores
6. Este es un proceso de construcción sin fin, exceptuando el tiempo finito del investigador.

Es necesario delimitar la información recolectada para que pueda ser utilizada en un proceso de diseño, Leiro (2006) denota tres polos interactivos que conforman el territorio específico del proyecto, que son: la técnica, la usabilidad y la significación, el autor comenta al respecto:

> *"A través de la interacción de estos tres polos que conforman el territorio específico del proyecto, se evidencian además las fronteras epistémicas del diseño: las ingenierías si relacionamos técnica y usabilidad, las artes cuando actúan la técnica y la significación y las ciencias sociales instaladas entre la usabilidad y la significación... sólo a partir de la técnica, la usabilidad y la significación es posible definir lo específico del diseño y su posibilidad de innovar" (Leiro, 2006: 39)*

En contraste con lo que mencionan Gutiérrez, et. al (1992) señala respecto al acto de diseño "La ciencia, la tecnología y el arte como momentos del acto diseñante son intrínsecamente diferentes de la ciencia, la tecnología y el arte como actos independientes." (Gutiérrez, el.al,1992: 20).

Expuesto lo anterior, podemos concluir que existe un símil de conceptos fronterizos para el acto de diseño donde la técnica, la estética y la funcionalidad son los elementos que definen el campo de acción del diseño. Consecuentemente, el proceso de diseño requiere en primera instancia abordar las problemáticas de manera sistémica, es decir, que se entiendan los elementos que conforman un fenómeno como la relación que tienen entre sí como con el entorno, para lograr esto, es necesario delimitar la información de la siguiente forma:

Durante el análisis del fenómeno (Proceso Convergente)

1. Análisis sistémico proyectual del fenómeno y el contexto
   a. Considerar y delimitar el contexto: delimitar por orden de relevancia el efecto que produce el fenómeno observado con el fondo.
   b. Sintetizar los diferentes componentes del fenómeno y definir su "flujo", con lo que será posible analizar su tendencia, esta síntesis, conlleva un enfoque multidisciplinario para lograr comprender el comportamiento del fenómeno.
   c. Entendiendo el flujo que tiene el fenómeno, y su delimitación con el contexto general, es posible ahora plantear un diseño, tomando en consideración los vértices específicos para el diseño, se pueden generar propuestas relevantes e innovadoras para el contexto.
2. Proceso sistemático inverso para hallar fricciones contextuales (Proceso Divergente)
   a. Visualizar las diferentes propuestas de solución como sistemas en reemplazo del fenómeno estudiado, posteriormente registrar su interacción con los elementos del entorno y sus componentes.
   b. Hallar el elemento del sistema diseño generado que tendría mayor inferencia en el entorno y realizar los cambios pertinentes para mejorar su desenvolvimiento contextual
   c. Generar una nueva proyección de los cambios generados en el diseño dentro del sistema y considerar las opciones más adecuadas para integración en el producto final.

Este proceso se representa de manera visual en la Figura 2.

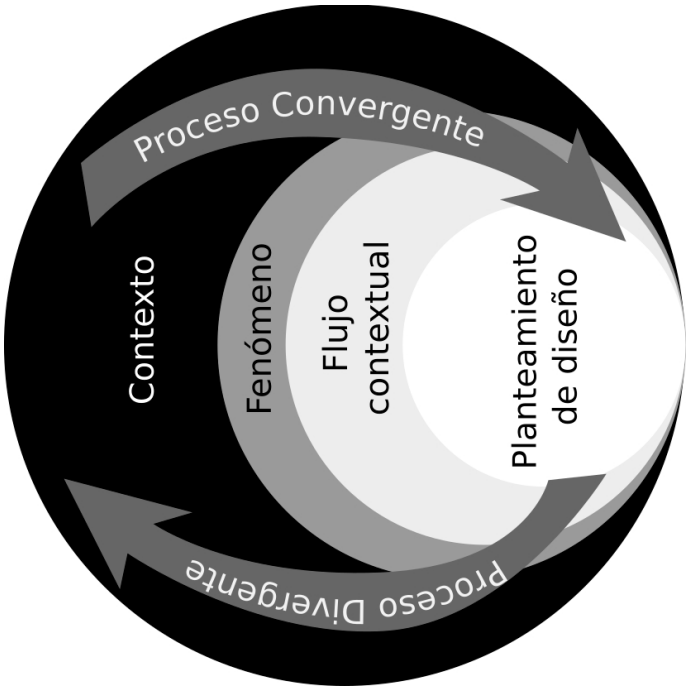


Figura 2.
Esquema de proceso de delimitación sistémica en proceso de diseño (Ríos, 2021).

Resultados - Discusión

Durante la ejecución de un proceso de diseño sistémico, es importante englobar una visión multidisciplinaria, que requiere diversos conocimientos adquiridos durante la indagación de las propiedades de un fenómeno, sino también hace uso del conocimiento empírico para hallar los isomorfismos adecuados para la visualización proyectiva del sistema. Es decir, tanto el análisis del fenómeno durante el proceso de diseño como el desarrollo de solución, variarán según el constructo cognitivo del diseñador, generando una posibilidad de variación evolutiva al mismo proceso de diseño en diferentes contextos.

El desarrollo de un proceso sistémico para diseño, posibilita una visión de desarrollo multidisciplinaria, esto requiere no solo del conocimiento adquirido durante la indagación de las propiedades de un fenómeno, sino también hace uso del conocimiento empírico para hallar los isomorfismos adecuados para la visualización proyectiva del sistema. Es decir, tanto el análisis del fenómeno durante el proceso de diseño como el desarrollo de solución, variarán según el constructo cognitivo del diseñador, generando una posibilidad de transformación evolutiva al mismo proceso de diseño en diferentes contextos. Ahora bien, es igualmente

importante considerar que el exceso de limitaciones, reducirá las posibles variaciones que podrían resultar de un proceso de diseño sistémico, determinando el objeto a producir en reducidos campos de acción. Esto no quiere decir que el producto resultante quede ajeno al campo específico de acción del diseño, solo que su posibilidad de adaptación contextual se verá reducida, caso ocurrente en un proceso de diseño determinista.

Norman (2011) afirma que, para abarcar la complejidad de cualquier sistema, entenderla y trabajar con ella es necesario contextualizarla. Si bien no es posible comprender a profundidad toda la complejidad componente de un fenómeno, se puede acotar el análisis en aspectos relevantes que permitan entender en parte su comportamiento para poder tomar decisiones y acciones al respecto.

El proceso de desarrollo sistémico para el diseño es recursivo, tanto en el producto final de diseño como en el mismo desarrollo, en ambos, se requiere comprender de manera holística los componentes estructurales del contexto y subtexto tanto para el análisis como para su intervención, toda vez que se puede incluir un análisis sistémico posterior del mismo objeto ya integrado en su entorno para detectar su tendencia en un nuevo acto proyectivo.

Puntualizando, Bejan (2011) señala que todo lo que se mueve, ya sea animado o inanimado es un sistema de flujo. Todo sistema de flujo genera forma y estructura en el tiempo para facilitar su movimiento a través de su entorno en el tiempo, con lo que, es posible considerar que tanto el proceso de diseño, como el producto generado son sistemas vivos, capaces de estructura en su entorno. Ante lo señalado, es importante mencionar de acuerdo con Ryan (2014) que, el pensamiento sistémico pretende evitar el reduccionismo analítico, elude el análisis a una escala focal, privilegiando una perspectiva, junto con la creación de oposiciones dicotómicas, la aplicación de categorías universales a-priori, o una prescripción de estándares universales para el éxito.

En cuanto a la aproximación metodológica que se propone, conviene destacar que se pretende generar un entendimiento de un objeto dentro de su entorno como un solo sistema en acuerdo a su flujo, a partir del cual es posible hallar su tendencia a futuro tanto como objeto integrado al nuevo contexto como a sus variantes definidas por el contexto.

Diseño sistémico aplicado al diseño generativo de mobiliario para cocina.

El desarrollo aplicado de esta investigación consistió en el desarrollo de un sistema de diseño generativo que proporcione de manera automatizada y adaptable, las variaciones pertinentes al diseño de mobiliario para cocina. Los resultados se expresan mediante una secuencia algorítmica determinante (Figura 3) del diseño en donde se contextualizan aspectos internos y externos del proceso mismo del diseño, tales como:

1. Aspectos internos del producto
   a. Aspectos estructurales propios para cada variación de módulo.
   b. Aspectos de optimización de material y procesos para fabricación.
   c. Adecuación y parametrización de medidas
2. Aspectos externos al producto
   a. tiempos de respuesta
   b. presentación
   c. Adaptaciones

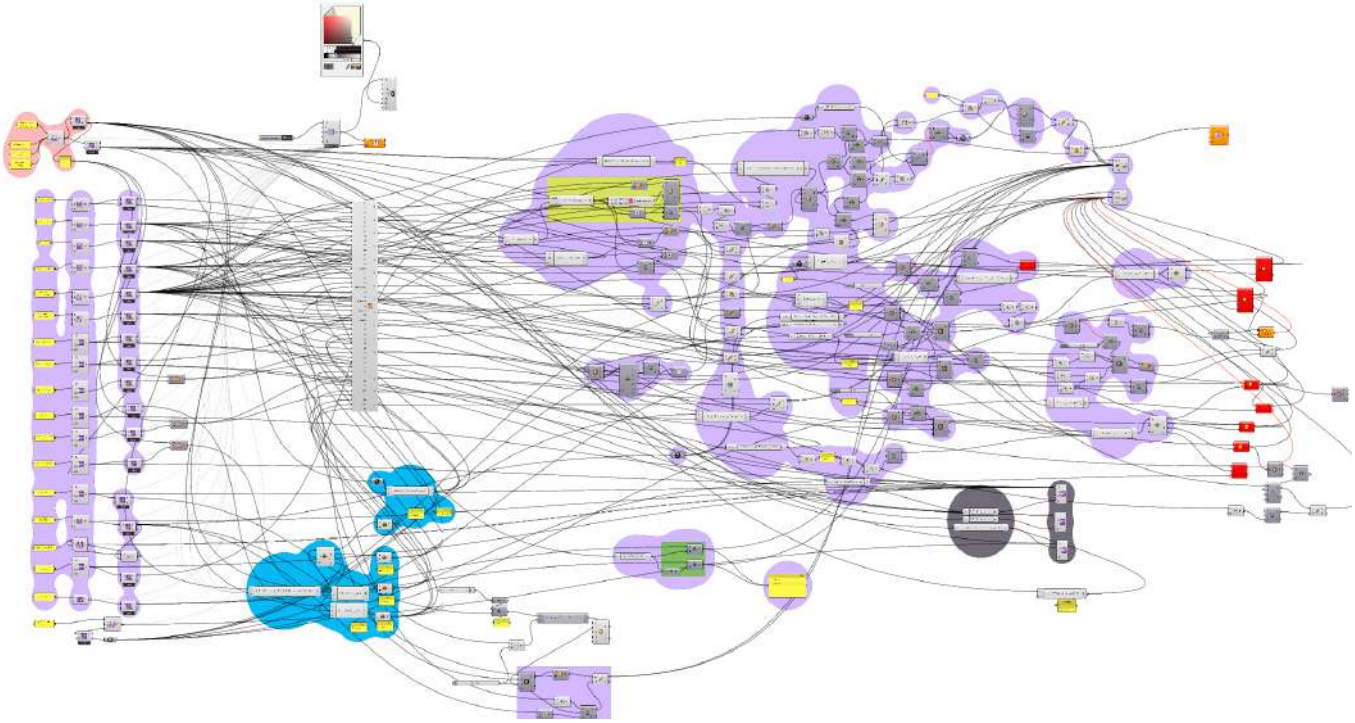


Figura 3.
Nodos de código para algoritmo generativo de mobiliario (Ríos, 2021).

A su vez se delimitaron los aspectos específicos de diseño como:1) usabilidad, 2) funcionalidad y 3) presentación; elementos que influyeron en la optimización del algoritmo.

El diseño del artefacto que corresponde a esta investigación es un algoritmo generativo basado en la plataforma *grasshopper (plug-in del software CAD Rhinoceros 3d),* el cual se instruye a partir de los *inputs* solicitados al usuario, tales como, tipo de módulo, dimensiones y grosores de material, información delimitante que es procesada para desarrollar los módulos adecuados para cada solicitud.

Específicamente por medio de una interfaz gráfica, como se muestra en la Figura 4, el usuario tiene la posibilidad de introducir las diferentes medidas requeridas para el módulo deseado, y de forma paramétrica se ajusta el diseño de forma coherente para su fabricación.

Los valores principales como las dimensiones volumétricas, grosores de material y tipo de módulo se consideraron como valores independientes, debido a que su función es delimitar el grado de variación paramétrica del módulo generado, sin embargo, no resultan afectados por los cambios en los demás *inputs.* De la misma forma, los *inputs* booleanos consecutivos son completamente dependientes al tipo de módulo selec-

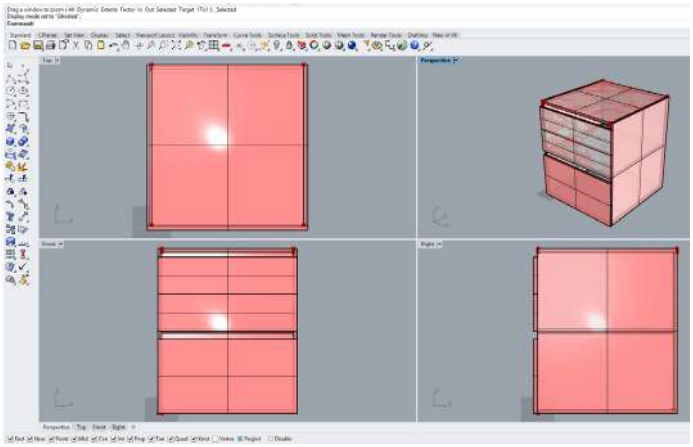


Figura 4.
Interfaz de usuario junto con modelo paramétrico generado del módulo de cocina (Ríos, 2021).

cionado, porque la estructura misma del módulo variará según la función elegida entre gabinete, alacena y torre para horno. Las variaciones que no sean válidas para el tipo de mueble elegido se desactivarán y sus efectos quedarán suspendidos, de esta forma el mismo diálogo usuario-maquina delimitará las opciones disponibles para generar resultados coherentes a posteriores procesos de fabricación.

Finalmente, el proceso generativo se encargará de interpretar los valores proporcionados por el usuario a fin de ubicar planos espaciales de trabajo, generar vectores perpendiculares a estos, realizar extrusiones y reubicar (de ser necesario) cada una de las piezas que construye al módulo elegido.

Es importante mencionar que, si bien los tipos de muebles elegibles se encuentran limitados a módulos normalmente utilizados en el diseño de cocinas integrales, es posible generar módulos base para otro tipo de mobiliario como, por ejemplo: libreros, armarios, centros de entretenimiento, etc. Esto se debe a que la mayoría de los muebles integrales utilizan la misma lógica estructural.

Como investigación aplicada, se destaca la aplicación del algoritmo probado por la empresa mencionada, toda vez que se le atribuye un proceso de diseño eficiente. Con la implementación del algoritmo se han notado los beneficios especialmente en el tiempo, precisión e información de los procesos específicos de diseño, presentación, optimización y cotización en el proceso de diseño y producción. El algoritmo generado permite generar variaciones adaptables a casos contextuales específicos a partir de cambios en sus parámetros principales, de esta forma, se muestra el proceso sistémico aplicado de forma simplificada, por lo que, el desarrollo posterior del producto podrá seguir evolucionando para adaptarse a nuevas necesidades emergentes en el proceso de diseño utilizado por la empresa.

Finalmente, entre el enlace teoría y práctica, se afirma que el diseño sistémico es un área de conocimiento emergente y en tendencia, toda vez que su naturaleza genera la aproximación y la capacidad de solución iterativa pertinente. Si bien, la metodología presentada otorga una forma de síntesis de información contextual para futuros desarrollos, se debe considerar que la visión integral del diseño posibilita la predictibilidad de su tendencia, no sólo para el producto elegido sino para soluciones variantes y evolutivas cuasi perfectas.

En resumen, el desarrollo de una visión sistémica, aporta la posibilidad de observar el conjunto en lugar de lo específico de los fenómenos estudiados, lo que permite habilitar al diseñador para generar tanto predicciones de tendencia, como análisis estructurales de los sistemas a partir de la detección de sus isomorfismos. Dicho de otra manera, el pensamiento sistémico aplicado al diseño permite observar, analizar, comprender y generar propuestas de diseño capaces de dialogar con el entorno dando la posibilidad de generar soluciones creativas y novedosas ante los diferentes contextos.

Bibliografía

Bejan, A., & Zane, J. P.
(2011). Design in Nature (1st ed.). NewYork, USA: Doubleday.

Frascara, J.
(2017). Enseñando diseño. Buenos Aires: Infinito.

Norman, D.
(2011). Living with complexity. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.

Gutiérrez, M. L., Dussel, E., Sánchez de Antuñano, J., Danel, F., Toca, A., Pardinas, F., . . . Schultz, F.
(1992). Contra un diseño dependiente un modelo para la autodeterminación nacional. México: Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco.

Kirsh, D.
(1996). Adapting the Environment Instead of Oneself. In ISAB, Adaptive Behavior (pp. 416-452). SAGE.

Kosner, A. W.
(2012, March 18). Forbes. Retrieved from "Freedom Is Good for Design," How to Use Constructal Theory to Liberate Any Flow System: https://www.forbes.com/sites/anthonykosner/2012/03/18/freedom-is-good-for-design-how-to-use-constructal-theory-to-liberate-any-flow-system/?sh=6e09cd98b0c4

Leiro, R. J.
(2006). Diseño Estrategia y gestión. Buenos Aires: Infinito.

McKey, Z.
(2018) Think in Systems, Complexity made simple, Zoe MCkey. ISBN 9781-7173-27-420

Osio, U.R.
(2016), Manual de diseño generativo (Spanish edition). Universidad de Lima ISBN 9789-9724-5-360

Ryan, Alex J.
(2014) A framework for Systemic Design. Government of Alberta, Department of Energy. DOI:10.7577/formakademisk.787

Von Bertalanffy, L.
(1968). Teoría General de Los Sistemas (7° ed.). Nueva York: Fondo de Cultura Económica.

La escucha de los cuerpos en mujeres no feministas. Un documental sonoro sobre el potencial político del activismo feminista a través de prácticas musicales disruptivas en YouTube

Bibiana Delgado-Ordóñez
Universidad Pedagógica Nacional
bpdelgadoo@pedagogica.edu.co

Claudia Torres Cruz
Universidad Pedagógica Nacional
cptorres@pedagogica.edu.co

Palabras Claves: Documental sonoro, escucha, experiencia estética y subjetividad, mujeres no feministas, YouTube y feminismo

Modalidad: Artículo Semillero ó Artículos de Reflexión ó Artículo de Caso.

Temática: Autonomía Creativa.

MEJOR PONENCIA
SALA AUTONOMÍA CREATIVA

Resumen

El sistema patriarcal ha sido fundamento de la historia humana, por lo cual, también las prácticas artísticas están asimiladas a la estructura patriarcal que, entre otras operatorias, infantiliza a las mujeres, promueve su participación inequitativa en los diferentes espacios sociales y es el origen de violencias reiteradas contra diversas poblaciones. Este proyecto indaga en las razones por las cuales ciertas mujeres no incursionan en el pensamiento feminista, para saber qué discursos lo controvierten y cómo se han instalado en ellas. Los argumentos de oposición al feminismo que presentan las colaboradoras de esta investigación, son recopilados en un artefacto de creación artística denominado "documental sonoro".

Este documental se sitúa en la escucha y observación de videos musicales que circulan en YouTube, realizados por artistas latinoamericanas, cuyos contenidos son impresentables en la cultura patriarcal, la cual determina aquello que sí es mostrable públicamente. Nos preguntamos, entonces, acerca de los efectos de dicha visualización en mujeres no adscritas al feminismo para debatir juiciosamente sobre el malestar que suelen conllevar los términos "feminismo" o "feminista". A partir de aquí, se genera un nuevo objeto sonoro que muestra las posibilidades del arte como medio de indagación, investigación y presentación de resultados bajo la rúbrica del sonido como materia de creación artística que vehicula procesos de conocimiento sobre realidades socio-culturales complejas.

Producto Plástico-Sensorial

Documental sonoro en proceso de elaboración.

Introducción

Este proyecto origina la primera línea de investigación del grupo *Prácticas Artísticas y Feminismo*, denominada "interacción feminista digital". Con él pensamos la construcción y deconstrucción de lo femenino en YouTube e invitamos a mujeres de la comunidad universitaria a visualizar sus contenidos. Los videos musicales elegidos fracturan estéticas femeninas normalizadas, denuncian la vulneración de los cuerpos, exponen la precariedad de la vida y, directa e indirectamente, porfían en la comprensión de las violencias como un fenómeno político. Luego surge un proceso creativo que vincula distintas voces en un documental sonoro. Aquí confluyen: experiencia estética, creación sonora, generación de conocimiento y didácticas para la investigación-creación. Por ello, consideramos que esta propuesta inaugura contundentemente esta primera línea y, además, fortalece de manera sensible la visión del grupo, conformado por maestros de Artes Visuales, Artes Escénicas y Música de la Universidad Pedagógica Nacional.

A través de esta propuesta observamos las posiciones de resistencia al feminismo que suscriben algunas mujeres en los entornos universitarios. Se comprende el feminismo como una teoría política que parte de los principios de igualdad y libertad que trazan las sociedades democráticas modernas de occidente. Justamente, la teoría feminista explica los términos en que dichos principios se han desplazado en el curso de la historia, los efectos de ello en más de la mitad de la población y, por ende, que el proyecto democrático no se encuentre enteramente realizado. Las consecuencias de lo anterior se verifican en la operatoria del sistema patriarcal que, entre otras, infantiliza a las mujeres, promueve su participación inequitativa en los entornos educativos, especialmente en lo referido a cargos ejecutivos y académicos, y es el origen de reiteradas prácticas de violencia contra diversas poblaciones precarizadas dentro del mismo entorno universitario. Entonces, el objeto de este proyecto es conocer en profundidad las razones por las cuales ciertas mujeres no incursionan en el pensamiento feminista; esto con el propósito de saber qué discursos lo controvierten y cómo se han instalado en ellas, lo cual esclarecería las causas de la escasa motivación por estudiarlo y, en sí, la aversión a su filosofía. Los argumentos de oposición al feminismo que presenten las mujeres seleccionadas para esta investigación, son recopilados por las investigadoras proponentes en un artefacto de creación artística denominado "documental sonoro".

El proceso se sitúa en la escucha y observación de videos musicales que circulan en YouTube, creados por artistas que irrumpen en la normalidad de la estética femenina. En éstos se exponen contenidos que serían impresentables en la cultura patriarcal, la cual ha determinado, de manera sistemática, aquello que sí es mostrable públicamente. De ahí que las artistas configuren a través de su performance un escenario de enunciación política. Por lo tanto, en esta investigación se pregunta por los efectos de la visualización de contenidos feministas en mujeres no adscritas al feminismo. Ello, bajo la rúbrica del sonido como materia de creación artística que vehicula procesos de conocimiento sobre realidades socio-culturales complejas. Entonces, en primer lugar, el desarrollo condensa unas sesiones personales de autocuidado y audiovisión. En segundo lugar, la escucha por parte de las investigadoras de las grabaciones de las voces contenidas en una aplicación elaborada especialmente para registrar estas voces: *ArtemisApp.* Y, en tercer lugar, la creación del documental sonoro. En la siguiente

fase del proceso, se plantea la socialización del documental a través de una serie de exposiciones abiertas que contemplen la participación de públicos internos y externos a la Universidad. La pertinencia de todo el proyecto radica en la oportunidad de debatir juiciosamente sobre el malestar que suelen atraer los términos "feminismo" o "feminista" desde unas bases empíricas perfectamente situadas. Por otra parte, la práctica artística en este caso es de doble factura: se emplean producciones sonoras de artistas latinoamericanas y, a su vez, las autoras del proyecto crearán un objeto sonoro artístico. Surge así la oportunidad de demostrar las posibilidades del arte como medio de indagación, investigación y presentación de resultados por medio de la creación artística.

Método – Marco

El principal vehículo de indagación de este proyecto es el sonido, concebido como una materia artística que, al ser escuchada con profundidad y atención, ofrece una amplia multiplicidad de percepciones de la realidad que el excesivo uso del sentido de la vista no permite percibir. El material sonoro, tanto artístico como empírico, se asume en esta investigación como mediador de unas subjetividades que se producen y gestionan en la operatoria de la experiencia estética. La forma elegida para poner en relación estas apuestas conceptuales es el documental sonoro.

El documental sonoro es considerado un género artístico radiofónico que ofrece una experiencia de escucha emocional, que a su vez tiene la capacidad de generar conocimiento y reflexión sobre relatos de vida o situaciones sociales que afectan los entornos, tanto para sus receptores como para sus realizadores. (Lechuga 2015, 7) Lo que ha buscado a lo largo de sus producciones es utilizar las potencias de la radio como medio de comunicación: su posibilidad de llegar a muchas personas en distintos lugares, la manera en que es fácilmente insertada en el tiempo y la vida cotidiana, su conocido uso pedagógico. No desconocemos su importancia histórica como vehículo ideológico o de propaganda, dimensión de la cual esta investigación se declara apartada.

Situado en el medio radiofónico, el documental sonoro adquiere un enorme potencial político al considerar la forma artística como un aspecto fundamental para su elaboración. Los usos del tiempo propios de los lenguajes del arte no están enfocados al máximo rendimiento o eficacia, característica estructural en los productos de la radio masiva. En cambio, el tratamiento poético del tiempo en el documental sonoro, construye una comunicación de contenidos con posibilidades de transformación de la realidad de quienes escuchan. Una producción sonora realizada con exigencias artísticas tiene el poder de activar respuestas creativas en quienes la escuchan, tal y como sucede en la fenomenología de la percepción de las obras de arte.

El proyecto es consciente de la historia de los medios de comunicación de masas, su devenir actual en el internet y la era digital, y los procesos de transformación por los que atraviesan con la aceleración de los cambios en las tecnologías de la información. Es ampliamente conocido que la radio, como medio masivo, dejó de tener el impacto de sus tiempos más influyentes por el predominio de la cultura visual. Adicionalmente, la crisis actual de la sincronía entre los tiempos de la recepción del público y los de la

transmisión del medio emisor, ha generado en el medio radiofónico el fenómeno del podcast. Éste confiere a todas las personas el derecho de transmitir contenidos sin estar acogidas por los soportes del AM o el FM, controlados por instituciones de poder de diversas índoles. Esta manera en que la radio se niega a desaparecer como medio de comunicación humana, es considerada un campo importante de posibilidades para el presente proyecto.

El sonido, comprendido como una materialidad artística, es otro de nuestros conceptos fundamentales. Objetivamente es una sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos y transmitido a través del aire, que es un medio elástico. El sonido es un elemento que está vinculado al tiempo y su cambio constante de intensidad, de frecuencias y de cualidades espaciales, que lo dotan de una alta dinamicidad. Carlos Galindo, citado en Lechuga (2015), lo clasifica en tres categorías en relación al tiempo y el espacio de la siguiente manera:

- Geofonía, que agrupa los sonidos que acontecen en los paisajes de la naturaleza como los ríos, las montañas, los deshielos o las cascadas.
- Biofonía, es el grupo de sonidos emitidos por cuerpos orgánicos vivos como plantas y animales.
- Antropofonía, que agrupa los que están emitidos por la actividad humana, como los motores las fábricas o los aparatos eléctricos. Inferimos que en esta categoría están los que produce el cuerpo a través de su voz y su interrelación con otros objetos. Este ecosistema de sonidos será de interés principal como materialidad artística para el proyecto.

Para Galindo, estas tres capas sonoras sobre la faz del planeta Tierra son constantemente alteradas por fenómenos naturales, en lo que denomina paisaje sonoro. Dichas alteraciones provienen de dinámicas del tiempo como los ciclos naturales del día y de la noche, las fases lunares, las estaciones o los cambios de clima, y del espacio, puesto que los fenómenos sonoros dependen de las geografías por las cuales circula el aire que las transmite.

El sonido como materialidad artística empieza con la música y su milenaria tradición. Sin embargo, el desarrollo del arte y del pensamiento estético amplía el concepto a todo lo anteriormente descrito, para concebirlo como fuente de indagación plástica. El sonido es la materia de los lenguajes agrupados por los géneros de las artes sonoras: poesía sonora, instalación sonora, radiodrama, paisaje sonoro, audiopaseo, postal sonora, roadmovie y por supuesto, el documental sonoro. (Lechuga 2015, 14)

Afirmar que el sonido es una materialidad artística, implica verlo como una sustancia susceptible de ser transformada en todas sus cualidades: vibración, intensidad, frecuencia, volumen, duración etc. A través de criterios estéticos, permite la composición de una creación que contiene una discursividad propia de los lenguajes del arte, una poética. Es desde allí que el presente proyecto de investigación comprende el concepto del sonido.

El siguiente lugar del tejido conceptual que se ha venido desplegando es para la Escucha, el mecanismo corporal a partir del cual percibimos los fenómenos de interés para la investigación. Elegimos comprenderlo desde Pauline Oliveros y su Escucha

Profunda. Para esta artista, escuchar representa el órgano sensorial primario y sucede involuntariamente. Sin embargo, si se comprende como un proceso voluntario que a través de su entrenamiento y experiencia produce cultura, se convierte en un factor autónomo de desarrollo. En este contexto, la Escucha Profunda implica escuchar en todas las maneras posibles que existan para oír, sin importar lo que se esté haciendo. Tal intensidad de la escucha incluye los sonidos de la vida cotidiana, de la naturaleza, de los propios pensamientos e incluso, los sonidos de la música. Oliveros lleva esta concepción mucho más lejos cuando afirma que la Escucha Profunda es activa:

> *Cada oyente en su acto de escuchar afecta todo el campo alrededor y por lo tanto sus formas. Las formas afectan al oyente en una danza de reflejos que acontece en el espacio que se encuentra entre ellos. (Oliveros, 1999, 3)*

Es en este espacio de mutuos reflejos sonoros, en donde la investigación busca situar las sesiones que tienen por objetivo registrar y obtener los archivos vivos que conformarán el documental sonoro. En tanto estos archivos son el registro de los sonidos que acontecen de la experiencia perceptiva de los contenidos digitales, es necesario revisar las dinámicas existentes entre el sonido, la escucha y la sujeción, para comprender las interpelaciones que los contenidos digitales feministas puedan causar en las oyentes. Bajo el precepto de la interpelación, podrá aproximarse una interpretación en torno a la percepción de los discursos feministas en mujeres no feministas.

Resultados - Discusión

Las investigadoras hemos apropiado el diario, como un sub-género literario de la autobiografía, para llevarlo al territorio del sonido. Aprovechando sus mecanismos de registro de las experiencias de las personas, como la entrada de cada día o la captura de percepciones en tiempo real frente a eventos cotidianos, diseñamos un dispositivo digital que hemos denominado ArtemisApp. Esta aplicación propone a las mujeres participantes entrar en un juego de cinco días, que consiste en activar audios con la voz de una mujer que las invita, sensiblemente, cada día, a detener sus rutinas en el tiempo de la producción para concentrarse en sí mismas, a través de actividades de auto-cuidado como técnicas de relajación y respiración, auto-masajes, atenciones corporales y conexiones con la voz propia, entre otras.

Además de desarrollar una aplicación inspirada en el arquetipo de la diosa griega Artemisa, vinculada a un profundo contacto con la naturaleza, la autonomía y una feminidad que no es construida para la mirada masculina, (Shinoda, 2001) el juego de la ArtemisApp se propone disponer los cuerpos de las mujeres participantes a una escucha profunda para la audiovisión de los videos con contenidos feministas en la plataforma de You Tube. A continuación, ellas podrán activar un mecanismo que les permite grabar sus impresiones como entradas del diario sonoro, a través de sus voces o sonidos de preferencia. Esta pretende ser nuestra manera experimental de construir los archivos vivos que serán la materia plástica con la cual construiremos el documental sonoro, principal objetivo de nuestra investigación creación.

Desde una lógica de intercambio de saberes, esperamos que la articulación de sus aportes desde el diario sonoro en una narrativa documental, nos permita profundizar en sus reacciones a través de las herramientas y posibilidades que nos ofrecen las artes sonoras. En el actual momento del proceso, pretendemos que las estrategias de Pauline Oliveros nos permitan identificar en los archivos sonoros, las diversas maneras en que las imágenes y los sonidos de las artistas seleccionadas detonaron en mujeres que no se adscriben al feminismo reacciones de rechazo, afinidad, suscripción, contradicción, y entre éstos un amplio campo de matices que procuramos descubrir. Aspiramos que el documental sonoro nos permita revelar, tanto a sus realizadoras como a sus futuros receptores, elementos que abran otros campos de interrogación y reflexión sobre los procedimientos patriarcales que operaron a través de sus mecanismos de percepción audiovisual.

Bibliografía

De Beauvoir, Ch.
(2018). *Historias, terrenos y aulas. La narrativa sonora en español desde dentro*. Ediciones Uniandes.

Lechuga, K.
(2015). *El documental sonoro. Una mirada desde América Latina*. El Jinete Insomne.

Oliveros, P.
(1999). *Quantum Listening: From Practice to Theory (To Practice Practice)*. http://soundartarchive.net/articles/Oliveros-1999-Quantum_listening.pdf

Rolnik, S.
(2007). *La memoria del cuerpo contamina el museo*. https://transversal.at/pdf/journal-text/1464/

(2009). Furor de Archivo. Estudios Visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo. 7 (115-129)

Shinoda J.
(2001) Las diosas de cada mujer. Una nueva sicología femenina. Kairos.

SONODOC.
¿Quiénes somos? ¿Por qué lo hacemos? Documental Sonoro. Foros. Recuperada el 4 de junio de 2020 de https://forosonodoc.org

Emergencias creativas insólitas

María Ximena Dorado Velasco
Profesora de la Universidad del Valle
maria.ximena.dorado@correounivalle.edu.co

Palabras Claves: alternativas, diseño, emergencias, movilización social, creatividad.

Modalidad: Artículo de Reflexión.

Temática: Autonomía Creativa.

Resumen

Qué tipo de creatividad sugieren las emergencias que agitan de afuera hacia adentro al -cada vez más amplio y diverso- campo del diseño. Esta reflexión se teje entre algunas de las críticas que recibe el diseño por moderno-colonial-patriarcal y la situación social, política y ambiental del país, a propósito de la más reciente edición del Paro Nacional, y pretende imaginar el lugar de la creatividad en tiempos de transición y cambio sociocultural.

Introducción – contextualización

En Colombia estamos viviendo los momentos más álgidos de nuestra historia reciente. El 28 de abril del 2021, primer día del Paro Nacional, Cali -ciudad desde donde escribo estas páginas- despierta con el monumento de Sebastián de Belalcázar derrumbado por un grupo de indígenas Misak. Ellos y ellas, habitantes ancestrales de los territorios del suroccidente, han decidido así reclamar justicia y dignidad para su pueblo ante la barbarie de un hombre español, a quien la historia oficial -y sus beneficiados- engrandece con etiquetas nobles y heroicas que minimizan su accionar violento y despiadado. Lo que significó derribar a Belalcázar, para el Paro Nacional que iniciaba esa mañana, fue sin embargo un presagio. Ese y los 9 o 10 días posteriores fueron insospechadamente aterradores, como si la crueldad y el desprecio que movilizó la conquista e invasión de estos territorios hubieran regresado para abrirnos la *herida colonial* (Rivera Cusicanqui, 2015) que nos atraviesa a todos/as.

La gente de distintos sectores de Cali se movilizó, en su mayoría jóvenes; primero en respuesta a una reforma tributaria torpe y miope propuesta por el gobierno en medio de semejante crisis sanitaria, económica y social; luego por la indignación que

causó el trato represivo, violento y estigmatizante que recibió la protesta. Y es que las denuncias por violencia de estado hechas por civiles durante las primeras semanas del Paro Nacional evidenciaban con contundencia la situación del país, que se agravó semana a semana: según la ONG Temblores, en su comunicado del 10 de mayo[1], a la fecha se habían registrado 1956 casos de violencia policial, 28 personas habían sufrido lesiones oculares, 40 eran las víctimas de violencia homicida presuntamente por parte de la policía (al menos 30 murieron en Cali), 12 eran las víctimas de violencia sexual... Muchos de los hechos denunciados habían quedado documentados en videos que circulaban por WhatsApp, es más, en enfrentamientos donde hubo víctimas fatales, heridos y lesionados, la ciudadanía observaba perpleja en vivo, a través de plataformas como Facebook, Instagram o YouTube, lo que sucedía en las calles de las ciudades donde las movilizaciones no cesaban.

Lo que pasaba de día, pero sobre todo de noche, en las calles, se traducía irremediablemente, y con razón, en una sensación generalizada de descontento y frustración; el miedo, la polarización y la consecuente radicalización de las partes hacían inviable una mediación oportuna, que impidiera el escalonamiento de la violencia y de las flagrantes violaciones de derechos humanos por parte de las fuerzas militares que tuvieron lugar desde los primeros días.

Recordaba que el paro inició con la caída de Belalcázar porque en la Cali agitada de esos días tuvo lugar un episodio de racismo y arribismo descarado[2], escandaloso por la exposición de una serie de prejuicios que no deberían tener asidero en una sociedad plural que se declara democrática. Las noches previas al 8 de mayo, en diferentes puntos de resistencia instalados en la ciudad, camionetas de alta gama con las placas cubiertas y personas en motos, igual de extrañas, se acercaban a las concentraciones y desde allí les disparaban a los/las manifestantes. Estos brotes de paramilitarismo urbano acrecentaron el temor y la zozobra de los habitantes. Como la Minga indígena estaba en Cali -concentrada en la Universidad del Valle- participando y acompañando las movilizaciones, y ante los ataques con armas de fuego desde vehículos privados, sin identificación, y la falta de reacción de las autoridades locales, algunos comuneros/as decidieron acompañar en las noches a los/las manifestantes y garantizar la seguridad en los puntos más críticos. El 7 de mayo integrantes de la Minga persiguen y capturan a un hombre, logran obtener sus primeras declaraciones sobre estos ataques y luego lo entregan.

Este episodio fue muy celebrado por los/las manifestantes y por quienes seguimos la transmisión en vivo que hacían desde los *puntos de resistencia* a través de redes sociales. Claro, por su accionar visiblemente represivo y violento, la autoridad policial y militar estaba totalmente desacreditada, de manera que cuando la Minga ejerció como garante de la movilización y guardiana de la vida de los manifestantes, la con-

1 https://www.temblores.org/comunicados

2 Se habló en su momento de xenofobia, pero no estoy de acuerdo con esta designación pues pone a la población indígena en condición de extranjería, de no pertenencia; aunque el episodio que referencio contiene un reclamo por la imposición de cierta jurisdicción y poder territorial de "los caleños" que los habilita (según sus convicciones) para pedir la expulsión de *los otros*, cualquier colombiano/a tiene derecho a la libre circulación por el territorio nacional y negárselo a las comunidades indígenas, en este caso, no es menos que una atrocidad.

signa que se popularizó en Ecuador durante el estallido social del 2019: *Solo el pueblo salva al pueblo*, adquiría sentido en las circunstancias de Cali. Sin embargo, otro sector de la población rechazó la intervención de la Minga y reclamó el restablecimiento del orden como potestad inalienable del gobierno local. El alcalde, Jorge Iván Ospina, declaró el 9 de mayo: *en Cali no deben mandar quienes no hacen parte de Cali*, refiriéndose a la Minga, y en adelante se multiplicaron las manifestaciones de racismo contra los y las indígenas al pedirles de forma agresiva que abandonaran la ciudad. Valga decir que el expresidente más polémico e impopular del momento hacía lo propio desde su Twitter para señalar -equivocadamente- al CRIC (Consejo Regional Indígena del Cauca) de terroristas del ELN[3] y para pedir mano dura para los bandoleros, para el naciente enemigo interno: el vándalo.

Este acumulado de hechos, terminó con un tiroteo al sur de la ciudad, en inmediaciones del barrio Ciudad Jardín, que dejó 12 miembros de la Minga heridos, algunos de gravedad, tras ser impactados por las balas que disparaban civiles, con el beneplácito de la policía nacional, para impedir la entrada a Cali de los vehículos que transportaban a la comunidad indígena desde Jamundí[4]. Una vez más el otro, el diferente, el extranjero, el empobrecido, el racializado y el subalternizado era objeto de la colonialidad del poder[5] y de la violencia estructural, remanentes del periodo de conquista y de ordenamientos moderno/coloniales que siguen pautando nuestras relaciones sociales (y tantas otras cosas). Así, el derribamiento del monumento al conquistador militar reactualizó una lucha étnico racial histórica, con un importante énfasis en lo simbólico.

En ese contexto de crispación política y social - parcialmente recreado antes- irrumpió con similar intensidad la creatividad. De hecho, desde hace ya varios años, las movilizaciones en Colombia se han caracterizado por sus múltiples consignas, sus imágenes, su gráfica callejera, su utilería, su performatividad, su música. En Cali se pintaron murales alusivos a la violencia de estado, a la insurrección popular, a los y las jóvenes asesinados; se levantaron monumentos (a la resistencia y a la olla comunitaria); se ocupó el espacio público y se crearon huertas, bibliotecas, consultorios jurídicos, puestos de salud, exposiciones fotográficas, cacerolazos sinfónicos. Surgieron iniciativas de educación popular, de apoyo económico, jurídico y/o psicosocial para los/las

3 https://www.eltiempo.com/politica/gobierno/uribe-recibe-criticas-tras-senalar-a-minga-indigena-de-terrorista-586179

4 El 27 de mayo el medio independiente *Cuestión Publica* hace una reconstrucción de ese ataque. No queda duda que el accionar conjunto de civiles armados y policía fue acordado previamente -confluencia que conocemos como paramilitarismo- y que el objetivo, además de una amenaza directa a la Minga, era generar pánico en la comunidad del sector, en su mayoría gente de estratos socioeconómicos altos que ya venía declarando vulneración de sus derechos debido al Paro Nacional, y así justificar la posterior militarización de la ciudad. Ver https://cuestionpublica.com/paso-a-paso-asi-fue-el-tiroteo-del-9-de-mayo-al-sur-de-cali/

5 Walter Mignolo (en *Historias locales/diseños globales: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo*) retomando la definición de Aníbal Quijano, dice que la colonialidad del poder es una "matriz que permitió establecer las diferencias y justificar la colonización. Dispositivo que produce y reproduce la diferencia colonial (clasificar grupos de gentes o poblaciones e identificarlos en sus faltas o excesos, lo cual marca la diferencia y la inferioridad con respecto a quien clasifica -en una escala que va de la barbarie a la civilización-)".

integrantes de las primeras líneas y un sin número de proyectos artísticos, sonoros, audiovisuales, gráficos y narrativos[6].

Cada intervención y manifestación pública de esta creatividad popular y comunitaria tuvo fehacientes detractores. En Cali, algunas personas convocaron marchas del silencio; el color distintivo de esas movilizaciones era el blanco y su lema *Cali somos todos*; estas mismas personas decidieron pintar de gris varios de los murales que denunciaban genocidios, feminicidios y políticas estatales de muerte y represión. También hicieron una réplica en cartón del Sebastián de Belalcázar caído y lo pusieron de nuevo en su pedestal el día en que se celebraban 485 años de la fundación de Cali[7]. Es posible que, además, estas personas tengan relación con las vallas instaladas en algunas calles principales de la ciudad con mensajes de agradecimiento y apoyo incondicional a las fuerzas militares del país. Toda una provocación.

La cara conservadora de esta historia recurre a una materialidad y una expresividad bastante higiénicas y modestas; es la *cromática del poder* (Albán Achinte, 2013). El blanco, el gris, el silencio, el monumento al hombre de guerra europeo, el *todos* uniforme y homogéneo de su consigna, significan la pretendida superioridad, sobre todo moral, de unos sobre otros. Quienes se identifican con la categoría *ciudadanos de bien* se incomodan y retuercen con la irrupción y visibilidad de su *otro*: mal-hablados, mal-vestidos, mal-comidos, mal-criados, mal-educados, mal-nacidos; los incorregibles e incivilizados que están en la mitad del camino entre la existencia animal y la humana[8]. *Los de bien* reaccionan al arte, a la cultura y a la movilización populares con acciones que recrean su poder y su capital económico, político y cultural.

El cuadro que configuró la colonialidad (Quijano, 2001) en sus diversas manifestaciones, del poder, del saber y del ser, fue pintado con una paleta de colores en donde la diversidad cromática se convirtió en un problema, había que pintarlo todo de blanco o por lo menos matizarlo a toda costa, en la epidermis y en las mentalidades. Fanon (1974) precisó que esto era un proceso de *blanqueamiento*, es decir, la despigmentación de la piel y de la conciencia para asimilarse a la supremacía de lo aséptico, puro, luminoso e inmaculado: lo blanco. La cromática en este sentido, coadyuvó a la racialización, la negación y la exclusión, así haya quienes consideren que esto es una especulación y un *delirium tremens* de algunos embriagados de fantasía. (Albán Achinte, 2013, pág. 445).

6 Algunos ejemplos: Universidad pal Barrio, el periodismo local del Canal 2; la primera línea jurídica, psicológica, odontológica; la fotorreportería de Jahfrann; Pintatón (jornadas de muralismo).

7 https://www.qhubocali.com/asi-paso/volvio-sebastian-de-belalcazar-pero-de-carton-por-el-cumpleanos-de-cali/

8 Guardando las proporciones, esta incomprensión y subestimación de la otredad se remonta a los planteamientos que en tiempos de conquista se formulaban para explicar la naturaleza del indio/a. Según Dussel, citado por Karina Ochoa Muñoz en *El debate sobre las y los amerindios: entre el discurso de la bestialización, la feminización y la racialización* "debe negársele por irracional su racionalidad alternativa. Lo que se niega no es 'otra razón' sino la 'razón del Otro'. De esta manera, para el pretendido civilizado, la guerra contra la barbarie sería siempre una 'guerra justa'" (Ochoa Muñoz, 2014, pág. 14).

Marco teórico

Recientemente los estudios del diseño han coincidido con ciertas corrientes de las ciencias sociales y humanas que asumen de manera crítica y reflexiva la modernidad/colonialidad, el capitalismo y el patriarcado, alineándose con su determinación por visibilizar y cuestionar violencias, desigualdades, exclusiones, poderes, dominaciones, despojos, que sostienen el sistema socioeconómico dominante. Esta cercanía con otros campos de producción de conocimiento y epistemologías, si bien no es inédita, sí comporta una aproximación llamativa en tanto provoca cuestionar lo incuestionable: el nexo originario del diseño disciplinar, subsidiario del ethos civilizatorio (funcional, racional, industrial y desarrollista) del proyecto de la modernidad colonial, con el devenir actual del mundo y de sus habitantes. En otras palabras, una constelación de discursos críticos está permeando los estudios de diseño para interpelar su papel en la creación de un modelo de sociedad señalado de individualista, regido por el mercado, el consumo y la acumulación; un modelo que ha explotado la vida sin asumir costos ni responsabilidades, con la promesa de un futuro promisorio para algunos, objeto del deseo insaciable de una única y dominante forma de existencia (la de ellos, los poderos).

Ahora bien, lo que empieza a emerger de esos encuentros y cruces disciplinarios dentro de los estudios críticos del diseño (Escobar, 2019), que a su vez es promovido y particularizado por quienes están produciendo conocimientos situados, propios y encarnados desde el Sur, son alternativas al canon, al diseño hegemónico, que encuentran en la disposición de ciertas comunidades hacia el *diseño* (en la transformación de su entorno, en la organización social, en las economías, en las interrelaciones, en la cultura material, en las éticas de los cuidados y afectos) una posibilidad de imaginación y creación de otras formas de *re-habitar* (Noguera & Echeverri, 2020), de existir. Lo que quiere decir que estas alternativas se aproximan a las prácticas de configuración de mundos de las comunidades marginalizadas y subalternizadas, de gente común que, sin proyectarlo, *diseña* su cotidianidad y la convierte en espacio de concreción de formas de vivir consideradas hoy como buenas, dignas y en armonía con la tierra; además de necesarias, urgentes y deseables.

El diseño es perpetuo, en cuanto permite unas prácticas iteractivas, pero su potencia está en no perpetuar nada, para que no corra el peligro de la unificación, del infierno de lo mismo (Hang, 2014, p. 10), en la erosión permanente del otro como alteridad. Diverso, diferente, como cada pétalo de una flor, cada hormiga, cada célula, cada hoja de un árbol, cada rostro, cada habitante de la tierra, así es el diseño que necesitamos para enfrentar las tensiones, transiciones y transformaciones que econtecen en nuestras culturas, civilizaciones y épocas. (Noguera & Echeverri, 2020, pág. 272).

Como alternativas comienzan a marcar una distancia crítica radical con el paradigma moderno del diseño y su afán por agregar valor, por responder a las necesidades del usuario universal y resolver sus problemas, por acelerar la producción y promover el consumo; también se desmarcan de la subjetividad cientificista que se demanda del profesional del diseño. Según Aura Cruz:

El Diseño fundado en supuestos modernos, se pretenderá objetivo. Gracias a su cientificidad pretenderá resolver problemas claros y distintos, universales, con soluciones liberadas de toda subjetividad. Esto se pensará posible porque la corporeidad y el lugar serán consideradas contingencias superables. Finalmente, dado que el pen-

samiento moderno supone que su comprensión de la realidad es un espejo de ésta, su Diseño será capaz de dar respuestas generalizables y unívocas, de construir un mundo que es real, efectivo y absoluto, para adquirir así una pretendida superioridad epistémica respecto a otras prácticas. (2021, pág. 4)

Contrario a eso, los denominados *diseños otros* emergen de un pensamiento y una afectividad relacionales, profundamente vivos y enlazados con el entorno, en sintonía con la reparación y recreación material y simbólica de las posibles formas de ser, estar y re-habitar el mundo que han sido, en el mejor de los casos, almacenadas convenientemente en los anaqueles del pasado. Aunque aún estas aproximaciones críticas están en la periferia disciplinar, se hacen camino entre académicos/as, investigadores/as y centros educativos del diseño colombiano. Precisamente, sus referentes, expresiones locales, aportes y apuestas, es aquello en lo que he concentrado mi trabajo de investigación. Me inquieta saber cómo esas discusiones transdisciplinarias han empezado a tener cabida aquí, en Colombia; cuáles son los lugares geográficos, pero también de enunciación, que las reciben, apropian y reelaboran; quiénes son los sujetos que las replican, las interpretan, las transforman, las materializan; cuáles son los contenidos que privilegian y los que confrontan. En particular, cómo y a partir de qué se construyen las alternativas al diseño convencional (moderno, colonial y patriarcal) y, sobre todo, cómo estas pueden incidir, aportar y transformar las pedagogías del diseño al interior de los programas universitarios.

Para el caso preciso de esta reflexión y teniendo de presente la actual crisis de significados (Escobar, 2021), evidente en estos territorios del suroccidente, encuentro en las manifestaciones de este periodo de paro nacional un intento de creación de condiciones de posibilidad para que haya convergencias y aperturas de horizonte de sentido inéditas, en tanto que superan los compromisos identitarios con la actividad política de los movimientos sociales de base y los liderazgos de organizaciones sindicales y gremiales del pasado, para dar lugar a sujetos políticos inclasificables, renuentes a las políticas de representación y participación. Quizá, y lo confirmaremos después, estamos ante eso que María Galindo (2021) llama un *proyecto revolucionario antisistema*, donde las apuestas y las luchas se encuentran en la *construcción de alianzas insólitas*, que trascienden las demandas identitarias liberales, con énfasis en la ampliación de derechos a través de la lógica de la inclusión (de indígenas, negros/as, mujeres, niños y niñas, disidencias sexuales… etc.).

Este panorama alienta una forma de **creactividad** y **creactivismo** *poco sexi y muy rebelde*[9], que salva a la otredad del mundo de lo igual, del mundo de lo uno. Es esa amalgama entre creatividad, creación, activismo y política[10], lo que está dotando de

9 Andrea Echeverri, cantante colombiana, se refiere con esas palabras a sí misma y a su arte, a contrapelo del culto a la convención, la norma y lo superficial de la producción cultural contemporánea. Ver https://www.youtube.com/watch?v=4fzcPQauQMk

10 Esta convergencia está relacionada con el *Pensamiento ambiental latinoamericano-abyayalense*, del que habla Ana Patricia Noguera y Sergio Manuel Echeverri, como un ejercicio de apertura crítica de "nuestra perspectiva ética-estética hacia parajes enigmáticos, donde el ethos ambiental se manifiesta como un florecimiento de la vida, a partir de un diseño que emerja de las maneras como la vida misma florece". Ver (Ethos – Cuerpo – Tierra. Diseños-otros en tiempos de transición civilizatoria, 2020).

sentido *histórico*[11] los horizontes de transición y cambio sociocultural, de ahí que un diseño que se declare *otro*, más si se acciona del lado institucional, necesita estar entramado con las emergencias que tienen lugar en la calle, en la escala micro de la configuración de mundos.

Reflexión final

La gráfica de producción comunitaria, la toma de espacios públicos y la juntanza espontánea en torno a diferentes expresiones artísticas y culturales que sucedieron en el marco del paro nacional (pero que vienen ganando visibilidad de tiempo atrás) fueron el escenario de aparición y apropiación para aquellas subjetividades desestabilizadoras del imaginario identitario de la ciudadanía caleña. Ser vistos y escuchados (en ocasiones a través de las vías de hecho) por fuera de sus territorios fronterizos de existencia, ocupando avenidas, calles e intersecciones, develó la vacuidad de las consignas que apelaban por un *todos* uniforme y monocromático (Cali somos todos o Los buenos somos más), así como la porosidad de las delimitaciones simbólico materiales impuestas por cuestiones de clase, étnico raciales, geográficas, sexuales. Los cuerpos burlaron temporalmente el confinamiento, no solo el impuesto por la pandemia, sino aquel al que los condenan las representaciones que se construyen desde arriba y desde afuera.

Conscientes o no de los efectos de la colonialidad del ser, a decir de Adolfo Albán Achinte, "la imposición de la imagen que otros construyeron de nosotros adjetivando nuestras emociones, divinidades, creencias y prácticas [haciendo] que nos negáramos para podernos re-conocer, desarraigándonos para cumplir con el humanista propósito de la civilización" (2013, pág. 450) estas subjetividades en movimiento pusieron en alerta a los poderos al asumirse conscientemente otros y otras, al reclamar su derecho a la diferencia y, no menos desafiante, al reconocerse poseedores de una voz bilingüe (al menos) capaz de utilizar el lenguaje del opresor (para negociar con la institucionalidad, por ejemplo) y de apelar a las trayectorias creativas que increpan la historia y revitalizan la memoria, al tiempo que señalan la fragilidad de un orden social moderno/colonial individualista con imágenes insólitas llenas de color y significación.

Lo contemporáneo se vuelve problemático por esa coexistencia, lo actual se convierte en un campo de disputas por el re-conocimiento, las auto-afirmaciones étnicas e identitarias y las apuestas políticas de sociedad que apuntan a colocar en el presente, en este hoy, a quienes han estado históricamente confinados a lo pre, estigmatizados y vilipendiados, exotizados y convertidos en piezas de museo inmóviles y sin la oportunidad de cambio a riesgo de perder sus identidades. Lo contemporáneo nos remite a cuestionar la concepción de la historia y los dispositivos con los cuales se han construido sus narrativas excluyentes, nos remite también a develar los sistemas

11 Esto a propósito de un texto breve de Mbembe (2008) donde menciona el sentido de los procesos de memorialización en la crítica de las significaciones dominantes, que posibilitarán la gestación de una *nueva consciencia*: "La idea aquí no es de destruir necesariamente los monumentos cuya función, en otra época, era la de disminuir la humanidad de los otros, sino de asumir el pasado como una base para crear un futuro nuevo y diferente".

de re-presentación actuando en función de la minorización y la infantilización, o del desconocimiento y el silenciamiento. (2013, pág. 445)

Este llamado a reconocer la simultaneidad disloca en cierto sentido la idea misma de proyecto como es utilizada en el campo del diseño. Esto porque, al no relativizar el presente arguyendo que hay quienes habitan hoy una suerte de ex-temporalidad, de anacronismo, las proyecciones hacia el lugar seguro y estabilizador de las representaciones y las identidades estallan al quedarse sin referente. Quizá lo que tengamos sea el indomable *ahora*, en una relación no dialéctica con el pasado, para trenzar especulaciones, deseos y conspiraciones con nuestras genealogías manchadas, tropicales e invertebradas.

Referencias

Albán Achinte, A.
(2013). Pedagogías de la re-existencia. Artistas indígenas y afrocolombianos. En C. (ed) Walsh, *Pedagogías decoloniales: Prácticas insurgentes de resistir, (re)existir y (re)vivir. TOMO I* (págs. 443-468). Quito: Ediciones Abya-Yala.

Cruz Aburto, A.
(2021). Diseño ontológico transindividual: Un giro afectivo a la propuesta de Escobar. *Revista Chilena de Diseño, rchd: creación y pensamiento*, 1-12.

Escobar, A.
(2019). *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal.* Popayán: Universidad del Cauca.

Escobar, A.
(7 de enero de 2021). Diseñar y transformar mundos. Una charla con Arturo Escobar. (M. Salgado, Entrevistador)

Galindo, M.
(23 de marzo de 2021). Activism and Culture in Latin American Feminisms. (G. Montaldo, Entrevistador)

Mbembe, A.
(2008). *Por un entierro simbólico del colonialismo. Imaginario y espacio público en África.* Colección: Hemos decidido dejar de ignorar este hecho.

Noguera, A. P., & Echeverri, S. M.
(2020). Ethos – Cuerpo – Tierra. Diseños-otros en tiempos de transición civilizatoria. En *Polifonías geo-ético-poéticas del habitar-sur* (págs. 271-300). Manizales: Editorial Universidad Nacional de Colombia.

Ochoa Muñoz, K.
(2014). El debate sobre las y los amerindios: entre el discurso de la bestialización, la feminización y la racialización. *El Cotidiano*, 13-22.

Rivera Cusicanqui, S.
(2015). *Sociología de la imagen. Miradas ch'ixi desde la historia andina.* Buenos Aires: Tinta Limón.

El problema en el campo del diseño: un asunto social de creatividad colectiva

Edgar Saavedra Torres
Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
edgar.saavedra@uptc.edu.co
esaavedratorres@gmail.com

Palabras Clave: Diseño Social, Epistemología del Diseño, Teoría del Diseño. Proceso de Diseño, Metodología del Diseño.

Modalidad: Artículos de Reflexión.

Temática: Autonomía Creativa.

INVITADO ESPECIAL CONVERSATORIOS

Resumen

El documento es producto del recorrido investigativo, de más de una década, en la línea de teoría y metodología del diseño de taller 11, grupo de investigación en diseño de la Uptc. Parte de la puesta de dos concepciones del problema en el campo del diseño: una tradicional y otra emergente. Seguidamente, a pesar que se considere que hay suficiente ilustración sobre este concepto, se presenta de manera sucinta en algunos momentos y exploratoria en otros, algunos apartes constituyentes: Por un lado, de una crítica enfocada en cuestiones de orden esencial, contrahegemónica, de acción colectiva y creativa en torno al diagnóstico, discernimiento y construcción de la formulación de la problemática, como primer momento determinador del proceso de diseño e innovación, subsidiario del momento de contextualización de la investigación-creación. Por otro lado, de los momentos de aproximación y avances en torno al cuestionamiento ¿cómo abordar la delimitación y formulación de la problemática?, mismo, que da base a un constructo teórico, modelos u objetos teóricos y/o líneas de trabajo experimental conexas cuyo entramado es fundamento, por un parte, para la abstracción del problema y la realidad que le subyace; por otra parte, de categorías y pautas para la detección de paradigmas que inciden en los bloqueos cognitivos tanto para el diagnóstico y formulación de la problemática como para su resolución y niveles de innovación de las propuestas.

Introducción

Desde 2013 se abre una nueva línea de discusión de la relación entre el problema y el diseño, subsidiaria de los debates de la metodología y el proceso de diseño. Grosso

modo parte de la interpretación de dos concepciones del problema en el campo del diseño: una tradicional, en el cual se comprende que el problema del diseño, según Bürdek (1999), es la especificación del lenguaje del producto, en particular siguiendo y citando a Donald Norman, "*la puesta a punto de los objetos a diseñar*" (p.166); y la otra emergente, que considera que la fuente del problema, en concordancia con Simón (2009) *"[...] la constituye el desajuste que se produce entre el contexto y lo que el hombre espera, anhela o necesita de él."* (p. 154). Es desde esta última, que se realiza la reflexión y la construcción del proceso investigativo.

En torno al problema en el diseño, Munari (1973) dice que hay que "*definirlo"* (p.40); Bonsiepe (1978) que es una situación de conflicto (p.148); Rodríguez (2004) siguiendo y citando, por un lado a Archer (1968) que es parte de la fase analítica *"donde se obtienen datos y se analizan"* (p.28), por otro lado a la UAM-Azcapotzalco, se considera como *"un conjunto de fenómenos que se le llama caso y su formulación integral constituye su esencia"* (p. 32); y de acuerdo con Calvache (2019) desde la investigación-creación, lo concibe como momento de identificación, entendimiento y apropiación de los elementos esenciales del contexto y de la realidad (p.4).

A pesar que se considere que hay ilustración sobre este concepto, Saavedra (2014a) por una parte, cuestiona en torno al problema *"¿Cómo analizar y seleccionar los datos? ¿Cómo estudiar el fenómeno? ¿Cómo formular el caso? ¿Cómo es el método para abordarlo?"* (p.102), por otra parte y complementario a lo anterior, explora a partir del diagnóstico: El problema y su estudio; El diagnóstico, método y lógica del estudio del problema; Diagnóstico, diseño y retos (pp.102-114). En síntesis, de manera exploratoria expone vacíos teóricos y metodológicos para el abordaje del problema en el campo del diseño y propone, la constitución del diagnóstico como una estrategia teórica, herramienta conceptual y método en dos líneas de trabajo complementarias: La primera, para la comprensión, discernimiento y orientación de las decisiones en el campo del diseño en torno al problema, sus elementos y relaciones; La segunda, *"[...] para educarse a sí mismo y a los demás para percibir, interpretar, y posibilitar con mayor exactitud la definición y conocimiento de la realidad que encierra el problema."* (p.115).

Posteriormente Saavedra (2016a), continuando y profundizando en el ¿cómo abordar la delimitación y formulación del problema?, por una parte, construye una estructura argumentativa que se desarrolla en los siguientes apartados: Del problema hacia la problemática en diseño; De la problemática y sus elementos; De la construcción de la problemática; De la formulación de la situación problemática; Cuestiones de coherencia interna en la formulación de la problemática (pp.147-178). Esta se convierte en la base de un constructo teórico para dos modelos u objetos teóricos y/o líneas de trabajo experimental conexas: el primero, un modelo de diagnóstico para la formulación de la problemática en diseño, MoDDi, que provee los materiales teóricos para la abstracción del problema y la realidad que le subyace. El segundo, un modelo para la detección y evaluación de bloqueos en estudiantes de diseño en el proceso de diagnóstico y construcción del problema, E-BloD, que aporta categorías y pautas para la detección en los estudiantes de paradigmas que inciden en los bloqueos cognitivos tanto para el diagnóstico y formulación de la problemática como para su resolución y niveles de innovación de las propuestas.

Con el ánimo de caracterizar los aportes y resultados se incorpora el modelo técnico del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación de Colombia, Minciencias, de clasificación de productos de conocimiento que establece cuatro tipologías de productos resultados de actividades de: 1. Generación de nuevo conocimiento, 2. Desarrollo tecnológico e innovación, 3. Apropiación social del conocimiento y divulgación pública de la ciencia, 4. La formación de recurso humano para la CTeI (Minciencias, 2021, p.58-59). Esta investigación a partir de lo anterior ha dado lugar a los siguientes productos de conocimiento:

Generación de nuevo conocimiento. Con cuatro productos. Dos libros: *"Reflexiones en torno a la investigación en diseño"* (Rojas y Saavedra, 2014) y *"Reflexiones en torno a la metodología del diseño"* (Rojas y Saavedra, 2016), en Colombia. Dos capítulos de libro: *"Diagnóstico: Primer paso para la resolución de la problemática"* (Saavedra, 2015a, pp. 99-117) y *"MoDDi: Un modelo de diagnóstico para la formulación de la problemática en diseño"* (Saavedra, 2016a, pp. 147-182), en Colombia. **Apropiación social del conocimiento y divulgación pública de la ciencia**. Con cuatro productos. Circulación del Conocimiento: presentación de tres ponencias-conferencias y un poster: Ponencias: *"E-BloD: Un modelo para la evaluación de bloqueos en estudiantes de diseño en el proceso de diagnóstico y construcción del problema. Una propuesta desde el aula*" (Saavedra, 2017a), en Colombia; *"E-BloD: Un modelo para la detección de paradigmas en el diagnóstico del problema en diseño"* (Saavedra, 2017b), en Ecuador; *"El proceso de diagnóstico y planteamiento del problema en diseño desde la perspectiva social de la performatividad."* (Saavedra, 2018a), en Argentina. Poster: *"Aproximación a un modelo para la detección de preconstrucciones sociales que performan el error en el diagnóstico o planteamiento del problema en diseño."* (Saavedra, 2018b), en Argentina.

Resultados - Discusión

Ahora, ¿Cuáles y cómo se sitúan los aportes o resultados? En términos generales la teoría y metodología tradicional del diseño concibe el problema en el campo como, el establecer el lenguaje del producto y su puesta a punto, esto dio origen a entender el diseño alrededor del año 2000 por el Concilio Internacional de Asociaciones de Diseño Industrial ICSID, como una actividad creativa que consiste en determinar las características multifacéticas de objetos, procesos, servicios y sus sistemas. Ahora haciendo un paréntesis en la exposición, Gay y Samar desde 2011 señalan que los objetos son:

> *El resultado del trabajo sistemático de quienes, buscando satisfacer imperativos (necesidades; deseos; demandas) de la sociedad, tratan de captar el momento histórico, cultural y tecnológico que les toca vivir. [...] el diseño industrial no es, ni puede ser, un hecho aislado [...]. (Gay y Samar, 2011, p.25)*

A partir de Gay y Samar y retomando la discusión, los objetos son resultado y no son hechos aislados sino que están determinados por imperativos, es decir, que hay un momento o instancia previa al establecimiento de las características multifacéticas de los objetos que las determina, momento que no coincide con la concepción tradicional del problema del diseño. Esto puede o no revestir novedad, máxime cuando en

2015 la Organización Mundial del Diseño WDO indica que el diseño es un proceso de resolución estratégica de problemas que conlleva a la innovación (WDO, 2021); pero esto posibilita que la actividad teórica del diseño, por una parte, desplace, modifique, supere y transforme la concepción tradicional del problema; por otra parte, la resolución, palabra traducida de la original en inglés 'solve' indica una acción progresiva en el presente (wordreference, 2021), siendo el significado y uso extendido, pero también este vocablo ingles significa e implica esclarecer, descifrar, descubrir la solución. Cabe indicar que la WDO no especifica qué problema es el que se resuelve, no indica si se adhiere o no a la concepción tradicional del campo, en consecuencia, aquí está los aportes y posicionamientos de esta investigación:

- Que se enfoca y profundiza en analizar las implicaciones y alcances del problema y su formulación en tanto imperativo y determinante del problema del lenguaje del producto;

- Que a partir de las posibilidades del significado de 'solve' en tanto esclarecer, descifrar, descubrir genera relaciones de proximidad con el significado de diagnóstico en su variantes etimológicas griegas *"[...] diagignosko – yo distingo, discierno- [...]"* (Maldonado y Arévalo, 2007) y *"diagnostikos [...] en sentido de ser capaz de discernir"* (Etimologías de Chile, 2021);
- Que diagnóstico como capacidad, implica que el proceso de formulación de la problemática pueda enseñarse, desarrollarse y no ser considerado como un talento innato;
- Que propician nuevas interpretaciones y líneas de investigación en torno al diagnóstico en y para el diseño;
- Que no excluye o rebate la concepción tradicional del problema, el establecer lenguaje del producto, sino que la incorpora como un segundo momento, que está determinado y performado por el momento previo donde se formula la problemática a partir de su diagnóstico, discernimiento y construcción.

En este punto cabe aclarar que si bien para Gay y Samar 'imperativo' abarca necesidades, deseos, demandas (2011, p.25) esta investigación distingue que en el 'imperativo' subyacen cuestiones de esencialidad-no esencialidad, hegemonía-contrahegemonía, entre otras; es decir, tras los conceptos de necesidad, deseo y demanda hay tensiones que deben ser advertidas en esta discusión ya que aporta un contexto que la enriquece.

En las cuestiones de esencialidad-no esencialidad, Thomson desde 1997 distingue entre necesidades y deseos (p.43); para ello elabora un *"armazón conceptual"* (p. 50) que junto a la pregunta Socrática *"¿algo es bueno porque lo deseamos o nosotros lo deseamos porque es bueno?"* (p.47) permiten develar el valor intrínseco de las cosas. La necesidad la constituye como verbo normativo, condición necesaria y juicio practico, en la que su no atención causa daño serio, mientras que al deseo como verbo no normativo, configuración motivacional y construcción de actos de elección a partir de una fuente de intereses, en la que su no atención no causa daño serio; así los objetos que atienden necesidades fundamentales tienen un valor intrínseco de esenciales y su variedad es limitada, mientras que los objetos que atienden deseos no tienen en si un valor intrínseco de buenos y su variedad no está limitada (Thomson, 1997, pp. 43-54). Agrega

que las personas por lo general no saben lo que necesitan pero si saben lo que desean (p.52), por tanto, se espera que los deseos encajen con las necesidades (p.43) para una mejora a la calidad de vida y que no nos aparten de lo bueno. Posteriormente Bernal en 2019 sobre los términos en cuestión, indica que: la necesidad hace referencia a las cosas que se requieren para sobrevivir, la demanda como la expresión y articulación de una necesidad a través el lenguaje o palabras que puede ser satisfecha y, el deseo, como un excedente de los anteriores y fuerza constante que no puede ser satisfecha (p.75). Agrega que lo anterior se origina del estado de desamparo, indefensión e incapacidad con la que se nace, que supone cuestiones de orden biológico pero también cuestiones de dependencia por que se requiere del Otro para el auxilio (p.75). En resumen, con Thomson (1997) y Bernal (2019) es claro que necesidad, demandas y deseos, en tanto imperativos en Gay y Samar (2011), permiten el abordaje de la realidad y su representación empero no pueden ser tratados de manera indistinta, por ende, deben ser tratados de manera distintiva tanto para la metodología, métodos y lenguaje del diseño como el diagnóstico, discernimiento y construcción de la formulación de la problemática.

En las cuestiones de hegemonía-contra hegemonía, las demandas pueden provenir de cualquier sector de la sociedad, sin embargo siguiendo a Thomson (1997), son los intereses subyacentes los que permiten determinar su valor intrínseco como necesidad o no. En esto hay que detenerse. En el caso del diseño, se han elevado críticas a la determinación y subsunción de las necesidades a los intereses del mercado. Selle desde 1975 indica que:

> *La legitimación que el lenguaje de los productos, así como la teoría proporcionan a los intereses dominantes de la productividad como expresión de relaciones reales de poder, ha conseguido, pues, incidir sobre la conciencia de los productores, diseñadores y usuarios de tal suerte que ya apenas se exigen o se desarrollan objetivos sociales concretos en la praxis del diseño semejantes objetivos se tienen, sin más, por irrealizables y utópicos. [...].Pues la concepción que la industria se hace del diseño es ostensible: ella no exige más que una adaptación conciliadora a las necesidades de la producción. (Selle, 1975, p.28)*

Es decir que con Selle (1975) se advierte que la necesidad ha sido desfigurada por lo intereses dominantes de la productividad, por ende, el concepto de necesidad ha experimentado una distorsión en su significación por parte de un sector de la sociedad. Esto también deriva en:

- Que el segundo momento del proceso de diseño, el de establecer el lenguaje del producto, se encuentra determinado por el interés en lugar de la necesidad.
- Que en el primer momento del proceso de diseño, el establecer la necesidad, queda desplazado y anulado.
- Que se pone en entredicho y vuelve superfluo, el aprendizaje y aplicación de la estructura y armazón conceptual tanto para la observación, análisis y construcción de la necesidad como para operar y atender la misma.

- Que el establecer el lenguaje de producto es resultado de un acto más de adecuación a intereses que de objetivación de la necesidad.
- Que se sostiene tanto un estado de dependencia y delectación en torno a los deseos como de insatisfacción de las necesidades que explican ciertas problemáticas ambientales y el consumismo.
- Que se causan vacíos: en las construcciones y fundamentación teórica del proceso de diseño; en el proceso de formulación de la problemática; en la aprehensión de las necesidades.

Este panorama indicaría que no hay salida o que no hay esfuerzos por modificar este estado de dependencia, aquí es donde se pondera la agenda global de objetivos del milenio que integran un centenar de países miembros de la Organización de las Naciones Unidas, que de manera mancomunada, se han propuesto constituir *"un marco de referencia verdaderamente universal"* (CEPAL, 2021) para enfrentar los retos o necesidades de un amplio sector de la población mundial. Esto merece especial atención y análisis porque los intereses, en este caso, se adecuan a las necesidades.

Por lo anterior, por una parte, en la formulación de la problemática es necesario que los modelos y métodos incorporen un armazón conceptual que les permita distinguir y afrontar los valores y juicios subyacentes para no incurrir en regresiones; por otra parte, se requiere evaluar los intereses subyacentes en los imperativos para que el trabajo sistemático del diseñador atienda: el momento y circunstancia que realmente lo interpelan; el entender y abordar necesidades reales; el discernir y resolver problemas.

Cabe aclarar que dicho actuar requiere de una acción colectiva, creativa e innovativa. Colectiva en el sentido que lo expresa Medardo Chiapponi (1999) en *Cultura Social del Producto*, cuando adelantando de forma exploratoria algunas observaciones sobre la legitimidad y la utilidad de considerar la actividad proyectual como actividad colectiva y, por extensión al diseño, señala que a esta le conlleva a *"[...] ocuparse de su papel social y a discernir entre los diversos tipos de problemas de los que se ocupa [...] a resolver problemas sociales, colectivos; [...]. A estos diversos objetivos corresponden también diferentes temas proyectuales"* (p.35). Creativa en el sentido que lo expresa Gerd Binnig (2004) como un proceso sinérgico multiescalar de cooperación de seres vivos e ideas para resolver problemas (pp.46-47). Innovativa en el sentido que lo expresa Córdoba et al. (2014) como forma colectiva que fomenta el desarrollo comunitario y empresarial mancomunado *"pues los desarrollos tecnológicos son originados por necesidades sociales, y a su vez las dificultades sociales propician inventivas tecnológicas y objetivas para su solución."* (p.36)

A raíz de lo expuesto, el interés, desarrollo y aportes investigativo se han enfocado en las cuestiones de orden esencial, contrahegemónica, acción colectiva y creativa en torno al diagnóstico, discernimiento y construcción de la formulación de la problemática como primer momento determinador del tanto del proceso de diseño e innovación, subsidiario del momento de contextualización de la investigación-creación. A partir de esto de han derivado dos líneas de trabajo, subsidiarias de los planteamientos y criticas de Margolin (2002) (2012) a la formación de los diseñadores y la teoría para las necesidades sociales, líneas que propenden, de manera complementaria e interdependiente: Identificar de qué manera se puede orientar la formación del ser del diseñador para

ocuparse de su papel social y Establecer el sentido de lo social en el campo del Diseño. Para esto se sugiere revisar los avances de Saavedra (2011), (2012), (2013), (2014a), (2014b), (2014c), (2015a), (2015b), (2015c), (2015d), (2016a), (2016b), (2016c), (2016d), (2016e), (2016f), (2017a), (2017b), (2017c), (2017d), (2018a), (2018b), (2020). **Finalmente, la investigación no ha pretendido definir lo que es problema para el campo del diseño, más bien, el identificar y establecer el diseño teórico de la teoría que puede dar paso a modelos u objetos teóricos tanto para abstraer el problema como para el diagnóstico, discernimiento y construcción de la formulación de la problemática y, de esta manera, aportar a la constitución y resolución del problema en el campo del diseño como un asunto social de creatividad colectiva.**

Cabe aclarar en torno a la investigación-creación, sin el animó de abrir una nueva línea de discusión en este escrito:

- Que merece todo el reconocimiento por el proceso político y el espacio constituido en el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación SNCT, gestionado en Colombia por Minciencias, como modelo de medición y taxonomía de y para la producción intelectual en artes, arquitectura y diseño (Bonilla, 2019, p.673-700);
- Que desde su procesualidad como se indicó desde Calvache (2019), reconoce el momento de contextualización como punto de partida para la identificación, entendimiento y apropiación de los elementos esenciales del contexto y de la realidad (p.4) que están inmersos en la problemática;
- Que desde Daza (2009) como proceso, brinda la posibilidad al investigador de romper con sus paradigmas y el autoconocimiento y con esto, el trascender en el desarrollo personal y relacional con los demás (p.90-91) pero también como forma:

  > *En donde el sujeto sea objeto de estudio y sujeto investigador a la vez, es decir, arte y parte del problema a investigar. En donde no solo el producto (obra de arte, práctica artística), sea lo relevante, sino también el proceso de transformación que sufre el creador y los sucesos que se presentan a través de la investigación. (Daza, 2009, p.91).*

- Que desde Ballesteros y Beltrán (2018) el conocimiento que produce "*es práctico y experiencial [...] transforma las relaciones ser humano-contexto"* (p.20) y cognitivo-afectivo *"porque propicia la construcción de conocimiento personal y colectivo acerca de las emociones que generan ciertas situaciones."* (p.23).

A pesar de lo expresado con anterioridad en torno a la investigación-creación; de su momento, espacio, reconocimiento y aportes; que para ampliar el conocimiento lo pretende hacer "*a partir de un planteamiento original que, por medio de procedimientos apropiados, revele y articule el conocimiento tácito que se inscribe en los artefactos y procesos de la creación para generar transformaciones en el entorno actual del ser humano.*" (Ballesteros y Beltrán, 2018, p.28), si bien la investigación contempla un momento de contextualización, desde este escrito y su discusión se advierte que dicho momento no está exento y no ha planteado su postura en torno al debate que le subyace: Del cómo identificar y establecer el diseño teórico de la teoría que puede dar paso a modelos u

objetos teóricos tanto para abstraer el problema como para el diagnóstico, discernimiento y construcción de la formulación de la problemática y, de esta manera, aportar a la constitución y resolución del problema en el campo del diseño como un asunto social de creatividad colectiva. Por tanto y a manera de invitación, se propone que se exploren las posibilidades de articulación o no de los resultados de investigación de este escrito con los del momento de contextualización de la investigación-creación.

Bibliografía - Referencias

Archer, B.
(1968). *Systemic Method for Designers*. Londres: Royal College of Arts.

Ballesteros, M. y Beltrán, E.
(2018). *¿Investigar Creando?: una guía para la investigación-creación en la académica*. Bogotá: Universidad El Bosque, Facultad de Creación y Comunicación.

Bernal, A.
(2019). La diferencia entre necesidad, demanda, deseo y pulsión. *Poiésis*, (36), 74-78. DOI: https://doi.org/10.21501/16920945.3190

Binnig, G.
(2004). El proceso creativo. *Revista Deutschland*, (5), 46-47.

Bonilla, H.
(2019). Investigación-creación en Colombia: la formulación del "nuevo" modelo de medición para la producción intelectual en artes, arquitectura y diseño. *Kepes,* 16 (20), 673-704. DOI: 10.17151/kepes.2019.16.20.24

Bonsiepe, G.
(1978). *Teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: GG.

Bürdek, B.
(1994). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: GG.

Calvache, D.
(2019). La investigación creación como orientación en la formación de diseñadores industriales. Ponencia presentada en el *Simposio Internacional Investigación y Posgrado en Diseño, Forma 2019*, realizado por el Instituto Superior de Diseño, La Habana, Cuba. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/340679001_La_investigacion_creacion_como_orientacion_en_la_formacion_de_disenadores_industriales?enrichSou=

CEPAL
(2021). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Disponible en: https://www.cepal.org/es/temas/agenda-2030-desarrollo-sostenible/objetivos-desarrollo-sostenible-ods

Córdoba, C., Villamarín, F. y Bonilla, H.
(2014). Innovación social: Aproximación a un marco teórico desde las disciplinas creativas del diseño y las ciencias sociales. *TENDENCIAS*, 15 (2), 30-44.

Daza, S.
(2009). Investigación-creación un acercamiento a la investigación en las artes. *Horizontes Pedagógicos*, 11 (1), 87-92.

Gay, A. y Samar, L.
(2007). *El diseño industrial en la historia*. Argentina: EDICIONES tec. Disponible en http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/LECTURAS/Diseno%20Industrial/OBLIGATORIA/3.pdf

Etimologías de Chile
(2021). Etimología de Diagnóstico: Disponible en: http://etimologias.dechile.net/?diagno.stico

ICSID
(2012). Definición de diseño. Disponible en: http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm. [Último acceso: 22 de agosto de 2012].

Maldonado, J y Arévalo, G.
(2007). *El sicólogo como preventor de la violencia intrafamiliar.* Recuperado de*: http://www.depsicoterapias.com/stte/zarticulo.asp?IdSeccion=18*

Margolin, V. & Margolin, S.
(2002). A "social model" of design: Issues of Practice and Research". *Design Issues*, 18 (4), 24-30. USA: MIT.

_____.
(2012). Un "modelo social" del diseño: cuestiones de práctica e investigación. *Revista KEPES*, 9 (8), 61-71. Colombia: Universidad de Caldas.

Minciencias
(2021). Anexo1. Convocatoria nacional para el reconocimiento y medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y para el reconocimiento de investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación – 2021. Disponible en: https://minciencias.gov.co/convocatorias/fortalecimiento-capacidades-para-la-generacion-conocimiento/convocatoria-nacional-para

Munari, B
(1983). *Como nacen los objetos*. Barcelona: GG.

Rojas, C. y Saavedra, E.
(2014). *Reflexiones en torno a la investigación en diseño*. Tunja: Editorial UPTC.

_____.
(2015). *Reflexiones en torno al papel social del diseño*. Tunja: Editorial UPTC.

_____.
(2016). *Reflexiones en torno a la metodología del diseño*. Tunja: Editorial UPTC.

Rodríguez, L.
(2004). *Diseño, Estrategia y Práctica*. México: Siglo XXI.

Saavedra, E.
(2011). Ser antes que hacer. Un reto de la educación superior para la formación integral del profesional en carreras proyectuales. Ponencia presentada en el Primer Congreso Internacional de Investigación y Pedagogía realizado por la UPTC, Tunja, Colombia

_____.
(2012). Ser antes que hacer. Un reto de la educación superior para la formación integral del profesional en carreras proyectuales. Ponencia presentada en el *Tercer Congreso Latinoamericano de Diseño* realizado por la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

_____.
(2013). Frónêsis, Diseño y Desarrollo Social. Conferencia presentada en *ENCUENTROS 2013, "Diseño y desarrollo social"* realizado por Taller 11-CIFAD. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC, Duitama, Colombia.

_____.
(2014a). *Diagnóstico: Primer paso para la resolución de la problemática.* En C. Rojas y E. Saavedra, *Reflexiones en torno a la investigación en diseño*. (pp.101-117). Tunja: Editorial UPTC.

_____.
(2014b). Aproximación a los discursos en torno a la dimensión social del diseño. Ponencia presentada en el *Quinto Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño* realizado por la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

_____.
(2014c). La Dimensión Social del Campo del Diseño en Latinoamérica. Ideologías, debates y actores. Ponencia presentada en el *Sexto Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño* realizado por la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

_____.
(2015a). *Sentido Social del Diseño: ¿Mucho Corazón o poco Cuerpo?* En C. Rojas y E. Saavedra, *Reflexiones en torno al papel social del diseño*. (137-181). Tunja: Editorial UPTC.

_____.
(2015b). Una aproximación a las percepciones de lo social del campo del diseño en latinoamérica. Ponencia presentada en el *Séptimo Seminario Internacional de Investigación en Diseño* realizado por NODYC, Universidad Autónoma de Nuevo León, México y Taller 11, grupo de investigación en diseño. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC. Nuevo León, México.

_____.
(2015c). ¿Es el diseño un campo de reflexión para el cambio social? Conferencia presentada en *ENCUENTROS 2015, "Diseño para el cambio social"* realizado por Taller 11-CIFAD. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC, Duitama, Colombia.

_____.
(2015d). Las concepciones de lo social en el campo del diseño latinoamericano desde los sesentas (60´s) a 2014. Poster presentado en el *Séptimo Seminario Internacional de Investigación en Diseño* realizado por NODYC, Universidad Autónoma de Nuevo León, México - Taller 11, grupo de investigación en diseño. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC. Nuevo León, México. ISSN 2256-1951.

_____,
(2016a). MoDDi: Un modelo de diagnóstico para la formulación de la problemática en diseño. Aproximaciones, elementos y ejemplos. En C. Rojas y E. Saavedra, *Reflexiones en torno a la metodología del diseño*. (pp. 147-182). Tunja, Colombia: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

_____,
(2016b). Revolución industrial y diseño social desde Hobsbawn, Mijailov y Ashton. Ponencia presentada en el *Séptimo Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño* realizado por la Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina.

_____,
(2016c). Lo social en el diseño como creencia ideológica. Ponencia presentada en la *I Jornada de Diseño Social "Miradas sobre el Diseño con fines sociales"* realizado por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.

_____,
(2016d). La presencia en latinoamérica de los discursos de lo social en el campo del diseño desde los 60´s a 2014. Cuestiones operativas y potenciales. Ponencia presentada en el *Octavo Seminario Internacional de Investigación en Diseño* realizado por la Facultad de Diseño de la Universidad del Asuay, Cuenca, Ecuador y Taller 11, grupo de investigación en diseño. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC. Cuenca, Ecuador.

_____,
(2016e). *La dimensión social del campo del diseño en Latinoamérica*. Ideología, debates y actores, 1960-2014. Escritos de la Facultad 114. Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

_____,
(2016f). *La dimensión social del campo del diseño en Latinoamérica. Ideología, debates y actores. Un análisis del discurso a los textos del diseño (teoría e historia) que han circulado en Latinoamérica, 1960-2014.* Escritos de la Facultad 120. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina.

_____,
(2017a). E-BloD: Un modelo para la evaluación de bloqueos en estudiantes de diseño en el proceso de diagnóstico y construcción del problema. Una propuesta desde el aula. Conferencia presentada en *ENCUENTROS 2017, "La investigación en el aula de diseño"* realizado por Taller 11-CIFAD. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC, Duitama, Colombia.

_____,
(2017b). E-BloD: Un modelo para la detección de paradigmas en el diagnóstico del problema en diseño. Ponencia presentada en el *Primer Congreso Internacional de Investigación en Diseño* realizado por la Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes de la Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

_____,
(2017c). Una mirada al diseño social desde el contexto investigativo. Ponencia presentada en el *Primer Congreso Internacional de Investigación en Diseño* realizado por la Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes de la Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

_____,
(2017d). El corazón y el cuerpo del sentido social del diseño. Ponencia presentada en el *Primer Congreso Internacional de Investigación en Diseño* realizado por la Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes de la Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

_____,
(2018a). El proceso de diagnóstico y planteamiento del problema en diseño desde la perspectiva social de la performatividad. Ponencia presentada en el *Noveno Seminario Internacional de Investigación en Diseño* realizada por el Instituto de Cooperación Latinoamericana y la Universidad Nacional de Rosario, Rosario, Argentina y Taller 11, grupo de investigación en diseño, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC, Rosario, Argentina.

_____,
(2018b). Aproximación a un modelo para la detección de preconstrucciones sociales que performan el error en el diagnóstico o planteamiento del problema en diseño. Poster presentado en el *Noveno Seminario Internacional de Investigación en Diseño* realizada por el Instituto de Cooperación Latinoamericana y la Universidad Nacional de Rosario, Rosario, Argentina y Taller 11, grupo de investigación en diseño, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC, Rosario, Argentina.

_____,
(2020). En torno a una Epistemología de lo Social en el Diseño. Ponencia presentada en el *Primer Simposio Internacional de Teoría y Diseño: "Las Rutas Teóricas del Diseño, homenaje a Víctor Margolin."* Realizado por Taller 11, grupo de investigación en diseño, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Duitama, Colombia.

Selle, G.
(1975). *Ideología y utopía del diseño: Contribución a la teoría del diseño industrial.* Barcelona, España: Gustavo Gili.

Simón, G.
(2009). *La trama del diseño*. Por qué necesitamos métodos para diseñar. México: Designio.

Thomson, G.
(1998). Deseos y Necesidades. *Ideas y Valores,* 47 (107), 43-55. Recuperado de: https://revistas.unal.edu.co/index.php/idval/article/view/21886

WDO
(2021). *Definición de diseño*. Disponible en: https://wdo.org/about/definition/#:~:text=Industrial%20Design%20is%20a%20strategic,systems%2C%20services%2C%20and%20experiences.&text=Industrial%20Design%20bridges%20the%20gap%20between%20what%20is%20and%20what's%20possible.

Wordreference
(2021). *Traducción de solve*. Disponible en: https://www.wordreference.com/es/translation.asp?tranword=solve

Las industrias creativas como objeto de estudio posgradual

María Camila Montenegro
Universidad de Nariño
Maestría en Diseño para la Innovación Social

Palabras Claves: Industrias Creativas, Creatividad Social, Hibridacion Cultural, Investigación+Creación, Producción Cultural, Formación Posgradual, Economía Creativa.

Modalidad: Artículos de Reflexión

Temática: Autonomía Creativa

Resumen

Nariño se ha caracterizado por tener un alto grado de producción artístico cultural que se demuestra no solamente mediante la nominación y obtención títulos como Patrimonio Inmaterial de la humanidad sino con la gran cantidad de objetos, productos, experiencias y técnicas que se visualizan a través de todo el territorio, desde la creación objetual ya sea artística o de uso; pasando por las producciones literarias, musicales, teatrales y populares. La acción de tomar a las Industrias Creativas como objeto de estudio, busca convertir las potencialidades en realidades, mediante una malla curricular que aliente al estudiante a la inmersión y puesta en marcha desde lo propio, con una perspectiva técnica, basándose en tres conceptos principales: La Creatividad Social, La Hibridación Cultural y La Investigación+Creación.

Introducción

A pesar de contar con un amplio portafolio de posibilidades, hablando de formación posgradual, regionalmente no se encuentran opciones dirigidas al sector creativo, teniendo en cuenta su experiencia y consecuencia laboral y productiva sin importar su proveniencia en cuanto a su formación en pregrado.

Si fuese un hecho que las Industrias Creativas se pudieran analizar solo desde el punto de vista económico, se rechazarían de entrada cualquier propuesta academia relacionada con su estudio, sin embargo, esto se hace posible dados 3 conceptos principales: La Creatividad Social, La Hibridacion Cultural y la Investigación+Creación, en este orden de ideas, poniendo como principal factor el fenómeno de que la creatividad es un acto colectivo y colaborativo.

De esta manera, en el presente documentos se pretende presentar la propuesta de currículo académico desarrollada que pretende poner a las Industrias Creativas como objeto de estudio posgradual.

Método – Marco

Las Industrias Creativas y Culturales

El término de industria cultural e industria creativa tiene un mismo origen y evolución: la economía creativa, la cual se entiende como la capacidad para generar novedosas colaboraciones para producir desde la cultura y la creatividad (Caves, 2000). Este enfoque asume que las ocupaciones culturales y creativas poseen una probabilidad de reproducción industrial o "artesanal" que le permiten analizarse y pensarse a partir de una magnitud económica como un bien o servicio con una cierta salida al mercado, Es así como a partir de la misma fundamentación de dichos términos, ha existido una interacción de subordinación donde los fenómenos culturales y creativos fueron reducidos a una racionalidad instrumental económica (Horkheimer & Theodor, 1988) Esta conceptualización con trazas de pecado original, como Paz Díaz (2013) lo llama, otorgó inicio a una irrupción técnica en el planeta de la cultura y la creatividad como una forma de entender el desempeño material de la cultura y moverse hacia nuevos enfoques en donde no se encuentre mal observado que el mercado regule de diversas posibilidades la manera de entender dichos conceptos. Más allá de estas críticas, esta nueva visión sentará las bases conceptuales para las llamadas Industrias Creativas y Culturales (de ahora en adelante ICC en este documento), como un nuevo sector de construcción y producción de bienes simbólicos con una totalmente nueva realidad cultural y creativa más democrática y participativa, sin embargo además con una innegable tendencia hacia la homogeneización de contenidos y el control de ciertos conglomerados privados sobre ciertos de dichos bienes intangibles.

No obstante, si se asume que la creatividad puede entenderse como un fenómeno social que va más allá de la innovación tecnológica y como el insumo primario por medio del cual se implementa una hibridación cultural constante. De esta forma, la creatividad social va más allá del acto innovador y se llega a comprender como un estilo de experiencia ética colectiva para la obra de resoluciones a inconvenientes sociales mediante la idealización estratégica (Rodríguez-Villasante T.)

En esta situación, una vez que los bienes simbólicos se analizan a partir del mercado adquieren una doble realidad de mercancía y importancia que ingenuamente se estima sin dependencia, sin embargo, que según (Bourdieu, 2011), transita entre 2 parámetros opuestos, en donde por un lado se entiende la cultura como un bien económico, producido y consumido como mercancía, y sin embargo como un intangible espiritual que acostumbran considerarse por fuera del alcance de cualquier estudio científico. O sea, si se entiende que todo modo de creatividad es una forma de imaginar y edificar el futuro de manera colaborativa, entonces es viable garantizar que todo proceso creativo consigue una visión ética-social en donde los diferentes valores de los bienes culturales descubren un ámbito correcto para ser gestionados e investigados.

Tal, se hace primordial una especialidad que analice las industrias creativas como promotoras de prácticas sociales y bienes culturales híbridos que continúen representando a un territorio con el paso del tiempo, en especial, en un lugar geográfico como el departamento de Nariño que cuenta con bienes culturales intangibles ubicados por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura como el Carnaval de Negros y Bancos (2009) y la técnica artesanal del Barniz de Pasto (2020) entre otros, y que desafortunadamente anhelan ser abordados primordialmente como un fenómeno económico regional.

Desafíos académicos formativos, de expansión y científicos

Nariño y la zona suroriental de Colombia, cuenta con un gran acervo cultural, especialmente con el Carnaval de Negros y Blancos y el Barniz de Pasto como patrimonio Inmaterial de la humanidad, lo cual básicamente pide que se oferte un programa de formación en la que la Creatividad Social sea el pilar importante.

El departamento de Nariño es extensamente identificado por la gran producción de bienes culturales únicos en el territorio y el planeta, debido, entre otras muchas causas, a su mayoritaria población mestiza y a su privilegiada estructura geográfica donde confluye la zona pacífica, la zona andina y la zona amazónica. Es en este entorno, donde la ONU ha identificado en la última década al Carnaval de Negros y Blancos (2009), del territorio andina, la Marimba de Chonta (2015), del territorio pacífica, y la técnica artesanal del Barniz de Pasto (2020) del territorio amazónica y andina, como patrimonios inmateriales de la raza humana, al igual que el sistema vial andino QHAPAQ ÑAN (2014), del territorio andino, el cual fue proclamado como el primer patrimonio mundial de la raza humana compartido por 6 territorios de Suramérica. Todo lo mencionado sin considerar la gran proporción de fiestas clásicos existentes en toda la zona como el carnaval del fuego en Tumaco, las guaguas de pan en Obonuco, las fiestas del Inti Raymi de los cabildos indígenas y la celebración de la virgen de las mercedes en Pasto entre otros, así como una vasta pluralidad de bienes de consumo cultural clásico, como los sombreros de paja toquilla de Sandoná, y diversos tipos de objetos desarrollados con enchape en tamo, talla en madera y tejidos en telar manual con distintas fibras naturales del territorio.

Resultados – Discusión

Fundamentos teóricos y conceptuales del programa

Bajo la perspectiva de Howkins (2001) el concepto de Economía Creativa, se agrupa en 4 sectores con valor agregado económico: el derecho de creador, la patente, las industrias de marcas y el diseño.

El criterio de industria cultural y creativa debería entenderse no en el sentido puramente industrial del término, sino en el sentido de sectores de actividad estructurada, conformados por las funcionalidades primordiales para permitir que los bienes servicios y ocupaciones de contenido cultural, artístico o patrimonial lleguen al público o al mercado.

- Magnitud Herencia Cultural, compuesta por la zona de Patrimonio Natural y Cultural, en donde se encuentran esos productos derivados de servicios de museos, sitios arqueológicos, históricos, y paisajes culturales.
- Magnitud Creatividad y Medios, compuesta por el área de Artes Visuales y Artesanías, en donde se encuentra la pintura, la escultura, la fotografía y la artesanía; la zona de Libros y Prensa, en donde se hallan libros, periódicos, otros materiales impresos, bibliotecas y ferias de libros; el área de Presentaciones Artísticas en donde permanecen las artes escénicas, la melodía, festivales, festividades y ferias; y la zona de Medios Audiovisuales en donde se encuentran filmt de video y de animación.

No obstante, esto no supone que no sea solicitado un plan de formación especializado sobre industrias creativas. Por esta razón, se entiende en este documento a las Industrias Creativas como esas ocupaciones que necesitan de procesos de creatividad social como insumo imprescindible la administración de prácticas sociales y para la sostenibilidad del acervo cultural y social de un territorio que puede tener un elemento de productividad económica, sin embargo, que jamás se estima como su primordial objetivo a conseguir. Gracias a este enfoque especial, se necesita aceptar procesos de participación y averiguación por igual particulares, como es la situación del paradigma de la Investigación+Creación, como modelo alternativo para validar la construcción otra vez entendimiento en las industrias creativas.

Incorporación de los componentes teóricos y conceptuales al programa

La relación de las disciplinas del Diseño y las Industrias Creativas se puede resumir de acuerdo a la Tabla 1 que se muestra a continuación. En ella se observa, en la primera columna, las dimensiones teóricas establecidas con anterioridad, en la segunda columna, los ejes curriculares de la Especialización en Industrias Creativas y en la tercera columna, las competencias básicas a desarrollar por esta oferta académica.

Teniendo en cuenta los sectores a quienes podría interesarles la propuesta de formación académica, se desarrolló una encuesta estimativa de percepción sobre la demanda a 20 artesanos y artistas de la ciudad de Pasto, así como a 10 estudiantes de diseño industrial, diseño gráfico y artes visuales de la universidad de Nariño para determinar la pertinencia y responsabilidad social de esta oferta académica, al interior de los mencionados sectores, obteniendo como resultado que a un 53% de los encuestados le gustaría realizar un proyecto postgradual en Industrias Creativas y Culturales y de manera específica, un 70% de los encuestados tienen interés en formarse en el tema de gestión de proyectos culturales y un 26% en emprendimiento social.

Matriz de trabajo de la Especialización en Industrias Creativas			
Dimensiones Teóricas	Ejes Curriculares	Competencias Generales	ESTRATÉGIA BASE PROPUESTA
Hibridación Cultural	Componente Específico de Gestión	Renegociar las estructuras simbólicas y significados de los bienes creativos y culturales con las estructuras hegemónicas en pro de la sostenibilidad social y económica de los mismos en un determinado grupo social.	Inmersión dentro de la cultura de un grupo social, sin dejar de lado el punto de vista subjetivo como sujeto ni objetivo como investigador, de manera que se interiorice la acción del grupo social como respuesta a el uso de cierta práctica que se dé dentro de su diario vivir.
Creatividad Social	Componente Específico de Creación	Promover la innovación de nuevas prácticas sociales por medio de un enfoque colaborativo de prospectiva estratégica en un determinado grupo social.	Dotar con herramientas de participación, en las que el estudiante logre no solo aplicarlas sino crear las suyas propias y logre además adaptarlas para uso dentro de diferentes contextos.
Investigación + Creación	Componente de Investigación	Implementar experiencias creativas que generen nuevo conocimiento por medio de resultados de objetos plástico-sensoriales y procesos de documentación en un determinado grupo social, con un enfoque participativo a lo largo de la experiencia evidenciando el resultado conjunto.	Haciendo que el tránsito del estudiante a través de la formación académica sea en sí mismo una experiencia creativa.

Fuente: Los autores

Teniendo en cuenta que son dos las etapas centrales que se debe recorrer en el proceso del diseño de una malla curricular basada en competencias (Goñi Zabala, 2014), las cuales consisten en definir inicialmente un perfil de egresado y paso seguido diseñar una malla curricular, la propuesta curricular realizada, se fundamenta a partir de la anterior tabla como parte de la síntesis de los fundamentos teóricos del programa.

Creatividad social

A pesar del monumental volumen de indagaciones sobre la creatividad, en especial a partir de la psicología cognitiva, lo cierto es que solamente en la última década se ha comenzado a profundizar en su elemento colaborativo, rompiendo con el mito de que la creatividad es un proceso aislado e introspectivo (Benkler, 2012; Johnson, 2011). Esto significa que la dificultad para abordar la creatividad como objeto de análisis, necesita una perspectiva holística que posibilite entender este fenómeno a partir de diferentes perspectivas, en especial ahora, existente cierta claridad sobre el elemento social y colaborativo que va más allá de un mecanismo de la mente introspectivo de las personas. Este constructo multidimensional de la psicología cognitiva explica la creatividad como un fenómeno de resolución de inconvenientes sin embargo que se caracteriza por la i) fluencia o capacidad para crear muchas ideas diferentes; ii) flexibilidad o capacidad de producir ideas de diversas categorías; iii) originalidad o novedad, lo diferente, lo fuera de lo común; y iv) preparación o capacidad de conceptualizar detalles y propiedades enriqueciendo la iniciativa.

Por largo tiempo se usó la teoría del flujo[1] para comprobar que la creatividad era un proceso íntimo y personal. Esta creatividad social entiende que los equipos son más creativos que las personas si consiguen el flujo de conjunto al laborar en grupo. Este flujo social se caracteriza por buscar una secuencia de fines habituales, propender por la colaboración igualitaria, aprovechar el potencial del fallo, y apoyarse en el trabajo grupo por medio del dominio del fenómeno abordado y la familiaridad del equipo de trabajo.

Investigación + construcción

En el año 2015, el Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología y novedad (Colciencias, 2018) expidió la guía de programas de ciencia, tecnología y novedad, en la cual integró la Investigación+Creación (I+C) como un nuevo enfoque del cual se derivan otras maneras de generación de entendimiento.

Teniendo presente lo anterior, conviene resaltar los planteamientos y sugerencias de la Mision de Sabios, constituida por un equipo de profesionales nacionales y mundiales de diversas superficies del conocimiento, los cuales se juntaron destinados a dibujar las directrices y los lineamientos concernientes al desarrollo de la ciencia, la tecnología y la innovación en el territorio de Colombia (Misión de Sabios, 2019). Como consecuencia de este proceso, se lograron relevantes sugerencias, así como cuestionamientos importantes para que el territorio desarrollo en superficies primordiales del conocimiento, como son las: Ciencias Sociales y Desarrollo Humano; Ciencias de la Vida y de la Salud; Biotecnología, Bioeconomía y Medio Ambiente; Mar y Recursos Hidrobiológicos; Ciencias Simples y del Espacio; Energía Sustentable; Tecnologías Convergentes e Industrias Creativas y Culturales. Especialmente en lo referente con el foco de Industrias Creativas y Culturales, la tarea hace énfasis en darle a la I+C un papel protagónico en las ocupaciones de indagación, desarrollo y novedad, que posibiliten la apropiación del entendimiento en cada una de sus maneras, con miras a producir costo simbólico, identidad cultural y generación de contenidos.

Hibridación cultural

Existen muchas maneras de abordar el consumo de bienes desde las industrias creativas. Sin embargo, en este documento se seguirá el precepto de García Canclini (1999), que lo define como aquel "conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y cambio, o donde al menos éstos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica" (p, 42). Es decir, bajo esta visión, la distinción de los bienes culturales radica en el valor simbólico como una dimensión superior que somete los valores económicos y de uso, al valor estético (Diaz, 2013, p. 49). Esta reconceptualización del consumo debe servir para repensar la racionalidad económica, sociopolítica y psicológica en las sociedades

1 Csikszentmihalyi con lo que él mismo denominó como "método del muestreo de la experiencia", originó su teoría, denominada "del flujo", que esencialmente expone que los individuos, entre más habilidades tengan dentro de un campo productivo específico y, en simultánea, entre más desafío ofrezca el trabajo en el que se están ocupando, más experiencia de motivación y control experimentan, lo que garantiza una jornada creativa más fructífera, en términos resolutivos y también en términos de innovación, de originalidad (RODRIGUEZ, 2011)

(García Canclini, 1995), como una manera de participación activa de la ciudadanía en su tejido social y romper los modelos de homogeneización cultural impuesto por la globalización.

La mejor manera de implementar esta visión es entendiendo el fenómeno cultural como un proceso de hibridación constante del grupo social con su entorno social y con su medio. García Canclini (1990) fue el primero en definir el concepto de hibridación cultural como aquel punto de encuentro de producción cultural y tecnológico, donde las prácticas subalternas y los sistemas hegemónicos se interpenetran por medio de prácticas sociales y artefactos manufacturados con la intención de representar el mundo.

La hibridación cultural ha sido un campo explorado fundamentalmente por la antropología. Según Sandoval (2003), en las ciencias sociales, el concepto de hibridación ha sido utilizado de manera permanente en la discusión sobre identidad racial, política, religiosa o cultural. Así, se concebía al "híbrido cultural" como el tipo de personalidad característico del "hombre marginal", es decir, del inmigrante que debía encontrar su lugar en una nueva sociedad. Sin embargo, desde la perspectiva de García Canclini (1990), se entiende como un proceso de "negociación simbólica" en donde se reelaboran nuevos pactos de comprensión colectiva para la transformación social desde el territorio, y como una manera de combatir la globalización cultural. Así, es posible asegurar que a partir de estos procesos de hibridación los sujetos tienen a su disposición un conjunto de bienes culturales y simbólicos que utilizan indistintamente en sus prácticas sociales para la construcción de su identidad sin más limitaciones que su voluntad y su disponibilidad para hacerlo (Benitez et al., 2018). Es desde esta perspectiva como se entiende en este proyecto educativo la gestión de las denominadas industrias creativas: como bienes sociales (no económicos), que requieren una constante reinterpretación simbólica para adaptarse a los cambios del mundo contemporáneo por medio de un proceso de reconversión creativos, sin perder la representatividad del territorio donde se encuentran inmersos. Esta gestión no es ajena a un modelo económico de emprendimiento cultural, pero entendiendo que esta perspectiva no es la fundamental ni la única en la gestión de las industrias creativas. Este enfoque, el cual se puede entender como un ejercicio de gestión del proceso creativo centrado en la cultura, lo describe García Canclini (1990) de la siguiente manera:

> *"El proceso de hibridación cultural permite explicar las estrategias que utilizan los grupos y/o sujetos al reorganizar las estructuras simbólicas y significados que les rodea, a partir de fusiones de prácticas paralelas para así poder ingresar a dinámicas globales, permitiendo una mayor movilidad social, cultural y económica. Sin embargo, el ingreso a estas dinámicas globales no implica la pérdida de tradiciones de estos grupos, sino que también en medio de esas reorganizaciones existe una reafirmación simbólica." (p. 221).*

Componente de Investigación

Orientado a profundizar en los fundamentos teóricos y epistemológicos relacionados con la Investigación+Creación como nuevo paradigma de investigación en las disciplinas creativas. Este componente incluye las asignaturas de Epistemología de la Investigación+Creación y el Seminario de Investigación equivalente al 25% de las asignaturas del Plan de Estudios de la ESIC.

Componente Formativo

El Plan de Estudios está compuesto por cuatro ejes transversales, organizados de la siguiente manera: *i)* Componente Específico de Creación *ii)* Componente específico de Gestión; *iii)* Componente de Investigación, y *iv)* Componente flexible pensado para la articulación con la Maestría en Diseño para la Innovación Social y otras ofertas académicas post graduales de la universidad de Nariño. A continuación, se detallan cada uno de ellos.

Componente de Creación

Orientado a fortalecer procesos de cartografiado y prototipado de proyectos creativos los cuales pueden llegar a convertirse en propuestas de Gestión Comunitaria, Industria Creativa, Emprendimiento Social, empresa Tipo B. Debido al enfoque de este proyecto educativo, orientado hacia una epistemología de la acción, este componente comprende las asignaturas de Laboratorio de Cartografiado y Laboratorio de Prototipado. Este componente seria el 25% de las asignaturas del Plan de Estudios de la ESIC.

Componente de Gestión

Orientado a fortalecer la identificación, formulación y gestión de bienes simbólicos que puedan llegar a convertirse en una propuesta de Gestión Comunitaria, Industria Creativa, un Emprendimiento Social o una empresa Tipo B. Este componente busca el fortalecimiento del perfil de gestor de proyectos simbólicos y de emprendedor social con capacidad de toma de decisiones y poder de acción colaborativa, por medio de las asignaturas de Gestión de Proyectos Simbólicos y Emprendimiento Social. Este componente sería el 25% de las asignaturas del Plan de Estudios de la ESIC.

Componente Flexible

Este componente se encuentra específicamente diseñados para complementar este proyecto educativo con la Maestría en Diseño para la Innovación Social del Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño - MADIS (https://madis.udenar.edu.co/), a través de las asignaturas electivas, como: Tecnologias Civicas, Fundamentos de Innovación Social, Taller Digital y Taller Maker.

Es importante tener en cuenta que este componente permite al estudiante la libertad de escoger alguna de estas alternativas de cursos con la MADIS así como con cualquier otra propuesta de formación de postgrado de la universidad de Nariño que contemple un mínimo de 3 créditos para cada una de las asignaturas electivas, así como su pertinencia con alguno de los tres primeros componentes de la especialización.

Los laboratorios que contempla la malla curricular, si bien uno no es prerrequisito del otro, están estrechamente ligados, siendo el Laboratorio de Cartografiado el primer

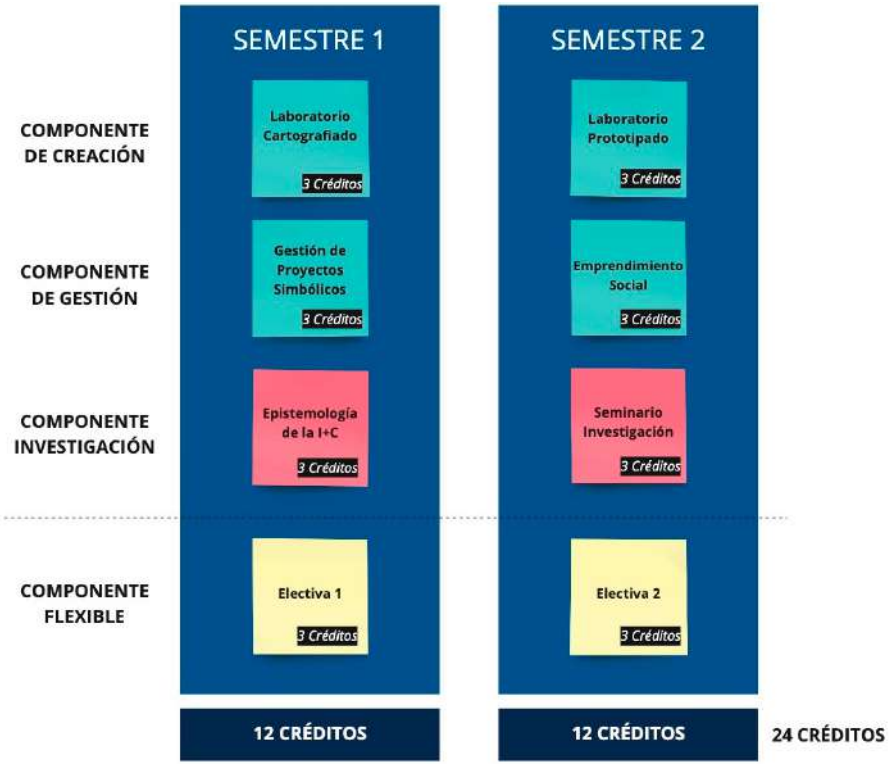


Figura 1.
Malla Curricular resumida
Créditos: Los autores

paso para llegar al Laboratorio de Prototipado. En cuanto a herramientas. Con respecto a las herramientas de prototipado, esta asignatura contempla no solo la elaboración del prototipo del objeto plástico sensorial, sino que cubre metodologías y herramientas de prototipado abarcando tanto teoría como práctica.

FASE DE TESTEO

La propuesta ha sido presentada ante el Comité Curricular del Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño, Departamento al que pertenece la Maestría en Diseño para la Innovación Social, en el momento nos encontramos a la espera de retroalimentación y un posible inicio de los trámites para la apertura del programa ante la Vicerrectoría Académica y a través de esta, ante el Ministerio de Educación. Sin embargo, una vez sea posible, se pondría en marcha un testeo de asignaturas tan pronto las condiciones de normalidad retornen a la universidad.

Bibliografía

Benitez, L., Cuero, A., & Rojas, A.
(2018). *Procesos de hibridación cultural (descoleccionamiento, desterritorialización y reconversión) en la interacción de estudiantes afrocolombianos y no-afrocolombianos.* Universidad Pedagógica Nacional.

Benkler, Y.
(2012). *El Pinguino y el Leviatán.* Deusto

Bourdieu, P.
(2011). *Las reglas del arte.* Anagrama.

Caves, R. E.
(2000). Contracts Between Art and Commerce. . *Journal of Economic Perspectives, 17 (2)*, 73-83.

Diaz, P.
(2013). *Industrias Culturales e Industrias Creativas: Evolución histórica y conceptual, confluencias y divergencias. El caso de santiago creativo, plataforma para la exportación de la industria creativa. .* Universidad de Chile, Facultad de Artes, Departamento de Teoría e Historia del Arte.

García Canclini, N.
(1990). *Culturas Híbridas.* Grijalbo.

García Canclini, N.
(1995). *Consumidores y Ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización.* México: Ed. Grijalbo. .

García Canclini, N.
(1999). *El consumo Cultural: Una propuesta teórica. En G. Sunkell (Ed.), El consumo Cultural en América Latina. .* Ed. Andrés Bello. .

Goñi Zabala, J.
(2014). *Hacia un currículum guiado por las competencias. .* Universidad Pública de Navarra.

Horkheimer, M., & Theodor, A.
(1988). La Industria Cultural: Iluminismo como mistificación de masas. En Dialéctica del iluminismo. *Dialectica del Iluminismo*.

Howkins, J.
(2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas. .* The Penguin Press. .

Johnson, S.
(2011). *Las Buenas ideas: Una historia natural de la innovación. .* Turner Publicaciones.

Rodríguez, G. A.
(2011). *La experimentación de la negentropía psíquica asociada al reto creativo. Una revisión de la teoría del flujo dentro del oficio publicitario en Bogotá*. Recuperado de: http://hdl.handle.net/20.500.12010/10226.

Rodríguez-Villasante, T. R., Montañés Serrano, M., & Martí, J.
(2000). La Investigación social participativa. . *El Viejo Topo.*

Sandoval, S.
(2003). Hibridación social: Un modelo conceptual para el análisis de la región y el territorio. . *Región y Sociedad, 15(28)*, 47-80

Artesanias híbridas y semi naturales basadas en oficios antíguos

Willian Dario Obando Matabajoy
Universidad de Nariño
wobando@udenar.edu.co

Palabras Claves: Artesanías, Hibridación, Mopa Mopa, Semi natural - Tamo

Modalidad: Artículo de Caso.

Temática: Autonomía Creativa.

Resumen

Reflexionamos cómo el concepto de artesanías mezcladas o para nuestro caso fluye como "artesanías híbridas" es posible su resolución con dos oficios decorativos presentes en la ciudad de San Juan de Pasto, ellos son: el Barniz de Pasto Mopa – Mopa, y el Enchapado en Tamo, los que se enriquecen con el uso de múltiples materiales naturales y semi artificiales, además incorporando tecnologías contemporáneas que refuerzan ese mismo propósito de mezcla y actualización. La firme intención de este plan es ensanchar esos oficios con el uso de otros recursos paralelos, considerando las técnicas heredadas empíricamente por sus artesanos para la materialización de sus ideas y potencializarlas con las técnicas actuales. La probable re- interpretación de esas artesanías, en beneficio de una nueva producción a medida, en favor de la conservación de la acumulación patrimonial y con el ofrecimiento del diseño objetual para que, de esa forma, se compendie una decisión en el afianzamiento de una sucesión artesanal; en favor de generaciones de próximos artesanos creadores, iniciando por sus técnicas y transitando por las representaciones bi y tridimensionales que les equiparan. Como resultado primordial se espera la obtención de ambiente de producción artesanal basado en la exploración análoga y digital de las técnicas que conforman a los oficios sumadas las formas actuales de generación volumétrica y de interpretación gráfica obteniendo objetos que apuntalen la producción híbrida actual, para alcanzar la realización de artesanías complementarias con materiales semi naturales.

Producto Plástico-Sensorial

Objetos plástico sensoriales para los oficios de Barniz de Pasto Mopa Mopa y el Enchapado en Tamo poseedores de la parametrización en el uso de los recursos materiales, procedimientos, equipamiento y acabados definitivos a partir de las condiciones técnicas y procesos complementarios en la fabricación análoga, mecánica y/o digital empleadas para la decoración y en los objetos híbridos. Los objetos plástico – sensoriales son diferenciados y su perfeccionamiento o depuración se logra gracias a la habilidad del artesano y del diseñador en co-creación, los cuales arrojan objetos funcionales (en estado de prototipo) que si bien responden a las necesidades iniciales del taller pueden generar una serie de resultados exploratorios por registrar. La mediación creativa se puede conjeturar en este apartado para determinar las intervenciones logradas.

Introducción

Se concentra en una débil exploración de artesanías hibridas y semi naturales con materiales y técnicas mixtas, por parte de algunos artesanos sobre dos oficios tradicionales, para crear una manufactura alternativa, contando con las condiciones de materiales compuestos, lo que les daría acceso a algunas herramientas tecnológicas actuales disponibles; en favor de la exploración de oportunidades productivas; robusteciendo la identidad de determinados talleres artesanales en los oficios del Barniz de Pasto y del Enchapado en Tamo. Algunos de los talleres artesanales de la mayoría de los oficios de nuestro departamento de Nariño, han manifestado abiertamente su disposición al acceso de otros materiales y de tecnologías complementarias en favor del sostenimiento y ampliación de su ejecución artesanal. Se tiene conocimiento que por lo menos tres unidades productivas en la decoración con Barníz de Pasto y de Enchapado en Tamo están totalmente dispuestas a incrementar su presencia y participación en la producción artesanal nacional tan necesaria para sus talleres y aprovechando la reactivación económica nacional que buscaría apoyar a este sector en particular. Si bien en el problema se anuncia una ausencia en la exploración de artesanías híbridas y semi naturales; esta condición se manifiesta totalmente, después de extender un cartografiado en el territorio, ya que no se reconoció a ninguna entidad, empresa, organización o grupo independiente que lo aborden.

Todo parece indicar que es un campo que no tiene mayor exploración por parte de ninguna entidad local o nacional porque esa no es su prioridad actualmente, esto resulta de consultas que se han logrado a directivos de determinadas entidades que podrían abordar esta opción y se ha obtenido esa conclusión. La perspectiva de los algunos artesanos a quienes les hace falta experimentación en el seno de sus talleres; como también el uso de materiales paralelos y herramientas actuales existentes para generar tanto objetos, así como su decoración. Lo que nos conduce inevitablemente no solo a establecer una oportunidad de diseño desde el uso de materiales semi naturales, nuevas tecnologías e inclusive transitar el camino de la hibridación con base en los oficios tradicionales.

Sin embargo, el acceso a la madera cada vez está más restringida por condiciones medioambientales y su impacto frente a la deforestación, lo que ofrece una oportu-

nidad adicional en la exploración de los materiales para su sustitución en pro de las artesanías híbridas. En cuanto a la resina del Mopa – Mopa o Barníz de Pasto las noticias no son alentadoras, de acuerdo al portal del Ministerio de Cultura: "Los principales riesgos identificados con relación a la manifestación, es la escasez y difícil consecución de la planta, producto de la expansión de la frontera agrícola, el cambio climático, los desastres naturales, la explotación minera y los pocos recolectores que se interesan en adentrarse a la selva para obtener el mopa mopa que venden a los artesanos de Pasto".

Para el caso de la técnica del Enchapado en Tamo la condición es totalmente positiva, ya que su materia prima proviene de los tallos de los cereales del trigo y preferiblemente de la cebada. Sus artesanos tienen acceso garantizado a estos materiales naturales debido a su alta producción y continuidad en su cultivo, lo que significa un elemento de confianza en el trabajo del enchapado en esas fibras, tan solo que se debe tener muy en cuenta que los soportes usados para los objetos provienen del sector de la madera, del cual ya se tiene el panorama muy delicado presentado. Esto significa que la oportunidad en el uso de materiales semi naturales es una oportunidad valiosa para explorar esa hibridación de soportes aprovechando las tecnologías actuales y disponibles, inclusive se percibe la ocasión para el uso de esas oportunidades de corte para la misma decoración de las artesanías propuestas dentro de esta investigación – creación.

Los artesanos que conforman estos grupos, son personas adultas que han llegado a los oficios artesanales por distintos caminos en donde el principal; sigue encabezado por la tradición o la herencia artesanal, otra ruta es la habilidad en el manejo de los materiales y su capacidad de darle composición a esas destrezas para obtener una gratificación formal. Como consecuencias directas se plantea que es bastante probable que los oficios más antiguos que dependan casi de un 90% del recurso natural determinado; se vean impactados en una primera instancia por dejar de contar con esa materia prima, y para completar este cuadro negativo, se sopesa que los materiales de soporte o complementarios también se vean limitados por regulaciones gubernamentales, por ética ambiental y hasta por situaciones socio-políticas que impidan el acceso a los mismos.

En ese panorama se puede incidir en primer orden sobre cómo se verán afectados los maestros artesanos tradicionales en esos quehaceres, entonces el siguiente grupo impactado sería el de los aprendices y junto a ellos las demás personas que aportan productivamente al taller. Paralelamente podemos señalar que se impacta a los proveedores de materiales, materias primas, equipos y equipamiento específico, de igual forma están comprometidos los comercializadores de los productos artesanales. En otra escala se ubican los propios compradores, inclusive los clientes de las piezas elaboradas por ciertas comunidades. Finalmente, uno de los componentes intangibles que merece ser indicado es la cultura local y nacional; la tradición regional y la sociedad productiva, grupos, organizaciones e instituciones relacionadas directamente con los oficios y sus técnicas.

Por lo cual se propone una pregunta de investigación en este sentido: ¿Es posible la implementación de artesanías semi naturales e híbridas, impulsadas conjuntamente con los oficios y técnicas tradicionales, mediante herramientas tecnológicas, las cuales,

a su vez, exploren y generen una forma paralela en su producción? De lo cual se puede responder afirmativamente y con toda seguridad que es totalmente viable y posible, para lo que en una primera instancia se requiere el diseño de una metodología en favor sistema de experimentación e hibridación material; que anticipe la formación artesanal de sus creadores conjuntamente con los maestros en los distintos oficios y sus técnicas tradicionales.

Método – Marco

"El futuro traerá nuevas artesanías que ahora no somos capaces de imaginar". Así lo ha afirmado el sociólogo Antonio Ariño en la conferencia sobre el mundo digital y su efecto en lo artesano. Según Ariño, "lo artesano ha mutado en el tiempo. No sabemos cómo serán los artesanos del futuro, pero sabemos que habrá artesanos". "Es en la modernidad cuando se inventa lo artesano", emergiendo como lo opuesto a lo industrial", ha explicado Ariño. El sociólogo también expresó las "grandes discrepancias" que existen sobre el significado de lo artesano, que se ha tratado de regular. Eso sí, ha advertido de que "la tradición no existe. Es un invento que hacemos las sociedades modernas que estamos en cambios constantes". Ariño, Antonio. (2013)

"Encontrarse con su pasado" en donde lo retro es una tendencia que surge del deseo de quien hoy tiene capacidad de tener los productos que no podía comprarse en su momento, cuando se lanzaron por primera vez. En la actualidad, es probable que ese adulto quiere percibir las sensaciones que intuía pero que no pudo disfrutar. "En sentido profundo, es una tendencia que se apoya en la percepción que tiene la persona de encontrarse en continuidad con un pasado histórico valioso". Mónica Codina. (2004)

Sobre la artesanía semi natural

Dentro de la cultura material, se tiene en cuenta preferencialmente la propuesta de Fernando Broncano (2020), quien afirma que el hombre ha "co-evolucionado" transformando el medio natural en artificialidad, y que es la creación de la artificialidad una de las características sustancialmente humana. Para Broncano, "ontogenética_ mente, los individuos humanos adquieren sus capacidades en un entorno articulado en nichos formados por artefactos, símbolos materiales, procesadores de información" Luego entonces obtenemos que el complejo sistema de artefactos produce al individuo y a la sociedad componiendo a los humanos un poco más de artefactos en sí mismos. Broncano afirma que: "la vida social no sería posible sin la mediación de los artefactos, como no lo sería sin lenguaje". Es desde esta interpretación relacional y semántica de los artefactos que se hace posible sopesar el concepto de hibridación para la artesanía. Ahora bien, es necesario entregar la misma jerarquía a la dimensión cultural y a la parte material ya que las dos se acoplan en la actualidad de una forma turbulenta y que además propone que el "artesano" representa una condición humana peculiar: La de la persona que se implica a fondo en lo que hace. Richard Sennet (2013)

Artesanías cultural e híbrida

Inicialmente se explora el concepto de artesanía cultural para diferenciarlo de la artesanía híbrida que determinaremos más adelante, el primero; la artesanía cultural hace alusión al estudio del objeto artesanal, que a su vez forma parte del patrimonio cultural y que resulta de la herencia cultural, es trascendente porque contribuye al conocimiento de las diferentes cosmovisiones de un grupo humano específico, de esta manera es posible incorporar estos conocimientos a nuevos productos en el mediano o largo plazo. Se plantea la necesidad de repensar esas artesanías, otorgándoles un valor patrimonial antes que económico significando que desde ese justo momento; los saberes deben incorporarse al conocimiento de y para la humanidad a una escala de tipo social en primera medida, ya que forma una parte integral de la cultura nacional. Daniel Vega. (2012)

Pero a menudo la hibridación surge de la creatividad individual y colectiva. No sólo en las artes, sino en la vida cotidiana y en el desarrollo tecnológico. Se busca reconvertir un patrimonio (una fábrica, una capacitación profesional, un conjunto de saberes y técnicas) para reinsertarlo en nuevas condiciones de producción y mercado. Aclaremos el significado cultural de reconversión: se utiliza este término para explicar las estrategias mediante las cuales un pintor se convierte en diseñador, o las burguesías nacionales adquieren los idiomas y otras competencias necesarias para reinvertir sus capitales económicos y simbólicos en circuitos transnacionales. Bourdieu. (1979)

En cuanto a la artesanía híbrida Canclini; discute este paradigma, bajo una perspectiva postmoderna, es decir, parece encontrar en el concepto 'hibridez' la clave para dar cuenta de la interacción entre lo moderno y lo tradicional, la cultura popular y culta, lo artesanal y lo industrial, y el espacio socio-cultural que le sirve de base es, por supuesto, América Latina, que se encuentra en la encrucijada de un proyecto histórico, un 'mestizaje interclasista' que "ha generado formaciones híbridas en todos los estratos sociales" Idem P. 71. La hibridez con Canclini es un concepto aplicable a muchos órdenes, tanto del conocimiento, pasando por lo social-mediático, y llegando a lo nacional y lo popular. Canclini, por otro lado, no abandona el sustrato ideológico del mestizaje que pervive bajo el manto de la hibridez, ni deja de fundamentar el origen de la cultura latinoamericana en la hibridez (léase mestizaje): "La hibridez tiene un largo trayecto en las culturas latinoamericanas. Recordamos antes las formas sincréticas creadas por las matrices españolas y portuguesas con la figuración indígena" Idem P. 305. Canclini. (2000)

Las labores artesanales

Al hacer referencia a las labores artesanales, en el idioma alemán se usa la palabra *Hadwerkd* y el francés emplea la palabra *artisanal*; en el inglés se abarcan más ámbitos como ocurre con el término *statecraft*, que contiene la palabra *craft* (artesanía) y cuyo significado es arte. Toda actividad artesana se fundamenta en alguna destreza técnica desarrollada en un alto grado. Sennet. (2013)

Los talleres experimentales

Son espacios reservados para el desenvolvimiento de las actividades artesanales, ya que en este lugar se consolidan los objetivos de las personas con diferentes aptitudes en un amplio espectro de posibilidades. Es un sitio que genera y facilita las acciones que colaboran con la innovación a la resolución de distintos objetivos, los talleres hicieron visibles las asociaciones con intereses comunes, consolidando la constitución de diferentes gremios, que llegaron a alcanzar un nivel de representación política. Pérez. (2008)

La estrategia didáctica del taller experimental nos indica que el taller se orienta como el lugar que acoge un tema para ser emprendido de una forma directa y amplia por los participantes, en donde su participación es fundamental para el afianzamiento del proceso de enseñanza - aprendizaje, en donde para su desarrollo interceden componentes desde la creatividad, la observación, el conocimiento previo y hasta una práctica experimental. Estos factores buscan la solución adecuada a unos problemas de diseño identificados. Gutiérrez. (2009)

En particular se conoce que los talleres experimentales son escenarios participativos que buscan estimular un aprendizaje libre, lúdico e interactivo, en los que siempre es más importante la pregunta que la respuesta. Aicher afirmaba que la curiosidad y la capacidad de moverse en el ámbito de lo desconocido a través de la observación de una realidad compleja para establecer relaciones y resolver contradicciones es una virtud de la experimentación, y por ende se puede realizar en un taller diseñado para este propósito. Aicher. (1994)

En ese sentido, se hace necesario hacer mención del concepto de un diseño experimental; en donde se plantea y explorar un concepto de ¨irrealidad¨ inicialmente, en donde la industria da por hecho que es imposible hacer, lograr, consolidar y por supuesto masificar algo que proviene de ese tipo de diseño, por lo cual se propone la producción de ideas ¨diseñadas¨ o ¨inéditas¨ al mejor estilo de un terreno totalmente inexplorado, gustoso de las fusiones inverosímiles o contrapuestas, lo que nos conduce ineludiblemente a sopesar un diseño especulativo, señalado también como el diseño interrogativo; los que buscan crear ideas para un mundo posible. Su guía clave resulta de preguntarse ¿y qué tal sí? ¿qué pasaría si…? Para lo cual se hace adecuado vivenciar una fantasía estética, diseñar un mundo que "podría ser". El objetivo del diseño experimental es entonces, el de generar visiones novedosas y de lograr formas alternas de enfrentarse a lo desconocido o a lo ambiguo. Dunne y Raby. (2001)

La exploración

De una forma totalmente paralela y distinta desde la creatividad, es en donde se le da cabida al anti diseño o el diseño radical, pero también conocido como un contra diseño; en este asunto se obtiene que los anti-objetos resultarían de una profunda crítica al sistema contextual, sin embargo, se considera que de fondo se intenta teorizar objetos y situaciones que provoquen a la misma imaginación, condición que fortalece la estructuración del concepto de taller experimental debido a que se pueden explorar alternativas no estimadas desde las metodologías que siguen un ritmo esperado. Sustentado en la corriente arquitectónica de los años 60 y 70 principalmente

por Archigram, Archizoom, Superstudio, Zanotta, Cassina, Poltronova, Global Tools y 9999 quiénes pretendían validar la expresión creativa individual a través del diseño. Staufer. (2007)

Esa apropiación tecnológica; resulta ser el aprendizaje mostrado como una estructura social. Es sustancial conocer y entender que el fenómeno de la apropiación tecnológica se alcanza desde tres ciclos los cuales son: la exploración, el juego y la apropiación. Los elementos de tiempo que incluyen la planeación y el momento en el que se lleva a cabo el aprendizaje y finalmente, el contenido académico que también es conocido como plan de estudios sería la conclusión del proceso descrito. Lizama. (2004)

Resultados - Discusión

Comprobación de la metodología que contiene al oficio; con sus herramientas, equipos, maquinas, procesos y procedimientos alternos para obtener con su instrucción, un resultado análogo al original pero ensanchado, aumentado y enriquecido con derivaciones insospechadas. Un taller de experimentación (de distintos orígenes como un taller convergente) de la iniciativa de enseñanza - aprendizaje de cada oficio con sus técnicas representativas re- interpretadas. Una parametrización para generar volumetría y decoración según el oficio de acuerdo a los materiales y técnicas definidas.

Normatividad en el uso de los recursos materiales, procedimientos, equipamiento y acabados definitivos a partir de las condiciones técnicas y procesos complementarios en la fabricación análoga, mecánica y/o digital empleadas para la decoración y en los objetos híbridos.

Unas muestras de objetos plástico sensoriales desde los dos (2) oficios desarrollados como fruto del taller de experimentación y de los procedimientos para lograrlos consistentes en contenedores para objetos secos – húmedos y estéticos. Los objetos plástico – sensoriales son diferenciados y su perfeccionamiento o depuración se logra gracias a la habilidad del artesano y del diseñador en co-creación, los cuales arrojan objetos funcionales (en estado de prototipo) que si bien responden a las necesidades iniciales del taller pueden generar una serie de resultados exploratorios por registrar. La mediación creativa se puede conjeturar en este apartado para determinar las intervenciones logradas (5 casos reales y por lo menos 9 hipotéticos).

El prototipado de ideas; sobre los objetos seleccionados (en Mopa Mopa y en Tamo), en las que se hacen interposiciones para su elaboración y resultado final (para cada una por lo menos 3 diferentes), obteniendo las primeras aproximaciones a la idea general de intervención creativa (es decir 9 acercamientos originales).

La especulación empírica resultaría en la propuesta de diseño de dos (2) talleres distintos que favorezcan la idea fundamental de ¿por qué no? Talleres de metodologías experienciales: establecimiento de tres espacios, con herramientas y materiales diferentes, que sirvan a la prospección en formas de actuar y de los resultados derivados, desde lo conceptual hasta lo formal.

Se establece una relatoría de incidentes creativos para todos los casos, incidentes o acontecimientos acontecidos; se deben llevar en por lo menos dos (2) bitácoras, que permita el registro de la memoria (completa) de lo surgido, con el fin de enriquecer la

metodología de los talleres y sus experimentaciones. Ocurrirá una exposición de resultados que permita la promoción de la artesanía híbrida con los oficios tradicionales ante la comunidad interesada, en la cual se obtenga:

- Retroalimentación en los alcances del proyecto para el perfeccionamiento de las objetos plástico - sensoriales y las metodologías desarrolladas.
- Demostración de la técnica aplicada y del mensaje comunicado en el taller familiar con la intervención plástica alcanzada.
- Una memoria a nivel técnico, visual y procedimental para cada oficio artesanal.

Hipótesis abductiva

Los artesanos interesados, se iniciarían en tecnologías análogas y digitales apropiadas o a la medida de sus necesidades, y para lograrlo, posteriormente se concebiría la introducción en nuevos procedimientos conjuntamente con materiales equivalentes (otros materiales que constituyen un área de experimentación). Al parecer después de la formación en estos aspectos; el producto logrado por los aprendices, daría cuenta de los aportes para la preservación y continuación del oficio tradicional original, así como de su nueva propuesta productiva; esos nuevos productores tendrán la misión de elaborar los dos oficios concurrentes; uno en beneficio del otro. En el documento; ¨*El Artesano*¨ , en artesanía ¨pensar es hacer¨: la mente crece a través de las manos, pero la vida del artesano no tiene que ver con "más y más grande", sino con "otra vez y mejor", tendiendo un desarrollo a la perfección, pero sin llegar a alcanzarlo nunca. Sennett. (2009)

Sobre la información artesanal debidamente compilada, se entretejen futuros posibles, presentes viables que incluye hasta el diseño especulativo el que abrirá posibilidades para la preservación de un oficio original, pero también se explora paralelamente otras formas de moldear esos conceptos con otros materiales, inclusive sintéticos aunados a tecnologías tanto vernáculas así como de última generación, explorando otra dimensión tanto de usabilidad, presentación, alto nivel de recordación, de heredabilidad, de impacto social; de diseño productivo y hasta de producción limitada. Gracias esencialmente a esos saberes y comunión con los procesos, lo que nos indica que es el medio físico para lograrlo, completamente controlable a nuestros intereses de aporte cultural.

La evolución de la idea inicialmente lanzada sobre el trabajo con artesanías, ha madurado de forma tal, que actualmente se obtiene una propuesta más robusta y clara, gracias a la exploración de los referentes sobre estos asuntos, se ha determinado el camino ideal a seguir. En un inicio se desea proponer un proceso naciente que permita originalmente reconocer ¨cómo¨ se transmiten los conocimientos tanto de la transformación materiales mediante las técnicas desarrolladas para ese propósito, en paralelo los conocimientos gráficos totales (color, forma, proporciones y otros) además de su interpretación como signos o símbolos, historias, leyendas, visión mágica o primigenia; con lo que se obtendría hipotéticamente la generación de forma, función y solución antes una necesidad diaria o común. De esa forma la cultura local tendría un aporte adicional en cuanto a lo que se ha venido construyendo tradicionalmente proyectado

a una nueva forma de obtener productos interesantes, insospechados pero que nacen el seno de la misma comunidad y por ende serán aceptados con sorpresa y agrado, ese es la especulación intrigante.

Ahora bien, si esos conocimientos de transformación sobre los materiales y materias primas, así como de su transformación para ser manipulados ampliamente por el creador, y aplicados con pleno dominio y destreza a su discreción sobre los soportes dispuestos para esta finalidad productiva; se pueden digitalizar como un sistema a modo de mapa mental que despliegue el paso a paso tanto para con las técnicas a aplicar y los resultados obtenidos, permeados por el significado que se les quiera otorgar sería la primera opción de ese menú para la generación de objetos semi naturales tanto en sus técnicas, materiales y oficios, así como en sus significados y usabilidades.

La metodología se trasladaría a su interpretación digital de las dos anteriores propuestas evidenciadas en un paso a paso dentro de un segundo mapa mental, que permita convertirse, poruna parte, en un banco de datos actualizable y por otra parte en información manejable la que como resultado conceptual nos de las indicaciones del resultado de la posible mixtura de percepciones para lograr un nuevo objeto(s) o inclusive una nueva línea de ellos.

En una consideración mucho más arriesgada y tremendamente especulativa, en donde el diseñador o el artesano más avezados en el uso de estas herramientas se pondría en contacto con otros artesanos que posean las mismas condiciones (sin fronteras); para generar propuestas conceptuales substanciales, gracias a una nueva visión del mundo y de sus instauraciones. Se afirma que hay un ¨Futuro con nuevas artesanías que ahora no somos capaces de imaginar¨. De esta forma tan osada se cumpliría el último objetivo específico de este propósito, el cual busca ¨Ampliar la oferta de conocimiento para la creación de nuevos talleres artesanales y por ende del aseguramiento de la producción artesanal tradicional y contemporánea¨. Lo que forjaría aún más la actual propuesta consolidando la impresión de un concepto heterogéneo: la retro vanguardia artesanal basada en oficios híbridos. Ariño. (2013)

Bibliografía

Aitcher, Otl.

(1994). *El mundo como proyecto*. España. Ed. Gustavo Gill, S.L., Diseño. Actas de Diseño N°5.

(2020) *El taller: espacio de producción, lugar de construcción del conocimiento.* Pág. 207 – 21. https://doi.org/https://doi.org/10.18682/ add.vi5 Artesanías de Colombia.

(2021). *¿Quiénes somos?* https://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/C_nosotros/artesanias-de-colombia_7656

Artesanías de Colombia.

(2021). *Artesanía contemporánea o neoartesanía.* https://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/GlosarioPalabra/artesania-contemporanea- o-neoartesania_48

Artesanías de Colombia.
(2017). *Diseño Colombia: un diálogo exquisito.* https://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/C_ferias/diseno-colombia-un-dialogo- exquisito_11126

Artesanal Tecnológica.
(2018). *Costurero Experimental*. Bogotá, Colombia. Escuela de Estudios de Género. Recuperado de http://artesanaltecnologica.org/costurero-experimental

Ariño, A.
(2013). *El futuro traerá artesanías que ahora no somos capaces de imaginar*. Madrid, España. https://www.7canibales.com/actualidad/el-futuro-traera-nuevas-artesanias-que- ahora-no-somos-capaces-de-imaginar/

Barragán, L.
(2002). *El arte de ver con inocencia*. Azcapotzalco, México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Bordieu, P.
(1979): *La distinción: Critique social du jugement*. :155, 175, 354).
París. Minuit.

Broncano, Fernando
(2008). *'In media res': cultura material y artefactos*. Artefactos, vol. 1, n.º 1, noviembre 2008, p 18-32.

Broncano, Fernando
(2020). *Espacios de Intimidad y Cultura Material*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.

Codina, Mónica
(2009). *Ars Brevis. Crear moda, hacer cultura,* Vol. 10, 2004, pp. 43- 62. Universidad de Barcelona.

CoolMaison.
(2016). *La artesanía contemporánea: el nuevo lujo*. España – Italia. Coolmaison. https://www.coolmaison.com/la-artesania-contemporanea-es-el-nuevo-lujo

Congreso de la República de Colombia.
(2020). *Por medio del cual se impulsa el emprendimiento en Colombia.* https://dapre.presidencia.gov.co/ normativa/normativa/LEY%202069%20DEL%2031%20DE%20DICIEMBRE%20DE%20 2020.pdf

Díaz, B, Natalia.
(2017). *Diseño Colombia: artesanía que seducen al mundo con sabor local.*Bogotá.: El Tiempo. www.eltiempo.com

Dis-up!.
(2019). *Estudio Micomoler, artesanía contemporánea*. Santiago, Chile.: Independiente. https://www.disup.com/estudio-micomoler-artesania-contemporanea

Diseño de Artesanías.
(2019). *¿Qué es el Diseño de Artesanías*? México.: Universidad deGuadalajara. http// cutonala.udg.mx

Dupon, O.
(2015). *Encore! The New Artisans*. Londres, UK. Editorial Thames & Hudson. Dunne, A & Raby, F.
(2001). *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects*. Basel, Switzerland. DesignIssues

El Espectador.
(2017). *Se disparó la tasa de deforestación en Colombia.* https://www.elespectador.com/noticias/medio-ambiente/se-disparo-la-tasa-de- deforestacion-en-colombia-articulo-701754

Ehn, P., Nilsson, E. y Topgaard, R. (eds.).
(2014). *Making Futures: Marginal Notes on Innovation, Design, and Democracy*. MIT Press

Freeman, R.E.
(1994). *The politics of stakeholder theory*: Some Future Directions. Cambridge, UK. Bus. Ethics Quart. 4(4), 409-421

García Canclini, N.
(2000). Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad.

Grijalbo [u.a.].

Gutiérrez, D.
(2009). *El taller como estrategia didáctica.*
https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520908023.pdf

Homo Faber.
(2019). *Creativity and craftsmanship*. Europa.: Michelangelo Fundation. https://www.homofaberevent.com/en/experience-creativity-and-craftsmanship

Huntintong, S.
(2017). *Huntintong y el nuevo orden mundial.*
https://elordenmundial.com/huntington-y-el-nuevo-orden-mundial/

Idoiacuesta.
(2000). *Cestería contemporánea, fusión con el textil, a través de la combinación de materiales orgánicos con diferentes técnicas artesanales*. Lugo, España.: Ailalelo. http://www.idoiacuesta.com/the-store-2

Julier, G.
(2014) *The Culture of Design*. Brighton, UK. Ed SAGE. p.103.

Lifeder.
(2019). *Bienestar colectivo: características, tipos y acciones promotoras*. https://www.lifeder.com/bienestar-colectivo

Lizama Mendoza, J.
(2004). *Phreakers y Hackers: la apropiación social de la tecnología como una nueva matriz cultural*. II Congreso del observatorio para la Cibersociedad. Barcelona, España.

Loewe Craft Prize.
(2019). *Premio de artesanía contemporánea*. Madrid, España.: Room Diseño. https://www.roomdiseno.com/loewe-craft-prize-premio-de-artesania- contemporanea

Novica.
(2014). *At NOVICA, we live by one simple mantra... SPREAD HAPPINESS*. Santa Monica, CA, US. https://www.novica.com

Ministerio de Cultura.
(2019). *Conocimientos y técnicas tradicionales asociadas con el Barniz de Pasto Mopa-Mopa Putumayo-Nariño.* http://patrimonio.mincultura.gov.co/legislacion/ Paginas/Barniz-de-pasto-mopa-mopa.aspx

Oxfam Intermón.
(1993-2003). *Nuevas artesanías de seda y bambú desde Vietnam*. España.: Oxfamintermon. https://www.oxfamintermon.org/es/que-hacemos/comercio- justo/productos/novedades-desde-vietnam

PerúDesignNet.
(2019). *Kit diy de artesanía experimental*. Lima, Perú.: Perudessinnet. https://perudesignnet.com/proyectos

Pérez, Duque María Margarita
(2008). *El taller: espacio de producción, lugar de construcción del conocimiento*. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/ actas_de_diseno/detalle_articulo.php?id_libro=1&id_articulo=5666

Reyes, Gómez Melba.
El Taller en Trabajo Social. Kisnerman, N. Op. Cit.

Revista Semana
(2016). *Así depredan los bosques en Colombia.* http://www.semana.com/nacion/articulo/la-crisis-por-deforestacion-de-bosques-en- colombia/537101Sennett, R. (2009). *El Artesano*. Barcelona, España: Ed. Anagrama.

Sennett, R.
(2009). *El Artesano.* Ed. Anagarama. Barcelona.
(2013). *Artesanía, tecnología y nuevas formas de trabajo.* Argentina: Katz Pg. 13

Staufer, M.
(2007). *Poetische Reflexion, reflexive Utopie: theoretische Projekte von Archizoom und Superstudio.* Zurich. Faculty of Arts. https://www.zora.uzh

The objects.
(2018). *The stories.* United Kindom. The Objets.
https://www.storiesandobjects.com/collections/objects

UNESCO,
(2003). *Recomendación sobre la Salvaguardia de la Cultura Tradicional y Popular.* http://portal.unesco.org/es/ev.php- URL_ID=13141&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

Vega, D
(2012). *El aprendizaje de la artesanía y su reproducción social en colombia.* Educación y Territorio Vol. 2 – Núm. 1, Enero a junio de 2012. https://www.jdc.edu.co/revistas/index.php/reyte/article/view/415/438

WWF-Colombia.
(2017). *Colombia viva – Informe 2017 el primer gran análisis del estado de los ecosistemas del país.* https://wwf.panda.org/es/noticias_y_publicaciones/publicaciones/?316652/Informe-Colombia-Viva-2017

OFISU-reutilización para productos de diseño sostenibles

Angel Baron Ortíz
Universidad de Nariño
Angelbaron98@gmail.com

Juan Basante Carlosama
Universidad de Nariño
Jbazrael52@gmail.com

Sebastián Diaz Jamauca
Universidad de Nariño
sebasdiazj123@gmail.com

Natalia Enríquez Martínez
Universidad de Nariño
nathalia12347@gmail.com

Palabras Claves: Diseño conceptual, sostenibilidad, reutilización.

Modalidad: Artículo de Reflexión.

Temática: Autonomía Creativa.

Resumen

OFISU es una línea de productos para oficina dedicada a expresar una estética basada en el estilo del diseñador Naoto Fukasawa. Esta se logró aplicando los principios minimalistas del diseño japonés mediante una exploración de formas, creando además productos sostenibles que se adaptan al ambiente, se conectan y generan simpatía con el usuario con el fin de resaltar alternativas sostenibles dentro de los procesos de diseño siendo de fácil construcción con materiales reutilizados que acabaron previamente su ciclo.

Introducción

La sociedad actual enfrenta una serie de problemáticas en lo que al medio ambiente se refiere, esto impulsa a todas las disciplinas a plantear una nueva forma de implementar ideas que permitan a la sociedad transitar gradualmente hacia la sostenibilidad, para la disciplina del diseño plantea un gran reto, ya que el cambio significa utilizar herramientas creativas que permitan un acercamiento hacia los ciclos de vida de los materiales como parte crucial en los procesos de diseño para la creación de productos que se adapten a metodologías que apliquen esta visualización, de modo que surjan proyectos que incentiven una conciencia ambiental un poco más amplia dentro de cada contexto y de acuerdo a las necesidades de los usuarios y comunidades. Como estudiantes observamos en esta problemática una oportunidad para crear desde este principio una línea de productos de oficina inspirados en la necesidad de incluir la sostenibilidad dentro de los proyectos creativos de diseño, teniendo en cuenta los aspectos ambientales de la reutilización y la reducción de los desechos, de modo que los productos además de una función práctica y estética también cuenten con una construcción reflexiva dentro del contexto ambiental.

Método – Marco

El diseño como disciplina es un área creativa capaz de generar cambios materiales, intelectuales y tecnológicos útiles para la transformación de la sociedad cambia de manera versátil y se transforma de acuerdo a las necesidades de la época, del momento histórico o del lugar en el que se encuentre. El diseño cuenta con diferentes ramas que se especializan en temas específicos, una de estas ramas es el diseño sostenible que es una metodología de diseño cuyo principio es la sostenibilidad, no solo ambiental, sino también económica y social, que busca un desarrollo armónico y equilibrado que se pueda mantener en el tiempo, pensando en el futuro, pero también en el presente, que es lo que se espera. Este término debería aplicarse con más frecuencia en la mayoría de procesos de diseño teniendo en cuenta que en los últimos diez años se ha hablado de como nuestros hábitos de consumo han cambiado las dinámicas mundiales en cuanto a la distribución de los recursos para la producción de acuerdo a la demanda de todo tipo de productos, lo que ha ocasionado una escases de materia prima que no puede ser regenerada con facilidad. La demanda se ha vuelto insostenible y así también se han ido generando demasiados productos que desembocan en cantidades gigantescas de desechos que acaban en inmensos vertederos al final de su ciclo de vida lineal, lo cual requiere la necesidad de replantear dentro del diseño y más aún en nuestro contexto y la ciudad unas nuevas estrategias que permitan que estos desechos se disminuyan de una manera viable gracias al desarrollo de proyectos que se enfoquen en darle una vida útil a ciertos materiales o productos que se cree están al final de su vida útil, haciendo además un proceso pedagógico dirigido a diseñadores y usuarios que los lleve a tomar conciencia acerca de qué productos están creando y adquiriendo y cómo podríamos cambiar hábitos de consumo paso a paso para adaptarnos a territorios más sostenibles.

Teniendo en cuenta lo anterior nace OFISU, para brindar comodidad a los usuarios que trabajan en ambientes de oficina o en casa a raíz del creciente número de trabajo virtual debido a la pandemia por COVID 19. Creando ambientes amigables, minimalistas y con formas que se adapten a distintos espacios, teniendo como referente formal y estético al diseñador Naoto Fukasawa por la coherencia a la hora de presentar materiales más honestos dentro de sus diseños, que era un punto importante dentro de los conceptos que se tenían previstos al momento de comenzar con el proyecto siendo una línea estética accesible y de bajo costo, ya que su manufactura es sencilla y la materia prima se obtuvo de piezas que se reutilizaron de otros proyectos, por lo tanto es sostenible y tendrá un ciclo de vida más largo sin tener que ir a un vertedero.

Un ejemplo importante de este tipo de proyectos es Refold, Escritorio de cartón plegable, reciclable y que soporta el peso de un adulto creado en Nueva Zelanda que cumple con algunas de las características que ofrece OFISU, estos dos proyectos se relacionan en el concepto de la reutilización de materiales comunes y de fácil acceso, los dos convirtieron al material en productos portables, dándole un nuevo sentido a su vida útil y que de manera creativa pueden ser un referente para nuevos proyectos de diseño de acuerdo a la necesidad y contexto, de manera que sean accesibles económicamente para muchas personas y reduzcan notablemente los desechos que son una gran problemática para todos.

Figura 1.
Organizador.
Créditos: Juan Basante

Figura 2.
Base computador.
Créditos: Juan Basante

Figura 3.
OFISU.
Créditos: Juan Basante

Resultados – Discusión

Gracias a la co-creación y la investigación en equipo se obtuvo cuatro objetos/productos: un porta lápices y un organizador de madera, una base para *laptop* y un *mouse pad* con entradas USB, todos basados en un módulo que se une de manera sencilla, la mayoría de ellos realizados en una sola pieza con material sobrante de otros proyectos previos, el tiempo de manufactura fue relativamente corto y hubo una reducción considerable en la mano de obra, lo que lo hace accesible y más barato a otros productos de su especie que atienden a las mismas necesidades básicas que se requieren en un espacio de trabajo o en una oficina, con una estética minimalista donde la forma sigue la función, con colores agradables, fáciles de reproducir a la hora de la fabricación y con materia prima reutilizada que se relacionaron de manera favorable con los usuarios y que por medio de una encuesta les otorgaron cualidades como: tranquilidad, orden, útil, estéticos.

Bibliografía

Fukasawa
(2021). Naoto Fukasawa. Naoto Fukasawa desing. https://naotofukasawa.com

Matt, Fraser y Ollie.
(2014). Refold. Recuperado de https://refold.co

Bizkaia Crowdfunding
(13 marzo 2020). Crowdfundingbizkaia. Diseño sostenible y ecodiseño, ¿cuáles son las diferencias? Recuperado el 26, agosto 2021. https://blog.crowdfundingbizkaia.com/emprendedores/diseno-sostenible-ecodiseno-diferencias

Cultivar bocetos bioinspirados para cosechar conceptos sostenibles

Camilo A. Angulo Valenzuela
Universidad Jorge Tadeo Lozano
camilo.angulo@utadeo.edu.co

José F. Varón Quintero
Universidad Piloto de Colombia
jose-varon@upc.edu.co

Viviana Peña Herrera
Pontificia Universidad Javeriana
Viviana.pena@javeriana.edu.co

Palabras Claves: bioinspiración, biobocetos, diseño industrial, diálogo de saberes, conceptos sostenibles.

Modalidad: Artículos de Reflexión.

Temática: Autonomía Creativa.

Resumen

Creemos firmemente que en la educación contemporánea se debe propender por multiplicar los diálogos de saberes, en especial desde la combinación de métodos de varias disciplinas que permitan reorientar las miradas sobre posibles soluciones para afrontar los problemas de una sociedad compleja.

Este artículo de reflexión, indaga desde una perspectiva integradora entre visiones del Arte (diseño industrial) y las Ciencias Naturales (Biología), para crear inspiraciones de diseño reflexivas, con el propósito de generar ideas de exploración configurativa para nuevos productos orientados más hacia la sostenibilidad (Anastas & Warner, 2000; Benyus, 1997; Wann, 1990). Particularmente desde la implementación en taller de tercer semestre de un estrategia bio-inspiradora, entendida como aquella orientación conceptual y metodológica basada en el estudio de referentes de la naturaleza para generar procesos de pensamiento en cuanto a imitación, adaptación o transferencia de información de sistemas ya existentes, ofreciendo la oportunidad de reajustar la relación entre lo artificial y natural, a través de soluciones integrales propias de un pensamiento por analogías con el que buscamos permear la sensibilidad social y ética de los estudiantes.

Contextualizados en la etapa inicial del trazado proyectivo, exploramos el concepto de bio-bocetos, como aquellas líneas preliminares que iteran por varias etapas de transformación para materializar una idea (Goel, 2014), bajo la implementación de principios, comportamientos o características que han evolucionado en la naturaleza. En el siguiente texto queremos presentar una caracterización de esos bio-bocetos desde unos niveles de inspiración, algunos procesos, categorías de análisis y estrategias metodológicas.

Introducción

Inicialmente realizamos un taller de bocetos que buscaba explorar estrategias creativas apoyadas en una visión complementaria entre diseño y la biología denominada bio-inspiración, con la intensión que estudiantes de tercer semestre de diseño pudieran superar y disipar la extraña combinación de factores cognitivos y perceptivos que genera en ellos temor al enfrentar una pantalla en blanco, desencadenando una sensación de incertidumbre en la etapa de ideación cuando están buscando un punto de partida para construir nuevos principios (Scrivener; Ball & Tseng, 2000; Goel, 2014).

Pero fue después de desarrollar varios ejercicios de dibujo de bocetos, que comenzamos una aproximación con mayor profundidad a este tipo particular de inspiración, aprendiendo desde sus conceptos, niveles, procesos y metodologías, respaldados por las enseñanzas que tiene por ofrecer el mundo natural con más de 3.800 millones de años de evolución para resolver problemas cotidianos de diseño (Farel & Yannou 2013; Glier et al. 2012).

Para el desarrollo de estas ideas se dibujaban unos trazos intensos, rápidos y ambiguos, a manera de representaciones externas de la actividad proyectual que tiene la capacidad de transformar una prefiguración en algo material, navegando en una constante interrelación entre mente y mano, donde se confronta lo imaginado dentro de sus cabezas contra la realidad fuera de ellas, buscando desarrollar soluciones al problema previamente planteado (Davis et al, 1997). Proporcionando nuevos conocimientos desde la relación que tienen los estudiantes con el mundo a partir de imágenes que construye a lo largo de su vida, las cuales en gran medida son subjetivas porque evocan algo de su imaginación (Moreira et al, 2002).

Desde una reconstrucción histórica, en la literatura se encuentra que la bio-inspiración ha sido abordada por campos como la etología, zoología, filosofía e historia, pero para los diseñadores este conocimiento nos ha sido heredado directamente de la práctica de artistas, ingenieros y algunos arquitectos inquietos por querer comprender los principios de la vida. Se encuentran evidencias exploratorias desde el mismo concepto de *autómata* en la antigua China, pasando por los cuadernos de da Vinci en el Renacimiento (Fayemi, Maranzana, Aoussat, & Bersano, 2014), las observaciones de la Expedición Botánica (1783-1813), el pensamiento ecológico de Darwin (1809-1882), las ideas estéticas de Morris (1834-1896), algunos principios en el *Art Nouveau* (1890 y 1914), incluso en el pensamiento de la Bauhaus (1919-1929), pero más recientemente ha influido en la cibernética (50`s), biónica (60´s), bio-tecnología (80´s), ecodiseño y hipótesis de la biofília (90´s), y a partir del año 2.000 el bio-diseño, bio-fabricación, bio-futuro hasta la bio-ética (Schmitt, 1960; Steele, 1960; Kellert & Wilson, 1993; Benyus, 1997; Gleich et al., 2010; Bar-Cohen, 2011; Angulo & Varón, 2021).

Adaptando las propuestas teóricas de la experta en ciencias naturales Janine Benyus (1997) y los principios del aprendizaje creativos de Arciszewski & Cornell (2006), el desarrollo de los bocetos bio-inspirados se puede ejecutar desde tres niveles de inspiración y complejidad, a saber (ver Figuras 1, 2 y 3):

Figura 1.
Primer nivel de inspiración visual.
Créditos: EDI. Fabián Hernández, Universidad Jorge Tadeo Lozano. Workshop bocetos remotos Bogotá y Pasto.

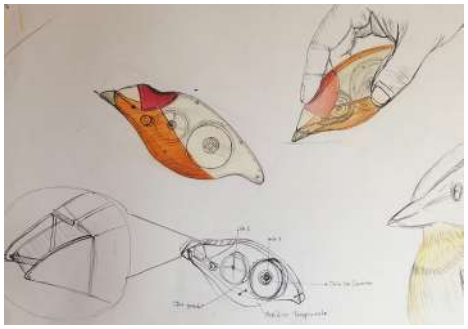


Figura 2.
Segundo nivel de inspiración conceptual.
Créditos: EDI. Andrea Benavidez, Universidad de Nariño. Workshop bocetos remotos Bogotá y Pasto.

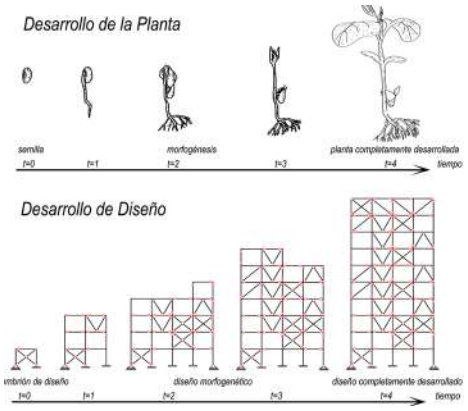


Figura 3.
Tercer nivel de inspiración computacional.
Créditos: Adaptación Generative representations in structural engineering. (Kicinger et alt., 2005).

Un primer nivel de **Inspiración Visual**: que es la más elemental y se reduce a imitar la forma de manera directa y superficial bajo el uso de imágenes. En la naturaleza se encuentra como una estrategia evolutiva conocida como mimetismo, que al copiar alguna característica aumenta las posibilidades de supervivencia.

Un segundo nivel de **Inspiración conceptual**: que trasciende una mera aproximación formal para alcanzar la imitación de sistemas (principios y estrategias o patrones), procesos (como una serie de pasos que ocurren) y funciones (acciones del sistema natural). Proporcionando nuevo conocimiento que representa nuestra comprensión de un mundo externo, el cual es aplicable desde el pensamiento abstracto en términos de principios de diseño. En la naturaleza se encuentra como el principio biológico de mutación.

Un tercer nivel de **Inspiración Computacional**: que tiene unas aproximaciones emergentes sobre lo que ocurre en el nivel de simulaciones de mecanismos computacionales (modelos y algoritmos evolutivos) inspirados en los mecanismos de un ecosistema en constante interacción y evolución. Imitando las estrategias naturales para ofrecer una la promesa de revolucionar el diseño conceptual en el inmediato futuro.

Ahora que para lograr extraer características esenciales de los modelos biológicos se requiere un proceso iterativo de bucles de retroalimentación y refinamiento (Bogatyrev y Vincent 2008), combinado con la propuesta del Laboratorio de Diseño Híbrido (Santulli & Langella, 2011; Nagel et al. (2018) incluye una serie de cinco pasos específicos a saber:

1. **Definir y entender el problema:** determinando desde el domino del diseño las necesidades o desafíos humanos, individualizando el problema de diseño, resumiendo las funciones y limitaciones apropiadas, estableciendo límites, generando un desafío biológico.
2. **Identificar y buscar la bio-inspiración:** en los modelos biológicos o soluciones observables en la naturaleza potenciales, a través de la elaboración de una lista de posibles analogías y de sistemas biológicos capaces de principios inspiradores y estrategias útiles que puedan resolver el problema abstracto traducido. Seleccionando el modelo biológico de interés entre la lista de posibles candidatos.
3. **Analizar y entender los sistemas biológicos:** extrayendo estrategias del modelo biológico seleccionado para reducir el número de las limitaciones.
4. **Transferir y abstraer la información biológica para identificar conexiones:** traduciendo esas estrategias biológicas en soluciones de diseño (conceptual, material, estructural o formal), teniendo en cuenta las oportunidades que ofrecen la tecnología y los materiales. Y definiendo el concepto utilizando un proceso integrado entre las herramientas de diseño tradicionales y la bioinspiración.

5. **Aplicar creando conceptos bio-inspirados que resuelvan problemas:** relacionados con la solución del desafío técnico implementando la solución final para la situación inicial. Luego de evaluarla asegurándose de verificar la viabilidad y que los resultados obtenidos coincidan con las expectativas iniciales, iniciando los pasos relacionados con la mejora del diseño generado, para finalmente elaborar prototipos, servicios y registrar patentes

Método - Marco

Acogiendo la propuesta de Helms (2009), el enfoque bio-inspirado se puede desarrollar con los estudiantes de diseño desde dos estrategias metodológicas cuando dibujan bocetos en la fase de ideación:

- La primera estrategia se denomina "Espacio basado en soluciones" (que fluye de abajo hacia arriba) partiendo de soluciones biológicas ya existentes de las cuales se extrae un principio notorio útil en cualquiera de sus escalas: átomo, molécula, célula, tejido, órgano, sistema de órganos, organismo, población, ecosistema; con los que la naturaleza ha logrado cumplir una tarea y posteriormente se realiza un proceso de búsqueda de un problema de diseño al cual se le puede aplicar con precisión este principio (Wiltschnig et al. 2013).
- Por el contrario, la segunda estrategia denominada "Espacio basado en problemas" resulta más cercana a la formulación tradicional en los proyectos de diseño (fluye de arriba hacia abajo), parte de un *Brief* con un problema de diseño claramente definido y luego buscan en base de datos desde la biología las múltiples soluciones que la naturaleza presenta para que en un ejercicio posterior se puedan adaptar como respuesta al problema ya sea como: transferencia directa a un nuevo contexto, transferencia de estructura, transferencia parcial de funcionalidad o analogía como estímulo. Y para esta estrategia el referente más completo es *Asknature* de Janine Benyus (Helms, Vattam, & Goel, 2009; Speck & Speck, 2008; Schild, Herstatt &Luthje, 2004). (ver Tabla 2).

Independiente al camino que se seleccione para resolver el ejercicio de taller, la verdad es que los sistemas biológicos han evolucionado durante miles de millones de años enfrentado condiciones cambiantes a través de la adaptación de la **morfología** (forma, geometría y contornos de los organismos vivos), la **fisiología** (funciones de los sistemas vivos, subsistemas y sus partes), y el aprendizaje de nuevos **comportamientos** (respuestas a los estímulos). Y es bajo esta clasificación biológica que se quiere aprovechar el potencial para aprender y comprender sobre estas adaptaciones frente a un entorno cambiante para inspirar la innovación en nuevos productos de diseño desde el acompañamiento y conocimiento de otras disciplinas (Nagel, Schmidt, & Born, 2018; Helms, Vattam & Goel, 2009).

Tabla 2. Preguntas de evaluación para espacios de problemas y soluciones.

	ENFOQUE IMPULSADO POR PROBLEMAS	ENFOQUE IMPULSADO POR SOLUCIONES
ESPACIO DE PROBLEMAS	Descripción del problema de diseño y requisitos	Descripción de la situación problemática en la naturaleza
ESPACIO DE SOLUCIONES	Explicación de cómo una idea de inspiración biológica podría resolver el problema	Explicación de cómo la inspiración pudo solucionar un problema industrial

Fuente: Bio-inspired ideation. Farel, R., & Yannou, B. (2013).

Desde la propuesta de Nagel, Schmidt, & Born (2018) y algunas aproximaciones académicas, nos han permitido depurar unas categorías para el análisis para los bio-bocetos que presentamos en la siguiente tabla.

Tabla 1. Tres categorías para el análisis de los bio-bocetos

CATEGORÍA	MODELO PROPUESTO	DEFINICIÓN	UNIDAD	NIVEL DE ABSTRACCIÓN
Fisiología	Sistemas y sub-sistemas	El principio, estrategia o patrón de alto nivel. También cuando hay varias categorías presentes y múltiples aspectos.	Órgano Atributo	Alto
	Función	Las acciones del sistema o lo que el sistema biológico realiza para responder al medio.		
Comportamiento	Procesos	Serie de pasos que se llevan a cabo.	Cambio de estado	Medio
	Contexto	Estado de cambios en el medio físico en que interrelacionan una serie de elementos.		
Morfología	Forma	Características visuales tridimensionales que incluyen forma, geometría, y características estéticas. Configuración externa.	Partes	Bajo
	Estructura	Cómo se interconectan y soportan las partes, geometría que soporta la forma; Configuración interna.		
	Superficie	Atributos que se relacionan con propiedades topológicos; Configuración superficial.		
	Material	Atributos o sustancias que se relacionan con las propiedades de lo que está hecho.		

Fuente: Establishing analogy categories for bio-inspired design. Nagel, Schmidt, & Born (2018).

Resultados - Discusión

En primera instancia y respondiendo a la intención que originó el proyecto, esta metodología de bocetos inspirados en referentes biológicos, le ha permitido a los estudiantes explorar otras formas de enfrentarse a la pantalla en blanco que siempre les generan una incómoda sensación de incertidumbre (Scrivener; Ball & Tseng, 2000).

En segunda instancia, estos espacios de reflexión académica han brindado la oportunidad para reajustar la relación entre hombre-objeto-entorno, desde soluciones integrales que se funden en el pensamiento técnico, simbólico, sensible, social y ético del diseño industrial, mediante un tipo de representación característica de la disciplina como son los bocetos de diseño concebidos con un claro objetivo de reconvenir realidades desajustadas.

En tercera instancia, desde hallazgos en la literatura se han podido caracterizar algunos efectos nocivos que se pueden presentar por una mala implementación de la bioinspiración en ejercicios de clase que terminan por distanciarse los resultados de un proceso innovador. Desde ejercicios realizados en espacios académicos donde se imparte la bio-ideación como una vía fructífera hacia la innovación (Nagel, 2016), como Georgia Tech, Texas A&M, Universidad de Kettering, Oregon Universidad Estatal, Universidad de Georgia, Universidad James Madison, Universidad Purdue, Universidad de Clemson, Universidad de Penn State-Erie, Universidad de Maryland, Universidad de Calgary, Instituto Indio de Ciencias, Universidad de Toronto, Ecole Centrale Paris, Universidad Pontificia Bolivariana, Universidad de los Andes, entre otros. Se detectó que algunas acciones contraproducentes pueden ser dadas por un proceso superficial de investigación, un mal planteamiento del ejercicio, una mala dirección del proceso creativo o en el peor de los casos un conjunto de todas las anteriores (Bar Cohen, 2003; Glier et al., 2012; Mak & Shu, 2008; Linsey & Viswanathan, 2014; Vattam, Helms, & Goel, 2010; Wiltgen & Goel, s.f.), como de describe en la siguiente tabla.

Tabla 3. Efectos nocivos de una mala práctica en clase.

PROBLEMA	EFECTO
Una Investigación superficial	Ocurre cuando el equipo de diseño adolece por falta de conocimiento sobre temas de biología o que sus conocimientos son muy superficiales.
	Los diseñadores sin experiencia tienden a tener más dificultades para reconocer o crear analogías de sistemas biológicos.

PROBLEMA	EFECTO
Un Planteamiento erróneo del ejercicio	Aparecen problemas en el diseño por una mala formulación, ya que se busca una única acción para ser aplicada, cuando es casi imposible encontrar un mecanismo aislado para una función única en la naturaleza.
	Una vez que se elige una solución biológica, se convierte en una fuente de "fijación" del diseño, imitando el referente encontrado, limitando así el desarrollo a las características de esa única fuente.
	La fijación está en los aspectos observables o atributos a nivel de superficie y provoca una falla en la identificación de la analogía relevante o se mapea la información incorrecta entre los origen y destino.
	Desde un contexto de analogías creativas, algunos dibujos se enfocan en el nivel de abstracción y no en el relacional, es importante que exploren más allá del primer nivel de inspiración.
	Una dificultad importante en este contexto es la falta de formalización de una metodología. A pesar de algunos intentos de proponer un marco metodológico, el enfoque bio-inspirado no se conoce comúnmente como un método proyectual de diseño y se entiende más como un enfoque informal.
	Llegan superficialmente a plantear un ejercicio de imitación, cuando la bio-inspiración implica aprender de la naturaleza en lugar de solo copiarla.
Una dirección inexperta	Se observa que la comprensión y formalización del ejercicio de bioinspiración está más enfocado por soluciones que desde un enfoque impulsado por problemas
	Los estudiantes de diseño propenden por abstraer la información la información física y no la biológica.
	La complejidad multinivel de los sistemas biológicos ofrece tantas posibilidades de analogías que pueden abrumar a un diseñador acostumbrado a trabajar en una escala de solo diseño.
	Patrones regulares de la práctica empiezan a surgir en los diseños de inspiración biológica de los estudiantes.
	Se permite una simplificación excesiva de funciones complejas.
	Una vez selecciona una solución biológica, permitir el trabajo con una solución única, limita el resto del proceso de diseño.

Fuente: Elaboración propia desde las fuentes: Bar Cohen (2003), Glier et al. (2012), Mak & Shu (2008), Linsey & Viswanathan (2014), Vattam, Helms, & Goel (2010), Wiltgen & Goel (2011).

Finalmente, se considera altamente beneficiosa la propuesta de explorar más desde los bio-bocetos en taller, como una transformación estructural sobre las dimensiones ética y ecológica de las ideas con la que los futuros profesionales comienzan a fabri-

car su mundo artificial, con el que ya están experimentando otras formas de sentir, entender, relacionarse respecto a los problemas humanos y también las posibles estrategias para buscar soluciones bio-inspiradas que resulten plenamente coherentes con la intención de generar conceptos y productos más sostenibles.

Bibliografía

Anastas, P. & J. Warner.
(2000). Green Chemistry: Theory and Practice: Oxford University Press.

Arciszewski, T., & Cornell, J.
(2006). Bio-inspiration: Learning creative design principia. In *Workshop of the European Group for Intelligent Computing in Engineering* (pp. 32-53). Springer, Berlin, Heidelberg.

Bar-Cohen, Y., & Breazeal, C.
(2003). Biologically inspired intelligent robots. In *Smart Structures and Materials 2003: Electroactive Polymer Actuators and Devices (EAPAD)* (Vol. 5051, pp. 14-20). International Society for Optics and Photonics.

Bar-Cohen, Y.
(2011). *Biomimetics: nature-based innovation*. CRC press. ISBN: 978-1439834763.

Benyus, J.
(1997). Biomimicry: Innovation Inspired by Nature: William Morrow Paperbacks, New York, USA.

Bogatyrev, N., Vincent, J.
(2008). Microfluidic Actuation in Living Organisms: a Biomimetic Catalogue, Proceedings of the First European Conference on Microfluidics, pp. 175-183.

Casares, J.
(2017). *Silvio Tinello: Diseño creativo a partir de la bio- fabricación.* Revista Lima.

Danies, G.
(2019). Biofuturo. TEDxCESA. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=UwPgyIHqO5c

Davis, M., Hawley, P., McMullan, B., & Spilka, G.
(1997). *Design as a catalyst for learning*. Association for Supervision and Curriculum Development, 1250 N. Pitt St., Alexandria, VA 22314-1453, tele.

De Villafranca, R. [TEDxCondesaRoma].
(2012, Enero 5). De ciudades esquizofrénicas a ciudades ecológicas [TEDx Talks]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=VZZzAGTEjuY

Farel, R., & Yannou, B.
(2013). Bio-inspired ideation: Lessons from teaching design to engineering students. In *DS 75-7: Proceedings of the 19th International Conference on Engineering Design (ICED13), Design for Harmonies, Vol. 7: Human Behaviour in Design, Seoul, Korea, 19-22.08. 2013* (pp. 327-336).

Fayemi, P., Maranzana, N., Aoussat, A., & Bersano, G.
(2014). Bio-inspired design characterisation and its links with problem solving tools. In *DS 77: Proceedings of the DESIGN 2014 13th International Design Conference* (pp. 173-182).

Gleich, A., Pade, C., Petschow, U., & Pissarskoi, E.
(2010). *Potentials and trends in biomimetics*. Springer Science & Business Media.

Glier, M., Tsenn, J., Linsey, J, & McAdams, D.
(2012). Evaluating the directed method for bioinspired design. In *International Design Engineering Technical Conferences and Computers and Information in Engineering Conference* (Vol. 45066, pp. 403-413). American Society of Mechanical Engineers.

Goel, V.
(2014). *Creative brains: designing in the real world*. Review Article Published: 30 April 2014. Frontiers in Human Neuroscience.

Helms, M., Vattam, S., & Goel, A.
(2009). Biologically inspired design: process and products. *Design studies*, *30*(5), 606-622.

Kellert, S., & Wilson, E.
(1993). The biophilia hypothesis.

Kicinger, R., Arciszewski, T., & De Jong, K.
(2005). Generative representations in structural engineering. In *Computing in Civil Engineering (2005)* (pp. 1-12).

Linsey, J., & Viswanathan, V.
(2014). Overcoming cognitive challenges in bioinspired design and analogy. In *Biologically Inspired Design* (pp. 221-244). Springer, London.

Mak, T., & Shu, L.
(2008). Using descriptions of biological phenomena for idea generation. *Research in Engineering Design*, *19* (1), 21-28.

Moreira, M., Greca, I., & Palmero, M.
(2002). Modelos mentales y modelos conceptuales en la enseñanza y aprendizaje de las ciencias *(Mental models and conceptual models in the teaching & learning of science). Revista Brasileira de Investigação em Educação em Ciências*, *2*(3), 84-96.

Nagel, J.
(2016). Enhancing the pedagogy of bio-inspired design in an engineering curriculum. In *2016 ASEE Annual Conference & Exposition*.

Nagel, J., Schmidt, L., & Born, W.
(2018). Establishing analogy categories for bio-inspired design. *Designs*, *2*(4), 47.

Papanek, V.
(1984). Design for the real world: Human ecology and social change , 2. Edition.

Schild, K., Herstatt, C., & Lüthje, C.
(2004). *How to use analogies for breakthrough innovations* (No. 24). Germany, Working Paper.

Schmitt, O.
(1960). Where are we now and where are we going. In *Bionics Symposium: Living Prototypes–The Key to New Technology. Wright-Patterson Air Force Base, Ohio: Wright Air Development Division Technical Report*.

Scrivener, S., Ball, L., & Tseng, W.
(2000). Uncertainty and sketching behaviour. *Design Studies*, *21*(5), 465-481.

Steele, J.
(1960). *How Do We Get There? Bionics Symposium: Living Prototypes--The Key to New Technology, September 13-15, 1960*. WADD, Technical Report 60-600, Wright Air Development Division, Wright-Patterson Air Force Base, OH, 488-489. Reprinted in The Cyborg Handbook, Edited by Chris Hables Gray, New York, NY: Routledge, 1995: 55-60.

Speck, T., Speck, O., Beheshti, N., & McIntosh, A.
(2008). Process sequences in biomimetic research. *Design and nature IV*, *114*, 3-11.

Vattam, S., Helms, M., & Goel, A.
(2010). A content account of creative analogies in biologically inspired design. *Artificial Intelligence for Engineering Design, Analysis and Manufacturing: AI EDAM*, *24* (4), 467.

Wann, D.
(1990). Biologic: Environmental Protection by Design: Johnson Books.

Wiltschnig, S., Christensen, B, & Ball, L.
(2013). Collaborative problem–solution co-evolution in creative design. *Design Studies*, *34* (5), 515-542.

Wiltgen, B., & Goel, A.
(2011). Case-based reasoning all over the place: The multiple roles of cbr in biologically inspired design. In workshop of human-centered and cognitive approaches to case-based reasoning. In *Proceedings of the 19th International Conference on Case Based Reasoning, Greenwich, UK* (pp. 12-15).

Pedagogía, identidad cultural e identidad de creación para el accionar social

Juliana Meneses Santa
Corporación Colegiatura Colombiana Institución Universitaria
juliana.meneses@colegiatura.edu.co

Laura Lucía Landazábal Sanmiguel
Corporación Colegiatura Colombiana Institución Universitaria
Laura.landazabal@colegiatura.edu.co

Palabras Clave: Pedagogía, creatividad, individuo, identidad cultural.

Modalidad: Artículo de Reflexión

Temática: Autonomía Creativa

Resumen

En este artículo se interpreta la pedagogía, la identidad y creatividad, como medio para la creación de complementos de vestuario, que posibiliten intervenciones y encuentros de formaciones ciudadanas de jóvenes que han sido víctimas del reclutamiento ilícito y quienes se han desvinculado de grupos armados organizados al margen de la ley. Además, se generan encuentros con la comunidad, donde por medio de técnicas con el macramé y tejido en mostacilla, se permite potenciar y fomentar la comunicación de cada individuo, a través del arte.

Introducción

Este artículo surge como resultado del Semillero de Investigación "Complementos de la Moda y Sostenibilidad" durante el semestre 2021-1, suscrito al programa de Diseño de Modas de la Corporación Colegiatura Colombiana Institución Universitaria, en el cual se tiene como objetivo entender cómo desde la pedagogía se puede generar espacios en una comunidad de jóvenes desmovilizados partiendo desde la identidad como fuente de creación para accesorios de moda con el fin de crear espacios de auto reconocimiento de sus capacidades creativas.

Para la realización del proyecto, se trabajó junto a la Corporación Proyectarte, la cual es un equipo que, bajo los lineamientos del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), busca favorecer el restablecimiento de derechos y la reintegración social de niños, niñas y adolescentes, víctimas del reclutamiento forzado y que se han desvinculado de grupos armados provenientes de diversas regiones del país.

Así pues, a través de este texto, se expondrá el proceso de indagación e intervención que se realizó con los jóvenes y por el cual se busca generar conocimientos nuevos a través de intervenciones de formación ciudadana que aporten en diferentes aspectos, herramientas para subsanar y proponer intercambios creativos, donde se tome: la pedagogía y el conocimiento, como el espacio para la construcción personal-colectiva de saberes; la identidad y la cultura, como la dimensión social que se manifiesta en lo inmaterial (las tradiciones, forma de ver la vida, valores, etc.); y la creatividad como la fuente de creación para la elaboración de objetos y experiencias que giran en torno a cada joven, con el fin de generar oportunidades.

Finalmente, se estarán abordando los distintos encuentros que junto con la corporación se realizaron y aquellos procesos de elaboración de complementos de vestuario a través de materiales como el macramé o la mostacilla y que, igualmente, son importantes porque permiten potenciar talentos, fomenta el trabajo en equipo y la comunicación a través del arte.

Metodología

El proyecto tiene un enfoque cualitativo basado en la investigación acción participativa, la cual se inicio con la implementación de diálogos con los diferentes actores del proceso, con el fin de descubrir sus fortalezas y gustos, para así generar un intercambio de conocimiento donde pudiera salir a flote la imaginación de escenarios futuros posibles, lejanos a ambientes de tensión; es por esto que, en alianza con la corporación se generó una serie de talleres creativos y participación, entorno al desarrollo de habilidades de diseño y elaboración en técnicas manuales como el macramé y el tejido en telar con mostacilla. A través de esta propuesta, se implementaron espacios de aprendizaje sobre el proceso de diseños básicos por medio de la abstracción, con el fin de facilitar la creación de nuevos productos.

De igual forma, la aplicación de fuentes de investigación (tanto primarias como secundarias), como instrumento el uso de entrevista semiestructurada a expertos, el conocimiento generado por la comunidad y la inmersión en el contexto por medio de la observación, fueron importantes para el desarrollo de la investigación, pues a través de la triada conceptual propuesta desde el semillero, contemplarían espacios para poner en conversa la pedagogía en relación con el conocimiento, la identidad y la cultura, y la creatividad; con esto encontrar posibles soluciones que favorezcan a los jóvenes que hacen parte de la Casa de Protección Especializada Construyendo Sueños (CAPRE)

Marco Teórico

Pedagogía y conocimiento

El proceso educativo se considera como una de los factores determinantes para la población de desmovilizados en su proceso de reinserción, es por esto que el proyecto se fundamenta en la pedagogía con el fin de ser una ayuda para la transición a la vida civil de los jóvenes; Colombia ha sido un país en el cual la población que se encuentra en esta condición difícilmente puede acceder a estos beneficios (Herrera, Puentes,

Perdomo, & Suescun, 2017). y espacios como el de la corporación proyectarte permiten la reinstauración de sus derechos, es por esto que los talleres buscan ser una herramienta útil para el auto reconocimiento de sus capacidades creativas.

Desde el enfoque constructivista el desarrollo de la enseñanza se plantea como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto el cual resulta de la construcción personal-colectivo de nuevos conocimientos, partiendo de aquellos existentes en cooperación con la comunidad y el facilitador, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (Flórez, 2000). Es así como desde la indagación hasta la implementación de los talleres se buscó la manera de realizar un proceso dinámico y comprensible para los jóvenes, de modo que, se pudieran abrir espacios de diálogos con los actores del proceso para descubrir fortalezas, hacer intercambio de conocimiento y así promover la imaginación de escenarios futuros posible, con base a la teoría desarrollada por David Cooperrider y Diana Whitney.Las dos teorías mencionadas anteriormente se unen para dar lugar a los talleres de creación, donde se inicia con un proceso de socialización de las técnicas manuales del macramé y tejido en telar con mostacillas, esto con el fin de que los jóvenes vean cómo son los procesos de producción y qué posibilidades de creación de productos existen dentro de estas dos técnicas; más adelante, pasamos a una segunda etapa donde se implementaron talleres básicos de abstracción de figuras por medio de imágenes con el fin de ejemplificar diferentes tipos de productos desde esta metodología; y finalmente, en la tercera etapa, buscamos la creación de productos con los conocimientos adquiridos y en donde visualicen nuevas propuestas de valor. Es importante resaltar que, en el presente artículo, solo se exponen resultados de la primera etapa de los talleres ya que las siguientes dos etapas se encuentran en desarrollo.

De acuerdo con la anterior, podemos determinar que la educación cumple un papel muy importante para el proceso de aprendizaje tanto de niños y jóvenes, como adultos, y en ese sentido cuando hablamos del proceso de reinserción, debido a las situaciones que han vivido estos jóvenes que están bajo la custodia de la Corporación Proyectarte, comprendemos que la educación se convierte en un derecho fundamental que todo ser humano debe tener sin importar las condiciones económicas y sociales. No obstante, en estos casos donde los jóvenes son obligados a estar en grupos armados al margen de la ley, se convierte en algo inevitable por las condiciones de conflicto y tensión que se viven en algunas regiones de Colombia y esto es lo que no hace posible que ellos puedan acceder a tales beneficios de aprendizaje y conocimiento; es por eso, que la proyección en la educación debe partir de herramientas que incentiven y promuevan valores, actitudes y comportamientos que permitan poner punto final a la guerra, donde se eduque para la paz y se genere una mejor convivencia.

Identidad y cultura

Otro de los conceptos que es importante abordar es la identidad y esta es definida por Romero (2005) como: El sentido de pertenencia a una colectividad, a un sector social, a un grupo específico de referencia. Esta colectividad puede estar por lo general localizada geográficamente, pero no de manera necesaria (por ejemplo, los casos de refugiados, desplazados, emigrantes, etc.). Hay manifestaciones culturales que expresan

con mayor intensidad que otras su sentido de identidad, hecho que las diferencias de otras actividades que son parte común de la vida cotidiana. Por ejemplo, manifestaciones como la fiesta, el ritual de las procesiones, la música, la danza. A estas representaciones culturales de gran repercusión pública, la UNESCO las ha registrado bajo el concepto de "patrimonio cultural inmaterial".

Charles Taylor, en su artículo "Identidad y reconocimiento" (1996), presenta el término identidad como un concepto que alude a la dimensión psicológica de la autoconciencia, pero también, en cuanto identificación colectiva, a una dimensión social y política; además, que hoy en día este término a superpuesto el pensamiento racional dándole lugar al personal, y haciendo alusión a la posición que tiene el ser humano frente a su mundo y el entorno que se conecta con él. Ahora bien, respecto a este término podríamos pensar que, hoy en día, responde a la idea de aquellas acciones sociales, culturales, de memoria y consciencia que posee cada ser el mundo moral. La identidad es lo que cada quien es, a la forma en que construye entes asociados su percepción, ideologías, creencias o pensamientos, y analógicamente, participa en la construcción de sistemas de acción en donde se vinculan esos otros actores en el medio. Es la captación y modificación que subyace su puesta en escena como ser transformador.

Asimismo, dentro del campo de identidad cabe el concepto de cultura, pues encierra aspectos del desarrollo humano, que se manifiestan en lo inmaterial (como el conocimiento, las tradiciones, forma de ver la vida, valores, etc.) y lo material (diseños, arte, monumentos, etc.) de una colectividad. Algunas manifestaciones culturales plasmadas en bienes, productos y servicios pueden generar un sentimiento de pertenencia a un grupo, a un territorio, a una comunidad (un sentimiento de identidad) y, además, fomentar una visión de desarrollo del territorio que implica la mejora de calidad de vida de su población. Pareciera difícil pensar en desarrollo territorial con identidad sin incorporar centralmente los activos culturales de la población de un territorio. (Molano, 2007)

Cada cultura y cada subcultura transportan valores e indicadores de acciones, de pensamientos y de sentimientos. A ejemplo de la cultura, la identidad está, a menudo, relacionada con grandes corrientes culturales y también limitada a ellas: la procedencia territorial, el color de la piel, la religión, etc., y el vínculo de estos dos conceptos hace que sea fácil captar un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias, donde se tiene en cuenta que la identidad se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior. La identidad se retoma en los talleres de creación de accesorios, ya que este espacio les permite a los jóvenes descubrir sus habilidades y encontrar nuevos intereses por medio de la práctica, constituyendo así no solo posibilidades de cambio y encuentro con entornos diferentes, sino también permitiéndoles dar significados de identidad, cuerpo o vestimenta en sus productos.

Creatividad (Común- Acción)

"Creatividad es percibir, idear, expresar y convertir en realidad algo nuevo y valioso" (Guilera, 2011, P. 30) Como pasa con muchos otros conceptos básicos, podemos hallar tantas definiciones distintas de creatividad como autores se han aproximado a investigar su teoría. Muchos autores han manifestado que es un concepto difícil de encerrar

con precisión en una única definición (cosa que, por otra parte, se poder a afirmar de cualquier concepto de naturaleza abstracta). Según Runco & Sakamoto (1999), la creatividad se encuentra entre las conductas humanas más complejas; está influida por una amplia serie de experiencias evolutivas, sociales y educativas, y se manifiesta de manera diferente en cada dominio del conocimiento. Lo anterior quiere decir que la creatividad podría radicar en sus aptitudes y habilidades o su manera de trabajar. La creatividad es un detonante que hace parte del proceso de diseño, no solo de piensa o razona, también se estimula su relación de acuerdo al producto o servicio que se encuentra elaborando.

Tal cual, el término de creatividad es un proceso complejo, pero a la vez dinámico y cambiante, incluso integrador, pues involucra factores perceptivos y emocionantes. Se manifiesta en diferentes áreas de conocimiento como el Diseño, Humanidades, Ciencias y Tecnologías, etc.; este igualmente, se asocia a la producción de algo nuevo o reinventado: "el hombre es creativo cuando no se limita a afirmar, repetir, imitar, cuando da algo de sí mismo" (Tatarkiewicz, 1992: 295).

Así pues, el concepto de creatividad se articula a los procesos que los jóvenes pertenecientes a la corporación han estado generando. Desde el constructivismo esa guía pedagógica que han adquirido a través de sus maestros y sus propias partituras que enmarcan signos, símbolos y significados desde lo que los constituye como seres humanos, propios de su identidad. La creatividad para Mitjáns se presenta como "el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social, en el cual se expresa el vínculo de los aspectos cognitivos y efectivos de la personalidad". (Mitjáns, 1990: 3 y 4) y es por ello que en ese proceso creativo que se genera en la corporación, aparecen elementos importantes como la conectividad, originalidad y el valor, sumado al proceso de re significación y los pilares fundamentales de vida de cada integrante.

La creatividad depende de los estímulos, el azar, el inconsciente, el saber y del deseo de saber esta es una actitud, las causas son múltiples y los resultados también. es vivencial, particular, combinatoria, sensorial, perceptiva, anárquica, intra e interpersonal. Es dinámica y variable, va de la subjetividad a la objetividad. El estado de alerta, la curiosidad, la sensorialidad y el conocimiento dan recursos creativos. El deseo de originalidad es propio de lo creativo. La creatividad es una búsqueda personal que expande los límites de la libertad. (Gvrirtz,S, Abrgú, V y Grinberg, S, 2009) y el significado para los jóvenes permite que se puedan generar interacciones con otras personas, que vienen de mundos distintos y esto posibilita la apertura a nuevos caminos, vías alternas para la reinserción en la vida civil. Se abre la posibilidad de reconocer, adquirir herramientas y dejar una huella en los distintos ambientes o entornos donde se permitan estar.

El desarrollo de esta investigación es importante porque permite centrar procesos que giran entorno a la educación y otros desde la transformación social y de territorio que ha vivenciado cada uno de los jóvenes. Igualmente, es a través de los talleres creativos, que podemos explorar diferentes lenguajes expresivos, especialmente el tejido, y como resultado, ellos encuentran espacios de distensión, diálogos donde se enfoca principalmente en sus fortalezas para la generación de los productos; ade-

más, el resultado de este proceso no solo suple el restablecimiento de sus derechos y la reintegración social, sino que además abre campo, visiones, prospectivas sobre aquellos escenarios futuros posibles que hace que los chicos encuentren nuevos intereses por medio de la práctica, constituyendo así posibilidades de cambio y encuentro con entornos diferentes. Es la oportunidad de encontrar y comunicar significados de identidad, cuerpo o vestimenta en sus productos, que finalmente reconozca en ellos su accionar en la sociedad.

Desde el objetivo del semillero se busca encontrar formas para implementar la sostenibilidad en las diferentes facetas de la moda enfocando este proyecto en el pilar social de la sostenibilidad se estructura de tal manera que por medio de la pedagogía se logre fomentar el auto reconocimiento con los talleres desde la identidad y como esto puede ser un detonante para la creación de diferentes diseños de accesorios, culminando en un proceso de aprendizaje no solo de las técnicas artesanales sino de reconocimiento de las posibilidades creativas de cada individuo las cuales puede ser un paso para la transformación social facilitando así la transición a la vida civil de los jóvenes.

Resultados

Los espacios brindados por las diferentes fundaciones y entidades gubernamentales para la formación de los jóvenes desmovilizados del conflicto armado son de vital importancia para sus vidas y para la sociedad colombiana, ya que les permite encontrar un rol en la comunidad para desarrollar sus capacidades, de igual manera los talleres implementados de creación de accesorios ayudan al auto reconocimiento de sus capacidades creativas, ya que al venir de un contexto muy rígido y estructurado donde comúnmente se siguen ordenes, las técnicas artesanales les permite explorar con libertar diferentes formas y productos desde su identidad como individuos.

De igual manera estos talleres proponen explorar diferentes lenguajes expresivos, especialmente el tejido, el cual les brinda a los chicos y chicas un espacio de distensión, así mismo se generan diálogos donde se enfoca principalmente en sus fortalezas para la generación de los productos; les permite interactuar con personas de contextos diferentes al que ellos pertenecen, valorando así las diferentes facetas que presenta cada persona fomentando el respeto y la igualdad de derechos.

La identidad en este caso, se liga a la versatilidad y esa manera de adaptación que instaura cada individuo. En cuanto al proceso formativo que se vive dentro de las instalaciones, se puede dar cuenta de la percepción que se tiene sobre nuevos entornos, nuevas maneras de idealizar o generar perspectivas propias de cada Ser, haciendo posible que cada joven pueda visualizar vías alternas y distintas a los espacios de tensión que estaban expuestos y haciendo posible escenarios dispuestos para el dialogo, experimentación desde el arte y el acompañamiento que se da desde el ámbito de la psicología y el cual es importante porque se vuele un punto de referencia para entender cada contexto y el proceso que se debe hacer con cada uno.

El valor diferencial de este proyecto, en relación con la investigación propuesta desde el Semillero: "Complementos de la Moda y Sostenibilidad" tiene que ver con

esa manera particular de entender los contextos en que cada joven creció para proyectar nuevas posibilidades en su interior y también en el relacionamiento que van teniendo con sus compañeros. Es el punto de partida para transformar ideales en identidades transversales o cambiantes, que dentro de este proceso creativo puedan vivenciar interacciones distintas, bajo el pretexto de crear piezas de diseño y complementos de moda como lo es una bolsa en macramé, un telar o incluso trabajar pieza en menor escala como una pulsera o un collar, al estilo del tejido en mostacilla. Acá lo importante será poder migrar a otras identidades, más acordes con los momentos que se encuentran atravesando hasta ahora, experimentar otros lenguajes y formas de expresión que los hagan sensibilizarse sobre quiénes son y quiénes pueden llegar a ser.

Bibliografía

Alfaro S.,
(2006). *Anexo 3: Acuerdos y discusiones entorno a la creatividad.* Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona, España.

Cooperrider, D y Whitney, D
(1999). *Appreciative inquiry: A Positive Revolution in Change.* San francisco, E.E.U.U. Berrett-koehler inc

Guilera, Ll
(2006). *Anatomía de la creatividad. Editorial* FUNDIT - Escola Superior de Disseny ESDi

Gvrirtz,S, Abrgú, V y Grinberg, S
(2009) *La educación ayer, hoy y mañana: el ABC de la pedagogía.* 1ª ed. 2ª reimp. Buenos Aires : Aique Grupo Editor, 2009.

Herrera Fuentes, L. S., Puentes León, L., Perdomo Hernández, K. L., & Suescun Díaz, D. C.
(2017). A*nálisis de los procesos, programas de reintegración y estrategias pedagógicas implementadas en Colombia para jóvenes desmovilizados durante los años 2006-2013.* Recuperado de: https://ciencia.lasalle.edu.co/ lic_lenguas/494
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/actas_de_diseno/detalle_articulo.php?id_libro=588&id_articulo=12228

López Paredes, Marco Vinicio
(2015). *El arte como herramienta para liberar la creatividad en las organizaciones.* Razón t Palabra, vol, 19, núm. 89. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Estado de México.

Mitjans Martinez, a.
(1989): *Personalidad creatividad y educación.* Universidad de La Habana

Molano L., Olga Lucía.
Identidad cultural un concepto que evoluciona. Revista Opera, núm. 7, mayo,
(2007), pp. 69-84 Universidad Externado de Colombia Bogotá, Colombia https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf

Rojas M.,
(2004) *Capítulo 3: El constructivismo y la creatividad.* (pp. 35-50) Universidad Iberoamericana Ciudad de México, México. Recuperado de: http://ri.ibero.mx/bitstream/handle/ibero/713/014374s.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Romero, R
(2005). *¿cultura y desarrollo? ¿desarrollo y cultura? Propuestas para un debate abierto para Programa de la Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD).* Lima, Perú: Imprenta San Miguel S.R.L

Romo, Manuela
(1997). *Psicología de la creatividad.* Barcelona: Paid s.

RUNCO, M. y SAKAMOTO, S
(1999*) Experimentals studies of creativity*. En R.J. Sternberg (Ed.), Handbook of Creativity. New York: Cambridge University Press.

Scheerer, M.
(1972*). Problem-solving*. Scientific American, 208(4), 118-128.

Sefchovich, Galia & Waisburd, Gilda
(1987). *Hacia una Pedagogía de la Creatividad*. México: Trillas.

Serrano, J. M. y Pons, R. M.
(2011). *El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación.* Revista Electrónica de Investigación Educativa, 13(1). Recuperado de: http://redie.uabc.mx/vol-13no1/contenido-serranopons.html

Tatarkiewicz, M.
(1992). *Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mímesis y experiencia estética*. Madrid, España: editorial tecnos

Taylor, C.
(1996). *Identidad y reconocimiento*. Revista internacional de filosofía política Núm. 7 Pág. 10-19.

Talleres participativos hacia la construcción de emprendimientos inspirados en el Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto

Caroll Liliana Suárez Solarte
Universidad de Nariño
karolsuarez@udenar.edu.co
karolsuarez1202@gmail.com

Palabras Claves: Emprendimiento desde el carnaval de negros y blancos de Pasto, Emprendimiento con inspiración carnaval, Talleres participativos para la formulación de emprendimientos carnaval.

Modalidad: Artículo de Caso

Temática: Autonomía Creativa.

Resumen

El carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto, declarado patrimonio cultural inmaterial de la humanidad en el año 2009 por la UNESCO crea alrededor de 1344 empleos, en este grupo se encuentran personas que pertenecen a la comunidad portadora del bien patrimonial y que en muchos casos crean emprendimientos temporales solo para esta ápoca del año, entre tanto también es importante destacar que en el carnaval participa una población que no pertenece a nuestra región y que se beneficia económicamente de esta fiesta; es por ello que se ve la necesidad de estimular la creación de emprendimientos con la comunidad portadora del bien patrimonial inspirados en el carnaval de negros y blancos desde la perspectiva del diseño con sostenibilidad para todo el año.

En la Universidad de Nariño desde la maestría en diseño para la innovación social se desarrolla el proyecto de investigación ECOCARNAVAL – Carnaval Expandido, en el marco de la investigación creación cuyo objetivo es crear artefactos plástico sensoriales inspirados en el carnaval de negros y blancos de Pasto, los cuales son orientados a la creación de emprendimientos con la comunidad portadora del bien patrimonial, para este fin se diseñaron los Talleres Participativos Ecocarnaval los cuales permitieron determinar posibles ideas de negocio hacia la construcción de emprendimientos con identidad regional.

Producto Plástico-Sensorial

Talleres Participativos Ecocarnaval: Se considera un producto plástico sensorial ya que contiene una serie de constructos los cuales resuelven la hipótesis de investigación. En esta experiencia cada taller realizado arroja experiencias creativas a favor de la in-

vestigación creación, la metodología y su instrumento de aplicación permite evidenciar resultados creativos, los cuales incluye respuestas auto-etnográficas, como partícipe del proceso.

Es por ello que para el Salón de exposiciones SABIC, se propone el producto plástico sensorial: metodología aplicada hacia el emprendimiento carnaval: Emprenda Carnaval, un espacio participativo para crear emprendimiento desde el carnaval de Pasto.

Introducción

El carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad declarado por la UNESCO en el año 2009, es fuente de empleo en época decembrina de modo que favorece las microeconomías presentes en el empleo informal suscitado en esta época del año, según (Cerón. Ruano. Santacruz, 2018) en el libro "Oportunidades de empleo y emprendimiento en el carnaval de negros y blancos de Pasto" afirman que el carnaval generó en el año 2018, 1344 empleos, en este escenario también se evidencia un empleo informal que surge en esta ápoca y que evidencia la creación de emprendimientos temporales; es por ello que desde esta perspectiva se propone una estrategia que permita estimular el emprendimiento como artefacto diegético el cual pretende inferir en un posible cambio como practica social hacia el fortalecimiento del liderazgo empresarial desde el carnaval de negros y blancos de San Juan de Pasto.

En este orden de ideas se diseñó una metodología aplicada al producto plástico sensorial "Talleres Ecocarnaval" de tipo participativo con la comunidad portadora del bien patrimonial, la experiencia creativa permitió determinar aspectos conforme a las necesidades del sector, las experiencias, puntos de vista y propuestas que estimulan la experiencia creativa por los participantes de esta actividad, fue orientada a la creación de emprendimientos desde el carnaval con identidad carnaval, además de contribuir como salvaguarda del carnaval patrimonio cultural inmaterial de la humanidad.

Para la realización de los talleres se tuvo en cuenta el estudio de la Universidad de Nariño, titulado "Oportunidades de empleo y emprendimiento en el carnaval de negros y blancos de Pasto" (2018), en el que se encontraron datos relevantes sobre la dinámica de emprendimiento y el tipo de población partícipe en estas actividades en el carnaval; según sus autores (Cerón. Ruano. Santacruz, 2018)

> *"El 59% de esta ocupación son mujeres, quienes se desempeñan en actividades del comercio con la venta de elementos de juego del carnaval como los cosméticos, carioca, pintura, telas, alimentos empaquetados, licores, comida rápida, ponchos, sombreros y gafas, y en la industria manufacturera, mediante las actividades de confección de disfraces y vestuario para las murgas, colectivos coreográficos y otros atuendos alusivos a la fiesta, actividades que generalmente se desarrollan como un emprendimiento de tipo familiar" (p 38)*

Esta información permitió determinar la importante participación del género femenino en los emprendimientos existentes en carnaval, lo anterior para aducir las diversas actividades laborales que desempeñan temporalmente en carnaval; para continuar

con el sondeo de la población se analizó aspectos sobre la participación familiar en carnaval, según (Cerón. Ruano. Santacruz, 2018)

> *" En cuanto a la participación de los miembros del hogar, especialmente los jóvenes que, en temporada de vacaciones, deciden vincularse a estas actividades para generar ingresos adicionales. Las cifras indican que el 44% de este empleo lo ocupan los hijos, seguido por los jefes de hogar con un 20%, los cónyuges 21%, e incluso aparecen nietos (15%). Esta situación deja al descubierto los emprendimientos de tipo familiar que se promueven en torno al Carnaval". (p 39)*

Es importante considerar ahora como la participación de los miembros de la familia es relevante para dinamizar la microeconomía temporal del hogar en época de carnaval, es evidente como padres, hijos y hasta nietos participan en lo que denominan los autores como "emprendimientos familiares" y que para esta época del año surgen de forma transitoria.

Según (Cerón. Ruano. Santacruz, 2018: 40), los empleos más ocupados en esta época son: 50% para conductores de vehículos de transporte, 20% pintores; cocineros, camareros, bármanes, entre otros, los cuales pertenecen al sector gastronómico y hotelero en un 15%, músicos, artistas, empresarios y productores de espectáculos 6%, hilanderos, tejedores, tintores, entre otros 6%

De esta información por consiguiente se puede deducir, que el impacto económico en cuanto a generación de empleos en un 29% se asocia con la oferta laboral contratada en los talleres temporales de carnaval, donde los empleos no requieren cualificación para su contratación. En consecuencia se enlaza esta información con los talleres temporales de carnaval, donde se gesta una serie de aspectos sociales, culturales y económicos que de manera puntual refieren al lugar como dinamizador de microeconomías para este grupo cultural.

Este artículo presenta una propuesta contenida en la investigación - creación con énfasis en el artefacto plástico sensorial denominado "talleres participativos Ecocarnaval", los cuales presentan una ruta metodológica desde la perspectiva del diseño orientada para la creación de emprendimientos desde el carnaval de negros y blancos en San Juan de Pasto, lo anterior después de analizar el panorama general del empleo y la dinámica de emprendimientos transitorios que precisa la época de carnaval.

Método – Marco

A continuación presento el soporte epistemológico, hilo conductor del artefacto plástico sensorial denominado "Talleres participativos Ecocarnaval", según (Delgado, Beltrán, Ballesteros, Salcedo., 2015)

> *"más allá de que la investigación sea un proceso de la vida cotidiana que se basa en la curiosidad del ser humano para reconocer el mundo que lo rodea, el reconocimiento de la posibilidad infinita de abordaje y de las formas de sus resultados, gracias a una mirada holística, y la valorización de sus procesos de validación como origen de nuevos descubrimientos, pareciera ser la mejor manera de abordar la compleja realidad a la que nos enfrentamos". (p 14)*

Para continuar la ruta epistemológica, (Hernández. Collado. Baptista., 2014)

> *"El enfoque cualitativo también se guía por áreas o temas significativos de investigación. Sin embargo, en lugar de que la claridad sobre las preguntas de investigación e hipótesis preceda a la recolección y el análisis de los datos (como en la mayoría de los estudios cuantitativos), los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuales son las preguntas de investigación más importantes; y después, para perfeccionarlas y responderlas". (P7)*

Como hipótesis "El desarrollo de Talleres participativos con la comunidad portadora del bien patrimonial logrará crear emprendimientos que transforman su microeconomía durante todo el año", entonces la validación de los procesos. antes, durante o después, logran mejorar la propuesta; (Hernández. Collado. Baptista., 2014) citan a Mendoza (2008) quien habla de procedimientos "*multimetódicos"(P 535)*, entendido como "tercera vía", su aplicación analiza variables geográficas, experimental, poblacional, emocional, circunstancial, experiencial, como agentes de interpretación en contexto con dos realidades: subjetiva y objetiva.
(Hernández. Collado. Baptista., 2014)

> *"los define como la integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener una "fotografía" más completa del fenómeno, y señala que éstos pueden ser conjuntados de tal manera que las aproximaciones cuantitativa y cualitativa conserven sus estructuras y procedimientos originales ("forma pura de los métodos mixtos"); o bien, que dichos métodos pueden ser adaptados, alterados o sintetizados para efectuar la investigación y lidiar con los costos del estudio ("forma modificada de los métodos mixtos"). (p 534).*

En consecuencia el proceso multimétodo muestra al investigador sensible con el entorno, las personas y experiencias. Lo anterior favorece la triangulación de la información, para desarrollar actividades que favorecen el cuestionamiento en la expansión de soluciones hacia la interdisciplinariedad y lo humano.
(Latorre, A. 2005) Kemmis y McTaggart (1988) tipos de investigación:

> *Es participativa. Las personas trabajan con la intención de mejorar sus propias practicas. La investigación sigue una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión. Es colaborativa, se realiza en grupo por las personas implicadas. (P25)*

Los "Talleres participativos Ecocarnaval" son de tipo participativo con ciclos de planificación, acción, observación y reflexión inmersos en el análisis crítico encaminado hacia la innovación social; donde el objetivo primordial es estimular y dinamizar propuestas de emprendimiento inspirados en el carnaval de negros y blancos de Pasto.

La naturaleza participativa y el carácter colaborativo de la investigación-acción lo explica Kemmis (1988). Los agentes involucrados en el proceso de investigación son participantes iguales, y deben implicarse en cada una de las fases de la investigación. La implicación es de tipo colaborativo. Requiere una clase de comunicación simétrica, que permite a todos los que participan ser socios de la comunicación en términos de igualdad, y una participación colaborativa en el discurso teórico, practico y político es el sello de la investigación -acción. (P25)

Hecha esta salvedad se procede a enlazar esta propuesta en el marco de la investigación - creación, para ello es necesario que los argumentos epistemológicos dialoguen con el concepto "creación", en consonancia García, A. (2021) afirma

"con la creación se propone crear aquello que hasta el momento no existe. Es una discrepancia temporal, simple y concreta; investigar y crear son acciones contrarias. Particularmente, considero paradójico que intentemos fusionarlas, pero ese es el reto: enjuiciar, debatir, confrontar, acercarse, alejarse, enfrentarse al espejo y argumentar una opinión. Lo que se hace es un grande y bello desafío, integrar la investigación y la creación, lo cual debe aglutinar las características y propiedades de las dos actividades, sin dejar cabos sueltos". (P 31)

Realizar procesos de investigación – creación para García, A, (2021), hace parte de una tricotomía que incluye crítica, percepción e interpretación,

"Según los objetivos, metas o búsquedas del estudio, encuentro dos tipos de propósitos: i) es posible investigar a partir de obras pre-existentes: historia, estética, interpretación, movimientos o teorías artísticas; esto es investigación desde, sobre o acerca de las artes; y ii) es posible investigar pensando en oportunidades para las creaciones futuras, actualmente inexistentes: como el comportamiento de los materiales, los procesos técnicos de elaboración y los potenciales usos de las creaciones; esto es investigación para las artes". (P 32)

A fin de que la propuesta "Talleres participativos Ecocarnaval", como artefactos plástico sensoriales, crea ideas de negocio pensadas a futuro, las acciones realizadas para la creación de emprendimientos desde el carnaval de San Juan de Pasto con la población portadora del bien patrimonial, salvaguarda el patrimonio y pretende dinamizar la economía regional. De acuerdo con García, A. (2021)

"La investigación que se adelanta acudiendo a la práctica creativa como método, a través, basada o en las artes, es emergente, atiende problemas para las artes. Aquí la obra de arte o la creación no es un producto opcional, al contrario, es el recurso indispensable para recaudar, procesar datos y generar conocimiento. Es aquello que obedece a una integración entre investigación y creación, es decir, que este método merece una nueva tipología, esta es la I+C". (P33)

El desarrollo plástico sensorial inmerso en escenarios de intervención cultural, pueden enfocarse en la creación de productos que morfogenéticamente parten de acciones, pensamientos y emociones presentes en grupos culturales, Cañaveral, S. (2016). cita a Fajardo-González, (2008), afirma:

> *"La metodología adecuada, es aquella que aborda y reflexiona los propios procesos creativos que dan origen a la obra de arte y a todo aquello en lo que podría incidir: el universo de la experiencia humana, la sociedad y la existencia cultural. (p 56)*

La investigación creación da cuenta de ello, según García, A. (2020)

> *"La investigación creación es un método cualitativo útil para ampliar los conocimientos sobre las potencialidades de los materiales, los procesos, los conceptos y las funcionalidades de las obras, acciones o creaciones en artes y diseño. Estas posibilidades se nutren desde, y aportan a otras disciplinas, por lo que se transmiten con lenguajes comprensibles en la academia. Su principal estrategia es la experiencia reflexivo-creativa que entrelaza la teoría y la práctica. (García, 2020, p. 73) (P35)*

En conformidad con lo anterior, la propuesta se enmarca en la investigación – creación, con el propósito de construir actividades para trabajar con grupos culturales presentes en el carnaval de Negros y blancos de San Juan de Pasto, esta situación permite detectar aspectos inherentes a la formulación, análisis – exploración y planteamiento de soluciones que permitan crear conocimiento presente en la teoría y práctica con acciones sostenibles pensadas a futuro con expansión en las respuestas de solución, donde la gestión es un mecanismo de eficiencia y promoción de desarrollo creativo como respuesta al objetivo principal de la investigación.

Resultados – Discusión

La propuesta metodológica se inscribe en la investigación – creación con el desarrollo de un cartografiado social definido en la elección heterogénea de grupos carnaval. Los talleres estructurados con técnicas de intervención participativa, vincula auto-etnografías como detonante de creatividad técnica y conceptual hacia lo plástico sensorial con los participantes de la investigación, lo cual puede visibilizarse en productos o ideas enfocadas hacia la construcción de emprendimiento.

Los talleres Participativos Ecocarnaval, surgen del análisis referencial propuesto por (Cerón. Ruano. Santacruz, 2018: 62) denominado *"Modelo para la generación de emprendimiento y empleabilidad en Pasto en torno al carnaval de blancos y negros"*, en este esquema los autores proponen una categorización por líneas estratégicas definidas en gastronomía, industria y comercio, cultura y logística; como factores críticos para la puesta en marcha el modelo la articulación con la interinstitucionalidad, formación del talento humano, eficiencia organizacional, administrativa y financiera; lo anterior

acompañado de una estrategia transversal definida en marketing territorial, la ciudad se disfraza de carnaval y marca carnaval.

Este esquema permite encontrar una serie de posibilidades considerados por esta investigación como puntos de partida importantes para realizar diferentes talleres que estimulen y permitan encaminar los resultados de cada taller hacia la construcción de posibles emprendimientos desde el carnaval de Pasto. Desde esta perspectiva se propuso un esquema metodológico general para el desarrollo de Talleres Participativos, cada taller tiene un propósito diferente para determinar el concepto del emprendimiento, para determinar aspectos técnico productivos sobre el emprendimiento escogido y taller de prototipado; cada taller se maneja de manera secuencial para lograr el resultado esperado y se termina con la construcción general de un modelo de negocio para viabilizar el emprendimiento.

Los talleres participativos ECOCARNAVAL, son productos plástico sensoriales resultado de la tesis de maestría en diseño para la innovación social MADIS, titulada: **"ECOCARNAVAL. Carnaval Expandido"**

A continuación presentaré la propuesta metodológica de los Talleres conceptuales hacia el emprendimiento carnaval.

Propuesta

Talleres participativos ECOCARNAVAL – Taller conceptual.

Los talleres para esta investigación se denominan espacios con características de tipo presencial o virtual remoto, los cuales permiten desarrollar iniciativas que propenden por la creación de ideas o propuestas que velan por el emprendimiento desde el carnaval de Pasto, dichas iniciativas permiten discutir y precisar respuestas hacia la construcción de ideas de negocio o emprendimientos.

La realización de los talleres conceptuales hacia el emprendimiento carnaval, se realizaron mediante el manejo de una metodología la cual reúne un grupo de personas, para el caso de esta investigación se invitaron 40 personas: 4 artistas y cultores de carnaval pertenecientes a la modalidad carroza, comparsa, teatro, estudiantes y egresados de los programas de diseño Industrial y Diseño gráfico de las Universidad de Nariño y la Universidad CESMAG, como también se contó con la participación de dos expertos: Mg. Mónica Peláez en temas de investigación creación en el marco de innovación social de la Universidad Antonio José Camacho de la ciudad de Cali y Mg.Cinthya Blanconá de la Universidad del Rosario de Argentina, en este proceso mi intervención se suma como investigadora y participante del carnaval; los invitados se reunieron por afinidad en cuanto a experiencia y manejo técnico.

Habergerg, S y Mancila, I. (2006)

> *"entendemos por cartografiado social cómo la ciencia que estudia los procedimientos en obtención de datos sobre el trazado del territorio, para posterior representación técnica y artística, y los mapas, cómo uno de los sistemas predominantes de comunicación de ésta". (p5)*

A continuación se presenta los pasos metodológicos realizados en los talleres.

Pasos

1. **Invitación:** El proceso de invitación se hizo de manera verbal y escrita, en el que se específico las características del taller y el propósito del mismo, fecha y enlace a través de meet por temas de pandemia COVID 19.
2. **Virtualidad:** Gracias a la virtualidad en tiempo remoto se realizaron los talleres donde se reunieron alrededor de 12 invitados por taller, en este aspecto se tomó el eje estratégico denominado por (Cerón. Ruano. Santacruz, 2018: 62) Industria y comercio de los cuales se tomó el concepto de emprendimiento joyería artesanal y el tema de innovación artesanal, con estos temas base de emprendimiento se dio inicio a los talleres.
3. **Relatos:** Se inicia con la presentación del problema, posteriormente con la participación de un cultor de carnaval se dio apertura al proceso de inspiración, el cual parte del relato el cual incluye auto-etnografía con participación y experiencia del investigador en carnaval.

   Nieto, C.(2018), define

   "las auto-etnografías difieren de la etnografía tradicional en que la figura del investigador cobra relevancia, incluyéndose como un miembro más en la investigación para profundizar en la comprensión del objeto de estudio.

   Los usuarios-investigadores realizan sus auto-etnografías en primera persona y a modo narrativo, adaptándose a las necesidades de cada proyecto". Narrativas. Tomado del párrafo 3

   Dimensión espacial: Virtual remoto o presencial.
   Instrumento: Entrevista.
   Moderador: Investigador – Participante.
   Actividades: Categorización de las propuestas y resultados en la bitácora digital.

4. **Diseño participativo**: El investigador como moderador y partícipe del taller, entrega los lineamientos y pautas, las cuales son alojadas participativamente en la matriz, la cual se convierte en una guía para la construcción de ideas de negocio y emprendimiento desde el carnaval de Pasto.

   Fals Borda, O. (2009)

   "En la metodología participativa lo que denominamos "tensiones estratégicas" como un conjunto de esquemas derivados del clásico concepto de praxis al que se fuera añadiendo heréticamente elementos éticos…se determinaron tres extensiones bajo el acápite hoy más corriente de praxología: entre la teoría y la práctica, entre el sujeto y el objeto de las investigaciones y la que se deduce de la participación como filosofía de vida en la búsqueda de conocimientos válidos para el cambio social" (P11)

Con dicha afirmación el investigador - participante debe estar preparado para moderar de manera imparcial el proceso, lo anterior en conformidad con lo expresado por Fals Borda; en la experiencia realizada se observa que evidentemente hay puntos de encuentro y desencuentro pero que finalmente la participación permite entender que todos los aportes son valiosos y contribuyen de una manera especial desde la perspectiva profesional, desde la práctica y las emociones procedentes del carnaval.

La filosofía de vida mencionada por Fals Borda, en este caso propende por la creación de emprendimientos donde la participación convoca a desarrollar ideas de manera individual o quizá grupal como estrategia que reta a un cambio social en función del empoderamiento de nuestro carnaval, por ello el concepto de expansión carnaval; un carnaval que transmite vida, energía y trabajo pero desde la sustentabilidad, en un tiempo que deja de ser transitorio para ser agente que salvaguarda el patrimonio cultural inmaterial de nuestra región durante todo el año.

Dimensión espacial: El Carnaval de Negros y Blancos de Pasto: El emprendimiento. Lugar de carnaval – Taller Temporal de carnaval y senda del carnaval.
Cartografía social: Comunidad portadora del bien patrimonial carnaval de Pasto. Aportes y perspectiva conceptual por parte de la población**.**
Moderador: Investigador – participante.
Población: Artistas y Cultores de carnaval, estudiantes de Diseño Gráfico y Diseño Industrial.
Narrativas sensoriales descritas por los participantes del taller.
Dimensión Temporal: Emprendimiento carnaval: Canal Temporal – Pasado – Presente y Futuro.
Instrumentos: Formato de entrevista.
Narrativas a través de entrevistas, talleres de narrativas sensoriales o kinestésicas.

Matriz de conclusiones y recomendaciones. La matriz se construyó teniendo en cuenta el referente Gasca & Zaragozá (2014), Designpedia, a través de su herramienta "*Hibridación por traslación", (p 142),* esta herramienta contiene instrumentos propuestos desde el pensamiento de diseño, definido así:

> *"El pensamiento de diseño, Design Thinking o DT es una disciplina que pretende aplicar el proceso de diseño como enfoque holístico para la resolución de problemas: capacidad de mezclar el pensamiento convergente y divergente en ciclos de desarrollo iterativo de las ideas ampliando o cerrando el flujo de informaciónón según la necesidad del momento." (P18)*

La matriz permitió narrar, describir o dibujar lo que el participante aporta para este proyecto, a continuación, se enuncia el contenido de dicho instrumento:

- Presentación del reto de diseño.
- Cuáles consideras son aspectos positivos y negativos

- Que emociones le inscribes al proyecto?
- Cómo es el producto ideal
- Cuáles son las posibles soluciones para esta iniciativa

Instrumento: Matriz y gráficos de interpretación – rutas de emprendimiento desde el carnaval de Pasto.
Dimensión espacial: Taller constructivo – conceptos de emprendimiento carnaval.
Dimensión temporal: corto, mediano y largo plazo.
Murillo, F. (2011) presenta el modelo de Lewin:

"describió la investigación-acción como ciclos de acción reflexiva. Cada ciclo se compone de una serie de pasos: planificación, acción y evaluación de la acción. Comienza con una «idea general» sobre un tema de interés sobre el que se elabora un plan de acción. Se hace un reconocimiento del plan, sus posibilidades y limitaciones, se lleva a cabo el primer paso de acción y se evalúa su resultado. El plan general es revisado a la luz de la información y se planifica el segundo paso de acción sobre la base del primero". (p 13)

Sin duda el modelo Lewin permite entender que cada aporte se puede estructurar a partir de "ciclos de acción reflexiva" lo cual va a permitir analizar las diferentes fases presentes en la idea de negocio, referidas en cuanto a su construcción como modelo de negocio a partir de criterios conceptuales y técnico productivos para su puesta en marcha.

5. **Plan de acción:** Es importante mencionar que cada participante es autónomo y libre de tomar la decisión de continuar con el proceso; esta ruta permite identificar la secuencia de talleres que se deben realizar en favor de la propuesta de emprendimiento desde la perspectiva de diseño; en concordancia con García A. (2021), se toma en cuenta la estructura metodológica de la investigación creación para este fin.

"El reto de la I+C es visibilizar, evidenciar, exponer, aclarar el método de trabajo y las técnicas e instrumentos para la recolección de datos. Dichos datos han de procesarse y analizarse para obtener la información y resultados del proceso investigativo. Como el procedimiento propuesto es una estrategia para transparentar el método, al desglosarlo se caracteriza la siguiente estructura metodológica de la I+C:

Enfoque: *Cualitativo.*
Método: *Investigación-creación.*
Técnica de recolección de datos: *Experiencia creativa.*
Instrumento de registro de datos: *Bitácora.*
Análisis: *Categorización y codificación". (P 44)*

Resultados generales

Teniendo en cuenta que se presentan resultados parciales de investigación, hasta el momento se puede determinar que los talleres lograron aportar conceptualmente y de manera significativa en la motivación hacia la creación de emprendimiento e ideas de negocio; en este orden de ideas es importante articular las iniciativas en el modelo presentado por Cerón, A. Ruano, E. & Santacruz, A. (2018), denominado "emprendimientos y estrategias de empleabilidad categorizados por línea estratégica" (P 63), donde enmarca los tipos de emprendimientos en: gastronómico, Industria y comercio, cultura y logística; para de este modo contextualizar los resultados que hasta el momento han arrojado los talleres para esta investigación. En este sentido experiencias hacia el diseño de Joyas y accesorios carnaval, las narrativas carnaval como dispensador de historias y experiencias carnaval, mediante el diseño de suvenires y material didáctico para niños y adolecentes, aún se encuentra en etapa de fortalecimiento y proyección hacia la creación de ideas de negocio, es importante señalar que el 98% de los participantes al taller, manifestaron su motivación para continuar en el proceso de Talleres Ecocarnaval hacia el emprendimiento, con el fin de encontrar la ruta que les conduzca a la consolidación de su idea de negocio.

En la actualidad el proceso se ha orientado en la construcción y experimentación de los talleres hacia el prototipado, con el fin de determinar la viabilidad de las ideas de emprendimiento carnaval; desde esta experiencia se pone también en consideración el resultado auto-etnográfico como partícipe del proceso de investigación, lo anterior como evidencia que se suma a la construcción de emprendimiento como propuesta que nace desde la experiencia e investigación del carnaval.

Este artículo presenta resultados parciales de la investigación ECOCARNAVAL – Carnaval expandido, tesis de maestría de mi autoría, la cual se encuentra en proceso de culminación para su defensa.

La investigación - creación enmarcada como método en el enfoque de investigación cualitativo favorece el discernimiento de variables tipológicas como la investigación acción participante, a través de cartografías y auto-etnografías que contribuyen en la construcción de ideas de negocio desde el carnaval de Pasto, como variables inmersas para la investigación creación.

El proceso metodológico de los talleres los cuales se encuentran en el marco de la investigación – creación, permite crear diferentes productos plástico sensoriales resultado de procesos participativos, que se convierten en respuestas de innovación social para la creación de emprendimientos desde el carnaval de Pasto. En este orden de ideas los Talleres Ecocarnaval permiten desde la perspectiva del diseño, integrar acciones interdisciplinares y transdiciplinares a favor de estimular conductas sociales hacia el emprendimiento, inspirados en el carnaval de negros y blancos de San juan de Pasto.

Bibliografía

Cañaveral, S.
(2016). *Vista de la investigación creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion_duitama/article/view/5601/4700*

Cerón, Ruano, Santacruz
(2018). *Oportunidades de empleo y emprendimiento en el carnaval de negros y blancos de Pasto. ISBN: 978-958-48-6295-2. Alcaldía Municipal de Pasto.*

Delgado, Beltrán, Ballesteros, Salcedo
(2015). *La investigación – creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. 10-28. http://dx.doi.org/10.18566/iconofac.v11n17.a01*

Fals Borda, O.
(2009). *La investigación acción en convergencias disciplinarias. Revista Paca, (1), 7- 21. https://doi.org/10.25054/2027257X.2194*

Gasca & Zaragozá
(2014). *Designpedia. Primera edición: Buenos Aires: LID Editorial Empresarial 2015. 254p. ISBN: 978 – 987- 291-34-9-6*

García, A.
(2021). *Investigación Creación a través del Territorio. ISBN: 978-958-5123-82-3. Primera edición, 200 ejemplares. Colección I+C (1er volumen). Editorial Universidad de Nariño. DOI:*
https://doi.org/10.22267/lib.udn.023. (29:48) Método de Investigación Creación. Universidad de Pamplona.

Hernández, Collado & Baptista.
(2014). *Metodología de la investigación. Mc Graw Hill – 6 Edición. ISBN: 978-1-4562-2396-0, ISBN: 978-607-15-0291-9 (de la edición anterior) JEC 04/14 1234567890 2356789014*
Impreso en México Printed in Mexico

Habergerg & Mancilla
(2006). *Cartografiado Social. Recuperado 15 de noviembre de 2020. http://innovacion-soci.webs.upv.es/index.php/cartografia-social*

Latorre, A.
(2005). *La investigación acción. Conocer y cambiar la practica educativa. Graó. Recuperado de https://www.uv.mx› rmipe › files › 2019/07*

Murillo, F
(2011). *Investigación Acción. Métodos de investigación en Educación Especial. Investigación Acción.*
Recuperado de https://files.cercomp.ufg.br

Nieto, C.
(2018) *La autoetnografía y la innovación. Recuperado noviembre de 2020*
https://designthinking.gal/la-autoetnografia-y-la-innovacion/

Transmisión sensible de conocimiento: un acercamiento a la infografía reflexiva como medio para la divulgación científica

Diego Alejandro Cardona Bello,
Diminutivo
diegocardona@diminutivo.com.co

Manuela Patiño Gómez
Universidad EIA, Diminutivo, Semillero de co-creación transmedia
Fundación Universitaria Bellas Artes
manuelapati@diminutivo.com.co

Palabras Claves: Transferencia sensible, Conocimiento popular, Mitología urbana, Infografía reflexiva

Modalidad: Artículo de Reflexión

Temática: Autonomía Creativa

Resumen

La transmisión de contenidos a un público es un componente esencial en la producción científica en cualquier campo disciplinar, la red de conocimiento que creamos es lo que da paso al desarrollo de la sociedad, sin embargo, existe una jerarquía en los esquemas organizacionales de la academia que categoriza y valora la información de la comunidad investigativa excluyendo a las creaciones basadas en proyección de conocimiento sensible, obras creativos, al no ser consideradas de rigor científico convencional, convirtiéndose en impedimentos para la difusión de productos que surgen del conocimiento popular.

Por otro lado, estas proyecciones son tan eficientes como los medios acostumbrados y más accesibles, ya que reconociendo el valor de la subjetividad en la generación de detonantes, a través de herramientas de comunicación cinestésicas, se generan productos que se acercan más al entendimiento que la simple explicación literal de un resultado.

En este sentido, el objetivo de esta investigación es aprovechar la existencia de múltiples perspectivas que influyen la interpretación de datos al momento de interactuar con piezas ilustrativas, construyendo una grafía de información subjetiva con la capacidad de impulsar al espectador a entender a través de la reflexión sobre la función de la lógica del mito y la relación de este conocimiento con el espectador.

Introducción: Proyección sensible

Para el diseño de comunicación y su capacidad proyectual, la transferencia de información nos encuentra desde el marketing o la experiencia comercial para el consumo de una marca, no obstante, toma profundidad en el momento en el que nos alejamos

de un símbolo para usar el diseño como herramienta de la transmisión sensible de conocimiento.

El proyecto del colectivo Diminutivo, parte del estudio de caso de una investigación previa sobre la revista Progresivo, de la Fundación Universitaria Bellas Artes, que evidencia la existencia de una jerarquía academicista de los contenidos que excluye a productos basados en la proyección conceptual, que no se buscan explicar por los medios tradicionales inhibiendo así al usuario de una experiencia alternativa de adquisición de conocimiento, también válido.

A través de la creación de una obra ilustrativa de un mito local, la criatura conocida en el territorio Antioqueño como *La Chucha*, en la cual de manera implícita se expone que es y cómo funciona el mito como elemento de las ciencias sociales, se busca generar una reflexión sobre como usamos al mismo para afrontar nuestra cotidianidad; replicando un mundo subjetivo en un producto presentado a un público no predispuesto a una experiencia de adquisición de conocimiento particular; para demostrar que es un potencial método de presentación de saberes y reflexiones divergentes tan eficiente como los medios convencionales, e incluso más accesible.

Acerca de este reconocimiento de los métodos divergentes de comunicación, William Ospina menciona que "El hecho de entender el proyecto de un sistema, es entender la relación entre ese sistema y las mediaciones creadas para conseguir el proyecto, es decir al entender la esencia, es posible interpretar adecuadamente el contexto y el porqué de las mediaciones creadas para obtener esa esencia en una sociedad específica" (Ospina, 2005, pág. 5) Para hablar del mito como detonante social debemos entender las diversas instancias de la interacción como sustentadores del conocimiento como concepto a través de la intersubjetividad. El consciente colectivo es aquello que crea paradigmas a partir de imaginarios proyectados para construir una visión generalista y categorizada de la realidad, dónde se nos dicta una idea de lo que significan las cosas y como nos relacionamos con ellas.

Este sistema nos ha facilitado el desarrollo de la sociedad, pero llegados a este punto, estos esquemas se han convertido en impedimentos para la creación de productos que surgen del conocimiento popular, descartándolos debido a su naturaleza vernácula, lo que nos da lugar al cuestionamiento ¿Cuántas formas de transferencia puede tomar la información?

Las personas buscan adquirir conocimiento, sea por necesidad, curiosidad o naturaleza humana, este construye al usuario como concepto, más no responde solo a la información explícita y así mismo tampoco está en terrenos de la verdad absoluta, el conocimiento está ligado al entendimiento del individuo y su contexto.

Así es como generamos la cultura, ya que como humanos necesitamos validar la funcionalidad de nuestros imaginarios, inventamos medios para crear comunidades alrededor de relatos para proyectar historias, advertencias o incluso información científica. Construimos así una noción que se adapta al comportamiento cotidiano del momento, transformando una idea preexistente filtrada por experiencias que cada individuo tiene, creando el mundo de lo subjetivo y personal.

Este cambio en la percepción individual afecta a su entorno, siendo una noción asimilada por otros sujetos que la entienden y la adapta a su lógica (con respecto a sus experiencias personales) siendo capaz de instaurar nuevas interacciones en su sociedad, algunas veces tan sutiles como la normalización de un término y otras, hasta replanteando sistemas de gobierno, generando un inconsciente colectivo.

Figura 1.
La creación de un mito.
Créditos: Diego Alejandro Cardona Bello, Manuela Patiño Gómez (2021)
"Cuando yo leo a Kafka, lo importante, desde el punto de vista de la experiencia, no es ni lo que Kafka dice, piensa o sienta, ni lo que yo pueda decir, pensar o sentir sobre Kafka, sino el modo como en relación con las palabras, pensamientos y sentimientos del autor puedo transformar mis palabras, pensamientos y sentimientos" (Larrosa, 2006, p. 6)

Ahora bien, reconocer esas relaciones de cambio de paradigma es en algo constante gracias a la expansión de los sistemas de divulgación y también a la creciente cantidad de usuarios en los mismos, por tanto, es preciso preguntarnos ¿Qué es tan especial de ciertos productos que queremos entenderlos?

Método: Composición de la grafía reflexiva

El conocimiento empírico se trata de adquisición e interpretación sensible de datos, por ejemplo, la experiencia de un juguete y su proceso creativo no puede desarraigarse de su función como materia, la acción del juguetero o del coleccionista corresponde a categorías tradicionales como la historia del arte, pero también es conocimiento lo que adquiere un niño jugando sin estar anclado a un producto académico.

Diminutivo nace para causar un impacto y observar como este se desenvuelve en el macro - contexto y en los individuos convirtiéndose en una manera de comprender la infografía a través del producto; este concepto de infografía subjetiva es un término abordado por Jaime Serra al acoger el recurso de la no palabra, de lo que se dice entre líneas, a través de la obra de Marcel Duchamp, *el gran cristal*, que recoge en una pieza gráfica, un plano, el conocimiento de un ingeniero (Serra, 2019, p.3) que nos permite entender que lo cotidiano no es solo subjetivo sino falto de criterio académico, por lo que podemos hablar de otro tipo de dinámicas sensibles donde se encuentra gente que interpreta según su área conocimiento e interés, por ejemplo un crítico de arte podría ver en *el gran cristal* una obra cubista de arte, mientras un ingeniero podría ver los planos de una máquina y un químico incluso podría ver estructuras atómicas.

Por otro lado, Jordan Peterson en *Mapas de sentidos*, nos habla de una necesidad humana: "debemos saber lo que las cosas son no para saber lo que son sino para hacer un seguimiento de lo que significan: para entender lo que significan para nuestro comportamiento" (Peterson, 1999, p. 32)

Estas premisas nos abren camino para alejarnos de los métodos que definen un producto específico como de rigor científico que, aunque útiles al redactar, son obsoletas en su función dinámica al no entender la estructura del relato como un catalizador del mundo como lugar para la acción, es decir, no tiene que tratarse de un texto si no alcanza su propósito comunicacional.

Este esta mediado por la intencionalidad del creador y su capacidad de generar medios acordes a cada idea, de eso se trata el diseño de sistemas ya que como lo menciona la diseñadora para juguetes Cas Holman "no se diseña el juego, se diseña para que las circunstancias promuevan el juego" (Holman, 2019, p. 1) no diseñamos la adquisición de conocimiento, diseñamos las circunstancias que promueven la adquisición de este.

Por lo tanto, nuestra propuesta funciona como un detonante para que el espectador interprete la información abstracta tras la función del mito, utilizando como he-

rramienta el relato de la *chucha*, en la búsqueda de un entendimiento completamente empírico y equiparable al conocimiento que podría adquirir con los medios convencionales o académicos.

1. El mito como fuente de conocimiento

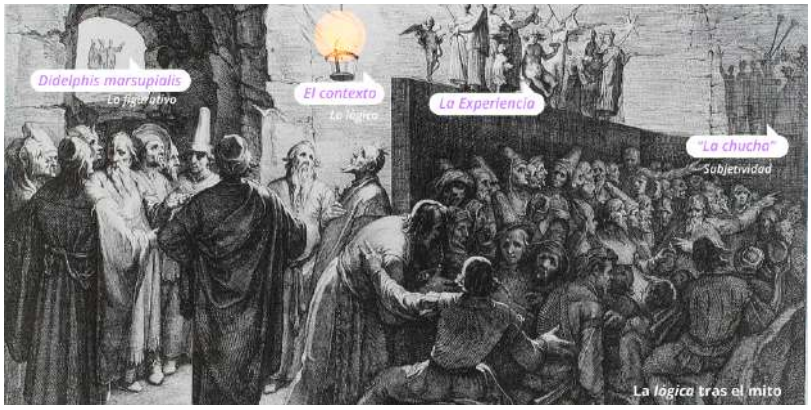
El mito es lo que justifica la realidad objetiva y aunque hay quienes consideran que ha muerto (ya que la ciencia ha rasgado ese *velo encantador*), el mito no desaparece en la cultura popular, nuestra naturaleza nos lleva a buscar la razón de un estímulo a través de la experiencia que se convierte en un catalizador para el *juego* como participación representativa que crea cultura, no desde el instinto sino la emoción (Alcántara, 2012, p. 4), para la adquisición e interpretación de información sensible.

Tal fenómeno es inherente a la sociedad y en la comunidad objetiva, la ciudad de Medellín, Colombia, también se vive de la capacidad del mito para influenciarnos, donde múltiples historias alimentan la cotidianidad por fantásticas que suenen y, aunque carentes de un sentido de rigor científico, facilitan a los habitantes el acercamiento a datos particulares, como en nuestro caso es la *zarigüeya.*

Didelphis marsupialis, tlacuache, raposa, zorro pelón, opossum, ravi-pelao, **chucha** "Este animal, que no es un roedor sino un marsupial, familiar evolutivo de los canguros, es muy común en los 10 municipios que integran el Valle de Aburrá, debido a su capacidad para adaptarse a entornos urbanos, donde encuentra alimento y refugio. El mamífero nocturno recorre las calles a través de los cables, techos, árboles y postes en busca de alimento" (CES, 2021, p. 2)

Chucha, es el nombre local para una criatura peligrosa, fugitiva, nocturna y que representa un desagradable ser, una sombra que engloba el miedo de las personas a estos adjetivos, se le describe como una rata con una cola más larga, grande, de ojos espantosos y que transmite enfermedades, algo de lo que instintivamente debemos huir, y es una historia contada en toda Latinoamérica con distintos nombres y distintos rasgos, no obstante científicamente hablando nos referimos a una Zarigüeya, animal inofensivo y que de hecho se aleja de su descripción en el imaginario.

Este mito moderno es lo que alberga ese soporte para lidiar con la existencia, algo a lo que por instinto tenemos que huir: a una Chucha, pero no a la zarigüeya ¿por qué? Por costumbre; por otra parte, en el mito de la caverna (Platón, s.f) se describe este fenómeno como un atasco particular que nos inhibe del conocimiento puro y por lo tanto es un obstáculo para la humanidad.



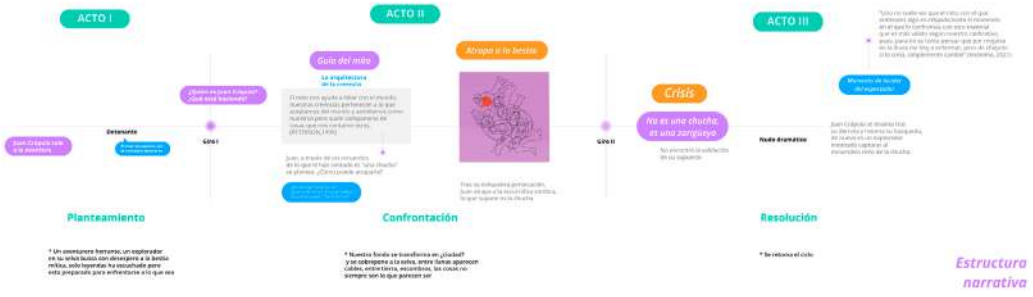
[1]**Figura 2.**
La lógica tras el mito
Créditos: Jan Saenredam (Saenredam, 1604), Diego Alejandro Cardona, Manuela Patiño Gómez (2021)

1 **Figura 2.** La lógica tras el mito - *Créditos:* Jan Saenredam (marmól, 2020), Diego Alejandro Cardona, Manuela Patiño Gómez
Comparativo del planteamiento de la alegoría de la caverna de platón con el planteamiento del mito de la chucha, presentando el mundo real como el conocimiento objetivo, las figuras como las experiencias que le dan forma a las sombras creadas por la razón que es la luz y construyendo así el mito.

2. La ilustración como medio

La dualidad de los conceptos de Platón y Jordan B. Peterson se presenta en el proyecto ilustrativo de un tapiz de la historia de un personaje ficticio llamado *Juan Crápula*, un aventurero que sale en busca de la mítica y escurridiza *Chucha* en una peligrosa selva, quien tendrá que atravesar una guía del imaginario colectivo para exponer al espectador a este dilema filosófico que acarrea conceptos cognitivos y antropológicos, usando como herramienta de construcción narrativa el esquema del camino del héroe de Joseph Campbell (1949) que describe las instancias principales del paradigma del guion[2] a través de una situación problema que desencadena una serie de eventos a los que el personaje principal da resolución, esa búsqueda se plantea como una carencia de conocimiento, como lo menciona Carlos Meneses "La carencia, se fundamenta en que todos los héroes desean algo que efectivamente no tienen. La trama narrativa... Las narraciones se centran en un individuo que recorre un camino y así enfrenta unas adversidades para obtener ese objeto de deseo." (Meneses, 2016, pág. 5)

Esto mantiene una columna vertebral en constante redundancia explotando los momentos de lucidez del espectador y nos permite generar empatía con el personaje reconociendo al mito como algo *real* y exponiendo al espectador al mismo cambio de paradigma que sufre Juan Crápula, a continuación podemos observar esa estructura narrativa (ver Figura 3.)



[3]**Figura 3.** Estructura narrativa
Créditos: Diego Alejandro Cardona Bello, Manuela Patiño Gómez (2021)

> *"Tanto el manuscrito como los bocetos de los científicos son representaciones de reflexiones que pretenden explicarnos el mundo tangible y su actuar, lo objetivable. Pero si utilizamos la infografía para narrar deliberadamente el mundo de la fantasía; cuestiones internas al individuo, pertenecientes por completo al mundo de la subjetividad con el componente emocional que esto conlleva, ¿frente a que nos enfrentamos?" (Serra, 2019, p. 3)*

Esta ilustración inspirada en obras como *Bayeux Tapestry* [4] es una narración continua sin separación entre escenas y acciones, donde el personaje que emprende la aventura

2 "Todos los guiones se ajustan a esta estructura lineal básica... UNA DISPOSICIÓN LINEAL DE INCIDENTES, EPISODIOS O ACONTECIMIENTOS RELACIONADOS ENTRE SÍ QUE CONDUCEN A UNA RESOLUCIÓN DRAMÁTICA." (Field, 1979)

3 **Figura 3.** Estructura narrativa - Créditos: Diego Alejandro Cardona Bello, Manuela Patiño Gómez, El paradigma del guion de Syd Field (Field, 1979)

4 El tapiz de Bayeux, un lienzo bordado, un artefacto único creado en el siglo XI "Step into the engrossing story of the conquest of England by William, Duke of Normandy in 1066, told in a 70 meters long embroidery." (Bayeuxmuseum, s.f)

desencadena una serie de pensamientos y acciones en un plan para atrapar al mito, la chucha es un elemento potenciador, este ser oscuro y sin forma no existe en figurativo, pero le da sentido al camino de nuestro personaje principal, por ello a través de la representación fantástica con la que empieza su aventura el espectador irá descubriendo una nueva objetividad.

3. Resultados: no todo es arte, es ilustración.

"La buena accesibilidad se trata de cumplimiento, la gran accesibilidad se trata de empatía"
(BYRNE-Haber, 2021, p. 41)

Las disciplinas académicas tienen la capacidad de crear piezas de transmisión conocimiento sin embargo no todas tienen la capacidad de generar en el espectador la interpretación esperada; es necesaria una traducción de elementos teóricos a pragmáticos antes del planteamiento del medio en el que se expone la obra, es decir, en las disciplinas creativas como la ilustración, la pieza gráfica entrega de manera abstracta el discurso de su autor para que el público reflexione sobre el contenido sin que exista un monologo explicativo de la misma.

A diferencia de los medios clásicos de transmisión de información, estos tienen un componente fuertemente sensible influenciado por el contexto de la obra, diferentes personas con diferentes orígenes pueden tener diferentes interpretaciones de la misma pieza si sus contextos con respecto al tema son sustancialmente distintos; este problema se encuentra también en medios más tradicionales ya que dependiendo del enfoque personal del usuario, se pueden llegar a interpretar cosas diferentes en elementos, conceptos y términos específicos.

El elemento básico de la ilustración es ser una representación gráfica de una narrativa compleja, es decir si hablamos del gráfico de un personaje en pose T solamente para exponer sus características físicas, es un *dibujo*; por otra parte, cuando este personaje se encuentra en una situación en la que se puede definir un contexto podemos hablar de una *ilustración*, no obstante no se limita a la caracterización de una persona, ya que una infografía es ilustración de un contenido teórico, todo depende del nivel de abstracción del discurso y que se quiere comunicar para definir el medio en el que se desarrollará, por ejemplo una pieza musical puede ser una ilustración e infografía dependiendo de su intencionalidad y forma de ejecutarse.

Es entonces la ilustración lo que hace al mito funcional, lógico y tan arraigado en el inconsciente colectivo, concepto que, en nuestro caso de estudio, se materializa a través del dibujo digital de una serie de eventos en la búsqueda de la criatura mitológica *Chucha*, obra que se publicará en la plataforma virtual de Diminutivo y sus redes sociales, donde encontraremos un público afín a la herramienta y eventualmente en un espacio físico con un público desprevenido de la intención de la obra, que entrevistaremos sobre la interpretación del contenido; comparando ambos grupos focales con un tercero que será expuesto a un texto académico convencional acerca de la teoría del mito, con la finalidad de evaluar que la comprensión de todos los grupos sobre el tema es equivalente, demostrando que esta herramienta tiene la misma capacidad

[5]**Figura 4.**
Background – Figura fondo
Crédito: Diego Alejandro Cardona, Manuela Patiño Gómez

[6]**Figura 5.**
El mito escurridizo
Créditos: Diego Alejandro Cardona, Manuela Patiño Gómez

[6]**Figura 6.**
El individuo y su proceso de pensamiento
Créditos: Diego Alejandro Cardona, Manuela Patiño Gómez

de transferir el conocimiento al usuario pese a haber sido interpretada a partir de una pieza narrativa abstracta.

> *"La adaptabilidad no es lo mismo que la realidad tal y como es, y esa adaptabilidad y no la realidad tal como es, juega un papel importantísimo en las ecuaciones de la evolución... Funcionamos a base de trucos y atajos que nos mantienen con vida"*
> *(Hoffman, 2015, p. 1)*

La implementación de este nuevo método plantea una nueva arista en el panorama académico donde el conocimiento no requiere de un espacio explícito para ser relevante; este estudio de caso habilita el acercamiento de nuevas perspectivas a la ciencia, reconociendo el valor de lo subjetivo y divergente como necesario para la evolución de la cultura, esta accesibilidad genera mayor interés no solo en descubrir sino en crear nuevos conocimientos y sus medios divulgadores.

Estas nuevas formas de transmitir conocimiento de manera implícita nos permiten evolucionar los mundos subjetivos a interfaces mejor adaptadas para relacionarse con el mundo, la ilustración como representación gráfica abstracta nos permite adaptarnos adquiriendo nuevos saberes a través de la proyección de un contexto que entendemos.

5 **Figura 4.** Background – Figura fondo - *Créditos:* Diego Alejandro Cardona, Manuela Patiño Gómez

6 **Figura 5.** El mito escurridizo - *Créditos:* Diego Alejandro Cardona, Manuela Patiño Gómez

7 **Figura 6.** El individuo y su proceso de pensamiento - *Créditos:* Diego Alejandro Cardona, Manuela Patiño Gómez

Bibliografía

Alcántara, H.
(2012). Síntesis Homo Ludens. Madrid : Alianza, S.A., Madrid.

Bayeuxmuseum.
(s.f). THE BAYEUX TAPESTRY The epic adventure of William the Conqueror in 1066. Obtenido de The epic adventure of William the Conqueror in 1066

BYRNE-Haber, S.
(2021). GIVING A DAMN ABOUT ACCESSIBILITY. UX Collective.

CES.
(2021). A cohabitar y coexistir con las zarigüeyas! Universidad CES, 4.

El héroe de las mil caras.
(1949). Pantheon Books.

Field, S.
(1979). El libro del guion.

Hoffman, D.
(2015). Do we see reality as it is? TEDx. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=oYp5XuGYqqY&t=551s

Holman, C.
(2019). Abstract: Cas Holman: Diseño para jugar.

Larrosa, J.
(2006). Sobre la Experiencia. Universidad de Barcelona. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2201318

Marmól, C.
(2020). El mito de la caverna, versión 5.0. Obtenido de https://cronicaglobal.elespanol.com/letra-global/cronicas/mito-caverna-version-50_334428_102.html

Meneses, C. M.
(20 de Septiembre de 2016). Particularidades del héroe mítico y el cinematográfico. Revista Luciérnaga., 10.

Ospina, W.
(2005). Naturaleza contextual. Kepes, 16.

Peterson, J. B.
(1999). Mapa de Sentidos: La arquitectura de la creencia. Canadá: Routledge.

Platón.
(s.f). El mito de la caverna.

Serra, J.
(2019). ...Pero el arte puede ser infografía. 4. Obtenido de https://www.domestika.org/en/courses/386-creative-infographics-between-art-and-journalism/course

Serra, J.
(2019). La infografía no puede ser arte. 4. Obtenido de https://www.domestika.org/en/courses/386-creative-infographics-between-art-and-journalism/course

Intervencion simbólica en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto

Luis Armando Burbano Arroyo
Maestría para la innovación social MADIS
arqmando77@gmail.com

Palabras Claves: Intervención simbólica – Memoria Urbana – Construcción colectiva – Pensamiento de Diseño – Procomún.

Modalidad: Artículo de Reflexión

Temática: Autonomía Creativa

Resumen

La transformación de los territorios es en cierta forma, medida de dinámica social desde la cultura. La memoria de la ciudad se constituye en un producto cultural de construcción colectiva. A través del tiempo las sociedades dinamizan y consolidan los elementos simbólicos de la memoria. Esta investigación reflexiona sobre como las sociedades conciben estas transformaciones desde su cultura, en la construcción de sus manifestaciones patrimoniales. Agentes culturales inciden en los cambios simbólicos y físicos generados en la ciudad. Se realizan un estudio de caso, en cuales se evidencia como los colectivos sociales, específicamente los culturales, generan transformaciones y mantienen la dinámica de su producción simbólica y cultural en su territorio.

Como problema se aborda la situación presentada por la pandemia COVID – 19 que obligo a replantear la forma de realizar la manifestación cultural del Carnaval de Negros y Blancos, declarada como patrimonio inmaterial de la humanidad por la UNESCO en el año 2009.

Esta propuesta realiza un análisis sobre la intervención gestada colaborativamente para que el carnaval de Pasto se realice desde lo simbólico, donde solo se pudo vincular la participación de 1.200 artistas, en una celebración que antes de la pandemia reunía aproximadamente a 14.000 artistas, con la co creación de un instrumento plástico sensorial que buscaba trascender la participación de los cultores de carnaval, en una intervención desde lo simbólico para revitalizar la memoria del carnaval en el contexto generado por la pandemia.

Producto Plástico-Sensorial

Mediante una metodología creativa para diseño, se desarrolló una intervención colaborativa por parte de un grupo de portadores de la manifestación cultural patrimonial reconocida como el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, la cual fue desarrollada ante la dificultad global presentada por la pandemia COVID-19, que impedía la realización de eventos masivos con aglomeración de personas.

La hipótesis que se plantea es entonces, *como el pensamiento de diseño permite definir una mediación urbana colaborativa a desarrollarse como procomún, la cual involucra elementos de identidad y su representación simbólica*, con un grupo invitado de artistas y cultores (Focus group), donde se analiza mediante el proceso de selección de ideas, realizado de manera concertada, definiendo los procesos que permitan concretar el trabajo a realizarse, orientando con una serie de pautas que permiten caracterizar la intervención del grupo o comunidad encargada de adelantar la propuesta, definir propósitos, y tipos de mediación, todo dentro de una propuesta de pensamiento de diseño que posibilite desarrollar la intervención simbólica, la cual permita mantener la memoria de la manifestación patrimonial en el territorio.

Introducción

En la ciudad se generan elementos de congregación y encuentros, tanto físicos como simbólicos. La ciudad es un producto de construcción social de carácter colectivo, sus espacios reflejan la sociedad que habita en ellos. En la ciudad de Pasto, existen espacios tanto físicos como simbólicos los cuales tienen relevancia e importancia para la identidad de su comunidad, estos se han construido a través del tiempo, como una producción social.

Podemos afirmar que lo simbólico y los imaginarios culturales, reafirman la identidad de las sociedades, como lo especifica Silva, cuando manifiesta: *"Así que los imaginarios sociales serían precisamente aquellas representaciones colectivas que rigen los procesos de identificación social y con los cuales interactuamos en nuestras culturas haciendo de ellos unos modos particulares de comunicarnos e interactuar socialmente."* (Silva, Armando. Imaginarios Urbanos. Arango Editores. Quinta edición. 2006 Pág. 104)

En el caso específico de Pasto, ciudad cuya fecha de fundación y fundador aún no tiene una definición precisa, *"con seguridad se puede afirmar que fue originada a principios del siglo XVI, muy probablemente en el año 1537 por Sebastián de Belarcazar"*, según lo cita Narváez P. Silvia, en el libro Evolución Urbana. San Juan de Pasto Siglo XIX, pág. 16; al referirse a un estudio de la Academia Nariñense de Historia, en investigación de la historiadora Muñoz Cordero, Lidia.

La ciudad de Pasto, en la estructura urbana de su centro histórico, ha materializado elementos de construcción simbólica, como es el caso del Carnaval de Pasto. El carnaval de Pasto, tiene origen, según investigación de la historiadora Muñoz Cordero, en un proceso de hibridación cultural: *"El Carnaval de Blancos y Negros en Pasto, presenta uno de los perfiles culturales más interesantes dentro de la historia regional. Su génesis y constitución obedecen a un proceso constante de asimilación sincrética de elementos, gestos rituales de procedencia triétnica: raíz cultural indígena precolombina, raíz cultural hispánica colonial, raíz cultural negra."* Tomado de Evolución histórica del Carnaval Andino

de Negros y Blancos de Pasto (1926-1988). Instituto Andino De Artes Populares del convenio Andrés Bello - IADAP 1991

Es tal su impacto dentro de la cultura de la ciudad, que logro constituirse como la primera fiesta del sur occidente colombiano declarada como patrimonio de la humanidad por la Unesco en la convención de Abu Dhabi en septiembre 28 de 2009. En ese proceso, gracias a su influjo simbólico, de festividad y cultura de la gente en Pasto, tiene una influencia tan grande como hecho cultural, que ha generado elementos físicos que se encuentran presentes en la estructura urbana de la ciudad. Mencionaremos un elemento de ciudad que además a generado un proceso de renovación urbana, como es la plaza del carnaval.

A comienzos del siglo XXI, se desarrolla en Pasto el proyecto de renovación urbana denominado como PLAZA DEL CARNAVAL Y LA CULTURA, permitió recuperar en el centro de Pasto un sector deprimido donde con anterioridad funcionaba el terminal de transporte terrestre, conocido como 20 de julio.

La plaza del Carnaval como proyecto de renovación urbana, generó 14.205 m2 de espacio público efectivo en este sector del centro, según el Libro de usos y convivencia plaza del carnaval y la cultura (2003). El diseño contempla integrar la permanencia de la multitud en torno a un eje que se integra al lugar de movilización de la muestra cultural, que en época de carnaval es el conocido como la *senda del carnaval*.

Paradójicamente un evento que tiene como principal dinámica de presencia urbana circular y fluir a través de los desfiles, genera en la estructura urbana de la ciudad un elemento que denota lo contrario, la permanencia o el estar de las personas en el espacio público: la plaza.

Es posible que su génesis en medio de esta dicotomía, explique tal vez, el porqué de la esterilidad y frialdad cotidiana de este espacio público en el centro de Pasto, que generalmente permanece libre de actividades de tipo ciudadano, exceptuándose la época de carnaval, cuando se concentran ahí los eventos musicales, los comercios de temporada y las grandes concentraciones de público. La plaza del Carnaval, como es conocida en Pasto, se inaugura en el año 2004, y su construcción generó un desplazamiento de población pobre, habitantes de calle y trabajadoras que desempeñaban su actividad en labores como la prostitución, el expendio de licor, venta y consumo de alucinógenos, y demás actividades relacionadas con una zona de tolerancia, pero indudablemente rehabilito la imagen urbana de la zona. El carnaval se convierte en un elemento que permite re-significar el espacio urbano, y le dota de un imaginario simbólico que permite restaurar las condiciones de una zona deprimida.

Debido a la situación de pandemia, se presentó la necesidad de mantener en la memoria las prácticas y la lúdica de una manifestación cultural como el Carnaval de Negros y Blancos. Muy seguramente, el Carnaval no requiere de un aparataje institucional que lo mantenga, por el arraigo cultural que tiene en la sociedad pastusa. Sin embrago, si era necesario idear una intervención simbólica, para preservar el hecho cultural en la memoria de la gente, con acciones que articulan la lúdica del juego de Carnaval y la producción creativa, como elementos fundamentales. *"El carnaval como ser viviente, siente, sufre, requiere cuidado, tiene sus raíces, su historia, y evoluciona; nunca permanece estático, y como ser dinámico es incluyente, se alimenta del juego y da libertad a la creatividad y refleja el amor como ejercicio ciudadano de la dignidad y los derechos fun-*

damentales." Tomado del Plan Especial de Salvaguardia del Carnaval. Zarama Vásquez, German (Coordinador) Julio de 2010. Pág. 18

Además de la lúdica del carnaval, otro elemento fundamental, es el aporte de los cultores, artistas y artesanos que dotan la manifestación del arte escultórico, el colorido, además de la expresión corporal de la danza y la armonía de la música, todos estos elementos se condensan en la experiencia del carnaval generando la purificación que permite el ritual donde se genera esa re-significación de lo cotidiano, desde la fiesta popular. De ahí la importancia trascendente del carnaval en la cultura, al igual que la necesidad de mantenerlo como expresión cultural a pesar de la coyuntura de la pandemia. Las medidas de protección y bio-sanitarias, impedían el encuentro de las multitudes en torno a la muestra cultural, como es tradicional en el carnaval de Pasto. Ante este panorama, se requería tomar decisiones de forma innovadora, que solucionen la coyuntura. Este escenario fue un terreno fértil para abordar la problemática de manera creativa, generando una intervención desde el *pensamiento de diseño*. Es entonces cuando se adelanta la propuesta apoyada institucionalmente por la corporación del carnaval, para realizar una intervención que permita mantener la memoria de la manifestación cultural, en los días cuando se desarrolla el carnaval en fin de año del 2020 y primeros días de Enero del 2021, donde el confinamiento de la pandemia obligaba al aislamiento.

Método – Marco

Como alternativa para manejo de la propuesta, se aplica el *pensamiento de diseño* para crear la propuesta con los artistas vinculados al proyecto, el cual es gestado de manera colectiva. Como marco teórico para este análisis, se toma como referencia a Buchanan, quien menciona respecto al pensamiento de diseño: "*Desde esta perspectiva, es fácil entender por qué diseño y pensamiento de diseño continúan expandiendo su significado y conexión en la cultura contemporánea. No hay área en la vida contemporánea donde el diseño – el plan, proyecto o hipótesis de trabajo la cual constituye la "intención" en la operación intencional - no sea un factor significativo en la formación de la experiencia humana…Pero percibiendo la existencia de tal arte sólo abre las puertas a una investigación adicional para explicar lo que es ese arte, cómo opera y por qué ha tenido éxito o fracaso en situaciones particulares. El desafío es ganar un profundo entendimiento en el pensamiento del diseño para que exista más cooperación y beneficio mutuo entre aquellos que aplican el pensamiento del diseño a problemas notables diversos y a las materias. Esto va a permitir que la exploración práctica del diseño, particularmente en las artes de la producción, sea más inteligente y tenga un mayor significado."* Tomado de *Problemas perversos en el pensamiento de diseño*. Londres 1998. Pág., 3-20.

Figura 1.
Montaje Escenario Carnaval Virtual.
Créditos: Esta Investigación.

Vemos como la propuesta de solución fue convocar para realizar una propuesta colaborativa, definir un PROCOMÚN, a realizarse como un proceso de pensamiento de diseño. La entidad encargada de la organización *Corpocarnaval*, hace una invitación a los artistas con trayectoria para realizar los módulos que luego fueron instalados en un espacio de la ciudad conocido como la Concha Acústica, desde donde se organizó una programación alusiva a las diferentes expresiones artísticas que se muestran en el carnaval, representando simbólicamente el espíritu de cada uno de los días de carnaval.

Si referimos a una metodología de cómo se abordó esta intervención sobre carnaval y memoria, podemos analizarla desde los planteamientos de Buchanan, donde proyecta que se manejan *"cuatro grandes áreas en las que el diseño es explorado por todo el mundo por diseñadores profesionales y por otros que no se ven a sí mismo como diseñadores"*, las cuales mencionaremos a continuación y que fueron desarrolladas de forma si se quiere intuitivamente en la concepción y el desarrollo de la propuesta de escenario:

a. El diseño de comunicaciones simbólicas y visuales

La situación que se presentaba en el año 2020, con una pandemia en curso que afecto la vida de las comunidades, su cotidianidad y principalmente, el encuentro social de las personas. La construcción colectiva de las manifestaciones festivas como el Carnaval, donde se congrega la gente en torno de un hecho cultural, sufrieron prohibiciones directas por este motivo. Las actividades que normalmente se estructuran en lo que se conoce como el pre carnaval, es decir, actividades de fin de año, del 28 al 31 de diciembre, principalmente los días 28 de diciembre y 31 de diciembre, representan la purificación, simbolizada en el arcoíris que pinta la gente sobre las calles del sector del colorado, y en el fuego que quema el conocido "año viejo", una figura que muestra jocosamente las dificultades del año que termina. Ya en lo relacionado al Carnaval, los días principales son del 2 al 6 de enero, siendo el 4 de enero, el día de la Familia Castañeda, la llegada del carnaval, el día 5 de enero, el juego de los negritos, y el día seis de enero, el día de las carrozas. El Carnaval, construido a través del tiempo, ha conformado esta simbología como el "corpus del carnaval". Además están los elementos lúdicos de la manifestación cultural, como el cosmético para todos ser negros, y el talco para jugar a los blancos, los cuales son la reafirmación de la memoria y la identidad de la gente en torno a este hecho cultural, desde la lúdica y el arte popular.

b. El diseño de objetos materiales

Se genera entonces una idea por parte de los artistas del carnaval, de realizar *Un Escenario*, como representación de una pieza urbana, un fragmento de Pasto, donde se presenten elementos representativos con el cual se pueda recrear la ciudad, realizado con técnicas manejadas para elaboración de las obras de Carnaval, es decir, tallado en láminas de poli estireno expandido, estructura en hierro y recubrimiento con la técnica de papel encolado, además de los acabados y el colorido de carnaval. Se acuerda colectivamente hacer un montaje con elementos tipológicos de la antigua ciudad, que permitan rememorar la ciudad, como son los Balcones. Estos elementos presentes en la arquitectura del centro histórico, son característicos varias casonas y dan unidad urbana, condición característica del centro histórico de Pasto.

Sobre los balcones como elementos importantes en los perfiles arquitectónicos de las construcciones del centro histórico de Pasto, los arquitectos Bolaños A. y Morales H. en su artículo arquitectura del periodo republicano en Pasto, mencionan: *"Originó un cambio significativo en la imagen de la ciudad y obligó a construir mejores casas y a mejorar anteriores fachadas. El uso del hierro forjado comenzó a reemplazar la madera de los balaustres en los balcones, y en los que se utilizó nuevamente la madera, esta se talla con una calidad artesanal y una complejidad en sus diseños, que los convierten en elementos tipológicos del Republicanismo Nariñense"* Revista Investigium IRE Ciencias Sociales Y Humanas, 2010, Pág. 165.

Se genera un acuerdo entonces, sobre realizar unos módulos con un elemento los elementos característicos al escenario urbano, como son los balcones. De la misma forma, se acuerda colocar en cada módulo un techo de teja de barro, con un escalonamiento que va desde el elemento central, el escenario principal, y se despliega a cada lado del mismo con siete módulos que van disminuyendo su altura, desde los once metros de las torres hasta los seis metros del ultimo modulo. Para lograr una mayor identidad del perfil urbano con la ciudad, se ubican dos módulos que hacen referencia a las iglesias, con las torres que se elevan por encima del perfil urbano. Como aporte personal, me corresponde la elaboración de estas torres, las cuales se hacen con la idea de recrear dos iglesias representativas: la iglesia de Santiago y la iglesia de San Juan.

c. El diseño de actividades y servicios

El equipo de trabajo de la corporación del carnaval *Corpocarnaval*, realiza la organización de las actividades a desarrollarse en los días de carnaval, con programación que se transmite en vivo a través de medios, con montajes y musicalización alusivos a cada uno de los temas que trata cada día de carnaval. Estos deben mantener las condiciones planteadas en el plan especial de salvaguardia, el dossier del carnaval y demás instrumentos que reglamentan la manifestación cultural patrimonial del carnaval.

d. El diseño de sistemas complejos o ambientes para vivir, trabajar, jugar y aprender

La puesta en escena recrea el espíritu festivo, artístico y lúdico que se vive en el carnaval, guardadas proporciones con la real dimensión y majestuosidad de la fiesta patrimonial, se pretende mantener la memoria festiva y los elementos simbólicos del carnaval. Un gran esfuerzo para vivenciar esta manifestación cultural, que para muchos logra el objetivo y para otros no tuvo el impacto deseado.

Resultados – Discusión

La necesidad de abordar la coyuntura y crear soluciones creativas, hace necesario aplicar herramientas como el pensamiento de diseño, abordándolo como una *"disciplina que pretende aplicar un proceso de diseño como enfoque holístico para la resolución de problemas: capacidad de mezclar el pensamiento convergente y divergente en ciclos de desarrollo iterativo de las ideas ampliando o cerrando el flujo de información según la necesidad del momento"* Tomado de DESINGPEDIA Gasca Juan y Zaragoza Rafael. LID editorial empresarial. 2014. Pág. 18

El diseño de comunicaciones simbólicas y visuales, diseño de objetos materiales, diseño de actividades y servicios, y el diseño de sistemas complejos o ambientes para

Figura 2.
Taller de trabajo colaborativo en museo del carnaval.
Créditos: Esta Investigación.

vivir, trabajar, jugar y aprender, fueron la línea metodológica de análisis de la experiencia del carnaval de Pasto 2021. Como ya lo mencionamos, el contexto de pandemia, generó una condición sin antecedentes, y se buscó desde el pensamiento de diseño, adelantar una intervención simbólica que permita dar solución a esta coyuntura. El escenario es un producto plástico sensorial realizado colectivamente fruto del acuerdo colectivo de los artistas del carnaval para su ejecución. En líneas generales, la intervención se gestó en una serie de reuniones con los culto res del carnaval, donde se adelantó una discusión que permita dar relevancia a los elementos que iban a estar ausentes en la coyuntura de a pandemia. En dos talleres de co-creación, se realizó una lluvia de ideas, con la coordinación del maestro Hugo Moncayo, quien fue asignado por la corporación como organizador en la parte artística, el equipo técnico de *Corpocarnaval*, coordinado por Fernando Martínez, en el apoyo logístico. Se invitaron un total 17 artistas y cultores del carnaval, con quienes se realizó una gran minga, donde todos aportaron de diferentes maneras, algunos con materiales, otros con experiencias, otros con conocimientos desde su formación profesional.

Figura 3.
Propuesta 3D módulos escenario.
Créditos: Esta Investigación.

Acción auto etnográfico en el proceso de diseño en la intervención

Como parte del trabajo colaborativo y haciendo un ejercicio auto etnográfico, el aporte personal tuvo varios momentos, desde los diálogos y reflexiones iniciales para la concepción colectiva de la propuesta, donde en primera medida, se planteó una serie de posibilidades relacionadas con el posible montaje de elementos a escala que serían llevados a los barrios en plataformas con muestras de carnaval, hasta la idea que finalmente se desarrolla con el aporte de todos los artistas participantes.

En otro sentido, la experiencia personal en la construcción del prototipo físico, se desarrolló en dos sentidos:

El primero como parte de la realización de planos técnicos con los cuales se ayudó a la implantación del montaje del escenario, gracias a mi perfil profesional como arquitecto, además del análisis de los elementos estructurales ubicados dentro del montaje para el anclaje de los módulos, el cual fue supervisado por entidades y equipos técnicos de

dependencias encargadas de prevención de riesgos e infraestructura. Con este aporte se definen las dimensiones del conjunto con el coordinador general de la propuesta.

El segundo fue en la ejecución gracias a los conocimientos obtenidos como artista de carnaval en la modalidad de carrozas. En este sentido, se realiza la elaboración de los módulos con las técnicas aplicadas en la construcción y el montaje de obras de carnaval con el manejo de las escalas, la talla en el material conocido como icopor, la aplicación de papel encolado, la pulida y el acabado para posteriormente dar el colorido a la obra. Es importante mencionar como el espíritu de colaboración fue permanente entre los artistas vinculados al proceso, con préstamo de materiales y herramientas, acompañamiento a la ejecución, pues era claro para todos la idea del PROCOMÚN de un montaje como propósito colectivo, el cual a cambio la tradicional rivalidad del concurso y logro re significar el trabajo por un sentido de colaboración, no de competencia.

Figura 4.
Proceso de elaboración módulos torres Iglesias Pasto.
Créditos: Esta Investigación.

Como resultado, se puede decir que se logra que la hipótesis sobre la alternativa del pensamiento de diseño para definir una intervención colaborativa, es favorable en cuanto al resultado esperado.

En el desarrollo del proyecto de tesis "*E kistica: Modelo colaborativo de regeneración urbano social*" de mi autoría, en entrevista realizada en enero del año 2021, hablando sobre este tema el gerente de CORPOCARNAVAL, el maestro Andrés Jaramillo, comenta sobre esta iniciativa desarrollada: *"En realidad, pues había que hacer las actividades de carnaval porque era una forma de catarsis de los mismos artistas en principio de algunas ideas, pero se armó un proceso colectivo que fue tan fortalecido y tan bonito que al final de cuentas todo mundo término apropiado, no tuvimos rencores como en otros años pasados; por ejemplo, por primera vez los músicos nos defendieron, y eso nunca se daba, ellos son gente que era muy enfática en el tema del reclamo. Por qué? Porque a los procesos se los invito para que propongan y que ellos hagan. Yo creo que hay que seguir fortaleciendo ese tema, es una de las formas, porque yo no me puedo atacar a mí mismo, si yo propuse eso no me puedo atacar a mí mismo."*

Sin embargo, existen posiciones críticas que hablan de fracaso de la propuesta, como las que se encuentran en las redes sociales, como la del señor Pablo Leyton, del día 4 de enero del 2021, donde menciona:

EL CARNAVAL VIRTUAL DE NEGROS Y BLANCOS EN PASTO NARIÑO...ES...UN IRRESPETO PARA EL MUNDO Y UNA BURLA...

A los pobres pastusos se nos quiere meter el cuento podrido de que Pasto con la pandemia al hombro es....'una gran capital'....idéntica o igual a cualquier...'ciudad inteligente' de Europa o Asia...eso...no es un desacierto...sino una torpeza de grandilocuentes dimensiones. Pasto con un Carnaval de Negros y Blancos Patrimonio Inmaterial e Intangible de la Humanidad....declarado así por la...UNESCO...es ...eso hasta ahora...'un patrimonio inmaterial e intangible', por eso todos los 'intelectuales' que orientan y dirigen ese carnaval....ahora....

lo tienen más enlodado que nunca....ante la expectativa de decenas, miles y millones de espectadores lo han enmarcado en la virtualidad...como una alternativa 'inteligente' acogida económicamente por algunos artistas, varios músicos y otros creadores que con fé y esperanza...afirman ellos a pie juntillas....ahora el carnaval de negros y blancos de Pasto le dará la vuelta al mundo.....y ya le salen al paso....los informales....que dicen que....'del dicho al hecho hay mucho trecho' y...que...'una cosa piensa el burro y otra el que lo está enjalmando'... algunos se olvidan que ese carnaval de negros y blancos en Pasto, Nariño y Colombia es una expresión cultural que rebasa los 10.000 millones de pesos...que ...aun...y todavía ....es una suma irrisoria en comparación con el desperdicio de lo magno del espectáculo...es que... el carnaval de negros y blancos en Pasto es un negocio redondo, rentable y desorganizado que garantiza trabajo, subsistencia y supervivencia de miles de familias que ahora se conforman...¿con el pantallazo?....y....el ...'quédate en casa'...o...morirse de hambre....e inanición ante la mirada torva de todos y todas las personas...que hasta ayer....eran aplaudidas, cargadas en hombros por sus electores y electoras....

Finalmente, como conclusión se diría que se logra alcanzar la expectativa de mantener la memoria de la manifestación cultural del carnaval, y en palabras del director de la corporación:

"Lo que fue el carnaval virtual, que se hizo, ha llamado mucho la atención, ese tema de unión de voluntades, de cómo se logró, yo creo que en el escenario de la pandemia, todo mundo estaba como como en una tónica diferente de colaboración, por todo pero yo creo que no debe olvidarse de ese proceso y vamos a seguir en eso vamos a ir el año que entra por algo igual"

La intervención creativa elaborada con el pensamiento de diseño mantienen viva la memoria festiva del carnaval en la estructura urbana de la ciudad, dan constancia de que el espacio físico de la ciudad es una producción de la cultura de la sociedad que habita un espacio, además que son elementos que atestiguan que la multitud que se congrega en torno a la muestra cultural producida por los artesanos y artistas, año tras año en la gran minga cultural que muestra la identidad cultural en el sur de Colombia. Esa construcción social del espacio sustenta el imaginario colectivo de la cultura del pastuso, se materializa en la expresión cultural de los artistas y artesanos de Pasto y se vive en la multitud expresada en los espacios públicos de la ciudad.

Bibliografía

Bolaños & Morales.
(2010). Revista Investigium IRE Ciencias Sociales Y Humanas, Pág. 165.

Buchanan R.
(1998). Problemas perversos en el pensamiento de diseño. Londres. Pág., 3-20.

Gasca & Zaragozá.
(2014). Designpedia. Primera edición: Buenos Aires: LID Editorial Empresarial 2015. 254p. ISBN: 978 – 987- 291-34-9-6

Muñoz C. Lidia
(1926-1988). Evolución histórica del carnaval andino de negros y blanco de Pasto. Instituto Andino De Artes Populares del convenio Andrés Bello - IADAP 1991

Narváez P. Silvia.
(2003). Evolución Urbana. San Juan de Pasto Siglo XIX, Fondo Mixto de Cultura Silva, Armando. Imaginarios Urbanos. Arango Editores. Quinta edición. 2006

Zarama Vásquez, German (Coordinador) Plan Especial de Salvaguardia del Carnaval. Pág. 18

Recursos textiles aplicados a la finalización y creación en animación de personajes stop motion

Brayan Alexander Escobar
Universidad de Bogota Jorge Tadeo Lozano
brayana.escobara@utadeo.edu.co

Hellsy Gabriela Piragauta Oviedo
Universidad de Bogota Jorge Tadeo Lozano
hellsyg.piragautao@utadeo.edu.co

Cristian Alberto Alarcon
Universidad de Bogota Jorge Tadeo Lozano
cristiana.alarconc@utadeo.edu.co

Palabras Claves: Animación, Character Design, Estructuras, Needle Felting, Stop Motion.

Modalidad: Artículo Semillero.

Temática: Autonomía Creativa.

Resumen

En el marco del grupo de trabajo de stop motion del Semillero de Diseño de Movimiento de la UTADEO se lleva a cabo el taller de creación el cual se desarrolla durante el primer semestre del 2021 donde se abordaron las problemáticas y los temas de diseño de personajes, estructuras en distintos tipos de alambre y recursos textiles para estas técnicas fotográficas tridimensionales realizando un personaje con la finalidad de hacer una animación cuadro a cuadro. El taller consta de un total de diez sesiones. Nuestra problemática parte de, cómo lograr acceder a un material que nos permita un acabado con unos estándares de calidad intermedios tanto en sus cualidades plásticas en el registro como en su ductilidad a la hora de animar sumado a que tenga unos costos económicos que permita la fácil accesibilidad del material. Con el fin de no incurrir en procesos demasiado complejos; posterior a la indagación y pruebas con los materiales más convencionales en la industria. Considerando también las variables de peso y manipulación que pueden generar estos en su estructura, además de la curva de aprendizaje que se tendría al probar variables y ver si el needle felting (fieltro) era la respuesta a esta incógnita. La finalidad del ejercicio planteado era saber los valores productivos incluidos los económicos, los temporales y la curva de aprendizaje de los materiales en comparación a otros para la realización de un puppet pensado para animarse en stop motion, teniendo en cuenta las posibilidades de la técnica en sus diferentes etapas.

Producto Plástico-Sensorial

En nuestra experiencia creativa, comenzamos realizando un planteamiento para el diseño de personajes para animación, el cual se ajusta para simplificarlo, cuando el diseño de personajes es aprobado luego de una evaluación mecánica y estética, se realiza una estructura en alambre de aluminio la cual cumple la función de esqueleto para el personaje; con la estructura funcional del personaje lista, se da inicio a el modelado utilizando la técnica de Needle Felting o fieltrado. Finalizando el puppet, se realiza una corta animación utilizando el personaje terminado, en la cual los estudiantes pudieron probar la estabilidad de sus puppets y como el fieltro se comportaba con el movimiento. Los resultados fueron satisfactorios ya que los estudiantes pudieron culminar sus respectivos puppets y realizar animaciones con distintas acciones lo cual era la finalidad de este taller, además de esto, se logró mediante todo el proceso hacer unas pruebas de exploración con el material de lana vellón, viendo también cómo los estudiantes por sí solos desarrollaron sus estructuras mediante instrucciones y explicaciones, obteniendo también una estética llamativa e interesante en sus personajes.
https://media.giphy.com/media/lr4EGzKkuqwQc5kGm2/giphy.gif
https://media.giphy.com/media/r4Sxf4jI2XfsQtdYtq/giphy.gif
https://media.giphy.com/media/CRLGsuGQFaTiSkfBzg/giphy.gif

Introducción

El Taller de creación se lleva a cabo con una sesión por semana dando un total de diez sesiones, con con la totalidad de diecisiete integrantes en el marco del grupo de trabajo de stop motion del Semillero de Diseño de Movimiento de la UTADEO. Conscientes que el material de la lana vellón ha sido usado en distintas producciones animadas, se considera necesario abordar el material en relación con nuestras propias necesidades y contexto, además del hecho que a nivel nacional no se logran rastrear producciones utilizando esta técnica, sí hemos encontrado a unas cuantas que están en proceso pero que aún no han sido lanzadas al público, pero sí algunos cortometrajes animados que utilizan otros textiles como material principal como "Lea Salvaje" https://www.rtvcplay.co/cortometrajes-ficcion/lea-salvaje. En cuanto a la curva de aprendizaje que logramos con relación a nuestras necesidades de creación y procesos de Stop Motion fue relativamente rápida gracias a los conocimientos previos de dibujo de los integrantes del semillero, también con el uso de la lana vellón se puede aprovechar el carácter textural del material a los personajes, generando unas texturas que se pueden llegar a sentir realistas " (Wells:1998). Las realizaciones animadas contemporáneas las podemos tal vez observar más cercanas al audiovisual de imagen real que lo que en su contexto observó Lotman, incluso ubicar el mismo cine como una variable de la animación que crea y destruye sus propias reglas y se adapta a los nuevos paradigmas de las tecnologías emergentes bien en sintonía o contradicción con las nociones de realismo y fantasía"; esto según el personaje, la experticia de quien lo maneje y su facilidad técnica. También Cabe mencionar que esta técnica es ideal para dar respuesta a las circunstancias de confinamiento actuales, debido a que aquel material es de fácil acceso, manejo y de rápida comprensión, siendo una técnica en la cual se puede aprender en virtualidad ya que a diferencia de otras técnicas este material no requiere ningún tiempo de secado

ni procesos muy complejos a la hora de trabajar con él. Durante esta experimentación con la lana vellón, se descubre que se pueden abaratar los costos en la producción de un puppet así como en el relleno en el que se usa algodón siliconado, ya que éste es más económico y a la vez más ligero que la lana, a su vez también se hicieron pruebas con la misma lana y espuma. En cuanto a las estructuras, estas se realizaron con distintos tipos de alambre, tales y como el alambre dulce, de cobre, de cobre recubierto y de aluminio, de todas maneras cada integrante usa el alambre del cual tenía más fácil acceso o a su disposición, se destaca el uso del alambre de aluminio por su reciente apertura frente a su consecución en el país, luego de tener la estructura lista, se recubren las zonas que no van a tener movilidad o que no son articuladas con masilla epoxi, madera balsa o silicona para evitar mover las áreas que no se van a animar, por último se pasaba darle forma con el relleno y se recubre con la lana de vellón.
Los principales problemas que se aprecian en el taller suceden cuando la estructura está totalmente recubierta con el fieltro, si alguna pieza se llega a dañar toca abrir con bisturí o con tijeras la zona afectada, entonces se entorcha el alambre en esa zona si es posible y se vuelve a recubrir; sí ya es una parte muy crítica del personaje por ejemplo; la unión de un brazo al hombro, zona que ya está cubierta por la masilla epoxi, madera balsa o silicona, tocaría volver a hacer el personaje. Otro problema que se identifica es que debido a la naturaleza del material los filamentos de la lana pueden generar un ruido no deseado en la animación, esto también se puede solventar cortando con una tijera muy cuidadosamente estos filamentos haciendo que se pronuncien lo menos posible, esto también se puede lograr quemándolos un poco con mucho cuidado con un encendedor. Esas fueron las principales desventajas o inconvenientes y sus respectivas soluciones que encontramos al trabajar con la técnica.

Algunos de los referentes que tuvimos a la hora de realizar este taller, fueron los siguientes artistas y cortometrajes animados : *"Carolina Alles"https://instagram.com/caroindy?utm_medium=copy_link , "Anna Mantzaris" https://instagram.com/annamantzaris?utm_medium=copy_link , "Andrea Love" https://instagram.com/andreaanimates?utm_medium=copy_link , "Mi pequeña cabrita" https://youtu.be/n_l0OcGeD0I , y "Look at Me Only" https://youtu.be/JhsRjAPZ6eQ.*

Tabla 1. Resultados del taller

Estudiantes	Puppets	Animaciones
17	12	10

Fuente: Grupo de trabajo de stop motion del Semillero de Diseño de Movimiento de la UTADEO.

Método – Marco

El enfoque metodológico abordado es del taller que se tuvo al interior del grupo de estudio sobre stop motion dentro del semillero de Diseño de Movimiento, el eje fue el uso de la lana vellón tanto natural y sintética como material principal en la construcción de puppets animables. El material de la lana vellón se maneja mediante la técnica del Needle Felting (fieltro), esta consiste en darle forma a la lana de oveja con una aguja especial, la cual tiene un dentado al principio de esta con la cual jala y enreda la lana,

logrando así que uno pueda darle la forma deseada a la lana luego de usar varias veces la aguja hasta ir obteniendo la forma. Existen también algunas variaciones de la aguja, todas manejan el mismo sistema mencionado anteriormente, pero cambian en cuanto al soporte de esta, habiendo soportes de tres a siete agujas para mejorar el rendimiento en cuanto a la velocidad del fieltrado; Además de estos soportes, las agujas también se encuentran de distintos tamaños: S, M y L. Que se utilizan variando de la necesidad del fieltrado (si se está fieltrando algo grande o pequeño, si es para algo detallado, etc…). El uso del fieltro es milenario, ya que se remonta desde Bulgaria Central, al parecer los primeros en usarla fueron los Hunos, un pueblo nómada que usaba grandes tiendas de pieles y fieltro tal como lo señalan Julián Donado Vara, Ana Echevarría Arsuaga. (Historia Medieval I Siglos V-XII, 2014), este oficio renace con diversos usos en el mundo hoy día. El taller de creación se lleva a cabo en 3 instancias la primera fue en la creación y diseño de personaje esta se realiza en dos sesiones de trabajo, la segunda en la capacitación en el uso de la lana vellón para la creación de personajes en fieltro que consta de tres sesiones en las que se aborda también la creación de estructuras articuladas en alambre para animar en stop motion, y por último cinco sesiones de acompañamiento en la finalización de los personajes de cada integrante del semillero, dando un total de diez sesiones las cuales se distribuyen una por semana

En cuanto a cómo manejamos nuestro taller en relación con la técnica, partimos planteando el personaje en pose T (la cual es una pose de referencia que se toma para poder ver la longitud de las extremidades de un personaje con más claridad), la cual iba acompañada con un turn around (en el cual se ve al personaje en distintas vistas para poder entender su volumetría) y poder hacer la estructura interna lo más exacta posible en cuanto a escalas. La estructura interna se realizó pensando en un buen material para minimizar la fatiga del puppet y la flexibilidad adecuada, por esto los estudiantes decidieron utilizar distintos tipos de alambre, algunos reforzaron sus estructuras con masilla epóxica en secciones que no deben de moverse o deformarse. Además, para poder adherir lana vellón sobre el alambre sin que este se resbale, se usaron limpiapipas y espuma alrededor de todo la estructura interna. A partir de esa etapa se empezó a fieltrar el relleno y la piel por secciones: cabeza, torso y extremidades; afinando detalles para mejorar la apariencia y caracterización del personaje. Finalizado el puppet, algunos estudiantes decidieron agregar accesorios como prendas con distintas telas y luego todos procedieron a animar. La animación se realizó con la técnica de Stop Motion, la cual les permitió a los estudiantes manipular la plasticidad del material, y analizar cómo los excesos de pelitos que tiene el fieltro se comportaban en relación al movimiento frame a frame. Esto se relaciona directamente con lo que menciona Paul Wells (1998) en su libro Understanding Animations sobre la escuela de Zagreb "Dar vida a un diseño no a través de la imitación de la realidad sino de su transformación (Holloway, 1972: 9) ellos proponen la animación como una forma de arte no realista. Recuerda también Wells la posición liberadora de Svankmajer quien propone que el estudio de las formas animadas se centra en el cómo se genera sentido con el vocabulario único del artificio del movimiento que no proviene directamente de la tradición cinematográfica.

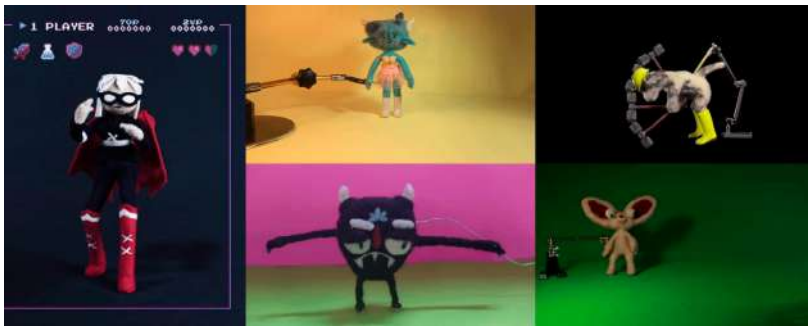


Figura 1.
Proceso de realización de puppet en fieltro (Lilith)
Créditos: Hellsy Gabriela Piragauta

Figura 2.
Algunos de los resultados de estudiantes del semillero
Créditos: Lui Salas, Hellsy Gabriela piragauta, Camilo Reina, Sofía Abril, Angie Villarraga

Resultados - Discusión

Luego de haber concluido con todo el proceso del diseño de personaje, la realización del puppet, el modelado de este en fieltro y la animación. Se podría decir que los resultados fueron los satisfactorios ya que se lograron culminar las animaciones con unos estándares de calidad intermedios y se logran resolver las problemáticas y dudas que surgen a lo largo del taller dando como resultados estas animaciones y con la obtención del aprendizaje y manejo intermedio de la técnica del fieltro usada como insumo para producir animación. También se lograron evaluar diversos resultados, algunos no tan animables por el propio diseño del personaje, mientras que otros sí más favorables por el mismo.

Bibliografía

Julián Donado Vara, Ana Echevarría Arsuaga (2014). *Historia Medieval I Siglos V-XII.* Editorial

Universitaria Ramón Areces. Paul Wells (1998).*Understanding animations*. Editorial Routledged Taylor and

Francis group.

El grupo de estudio del semillero (Anita 2d) como un espacio de creación coautoral

Paula Stephania Santiago Cano
Universidad Jorge Tadeo Lozano
paulas.santiagoc@utadeo.edu.co

Semillero 2d Anita
Universidad Jorge Tadeo Lozano

Palabras Claves: Animación 2d, autonomía conjunta, creación coautoral, dirección en animación, flujos de trabajo.

Modalidad: Artículo Semillero.

Temática: Autonomía Creativa.

Resumen

El grupo de estudio del semillero de Diseño de Movimiento de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Anita 2D, es un espacio abierto para las personas interesadas en la animación 2d; tanto dibujo animado como cutout. Inicialmente estaba enfocado en la participación en proyectos de escala profesional, factor atrayente para una alta cantidad de miembros que decidían participar semestre a semestre. A partir del segundo período del 2020 en medio de la virtualidad hubo una baja de animadores y fue pertinente replantear el curso semillero con un reducido grupo de trabajo con un interés profundo por la técnica y una habilidad destacable en la misma. Teniendo en cuenta estos aspectos, decidimos iniciar un proyecto de ceros partiendo del reconocimiento de que cada miembro tiene fuertes habilidades en distintos aspectos de la producción animada que de manera conjunta daban la posibilidad para encarar un proyecto coautoral con la guía del espacio académico del grupo de estudio 2d del semillero. El primer proyecto afrontado fue una pieza animada basada en un proyecto documental sobre Pepe Sánchez, un director reconocido a nivel nacional. Los resultados obtenidos nos dieron la pauta para poder continuar la proyección del semillero en la creación coautoral con el proyecto de reanimación de Gatín a Bordo, enfoque principal de este proyecto de creación. La reanimación deja como resultado un corto de aproximadamente 2 min en el que cada participante ejerce la dirección de un fragmento, pero toda la pieza pasa por la mirada, retroalimentación y corrección de todos los involucrados.

Producto Plástico-Sensorial

Los diseños de personaje, los styleframes, los stringouts y la pieza final. El stringout como proceso del producto principal que funciona también como herramienta iterativa para el trabajo colectivo; es un montaje de avances que se utiliza para verificar en qué estado se encuentra la producción, lo que hay y lo que falta. Para este proyecto todos los avances en todas las etapas fueron montados en un stringout semanal evidenciando la evolución del proyecto. En cada sesión se dan correcciones que serían ejecutadas para la versión siguiente. Este proceso nos permite empalmar los fragmentos y previsualizar la obra en su totalidad, analizando los procesos personales y trabajando en pro del resultado colectivo, pensando siempre en la secuencialidad narrativa, aspecto en el que se puso mucha atención durante el proceso ya que aunque la estética visual sea variada, la historia debe entenderse. Los siguientes string outs son subproductos de la pieza final, hubo varias versiones de cada uno de ellos, las presentadas a continuación son las últimas de cada etapa.

Stringout thumbs:
https://drive.google.com/file/d/1xueAgnt-OmGBOTpugZg3eID5ql46b5Wf/view?usp=sharing

Stringout storyreel:
https://drive.google.com/file/d/1HcXoIuxBs8U9mifpBw1U6jacVcImCeCK/view?usp=sharing

String out blocking:
https://drive.google.com/file/d/1PDlytrrbOy6jZV-0fe1ocYvQQaKAfw_J/view?usp=sharing

Stringout avances de animación:
https://drive.google.com/file/d/1Oq8sCUW1DdnmajRp_w7trl6YtzMKXe2z/view?usp=sharing

Introducción

El grupo de estudio del semillero (Anita 2D) es un espacio abierto para las personas interesadas en la animación 2d; tanto dibujo animado como cutout. Inicialmente el semillero estuvo enfocado en ser partícipe en proyectos de escala profesional en los que los estudiantes tuvieron la oportunidad de animar y tener su respectiva acreditación. Siempre estuvieron bajo la supervisión de los directores y productores de cada proyecto y el maestro, supervisor y en ocasiones director, Diego Ríos.

A partir del segundo semestre del 2020 en medio de la virtualidad muchos estudiantes se desvincularon del semillero, eran aproximadamente veinte personas y se redujo a ocho. En vista de la baja de animadores, se decide replantear el curso del grupo de trabajo. Determinamos que era momento de incursionar en la revisión de las prácticas de la animación cutout, la cual representaba un terreno nuevo para los estudiantes acostumbrados a el dibujo animado. Respecto al contenido, nos basamos en un proyecto de cortometraje documental sobre Pepe Sánchez; un director, guionista y actor reconocido a nivel nacional. La película tenía la propuesta de incluir planos animados basados en un texto inspirado en la infancia de Pepe, aquí nuestra tarea fue hacer una

Figura 1.
Proyecto Pepe Sánchez Semillero 2d Anita Utadeo.
Créditos: Anny Uribe, Johar Rodríguez, Juan José Arévalo, Juliana Pinzon, Jonny Bernal, Santiago Torres, Guillermo Caballero y Stephania Santiago.

propuesta, ya no se trataba únicamente de animar, también teníamos que diseñar y crear un universo.

Nuestro equipo contaba con animadores y diseñadores gráficos enfocados en ilustración, por lo cual orgánicamente decidimos dividirnos en grupos para la preproducción. Hubo un grupo de arte dirigido por Anny Uribe, quien también fue la diseñadora de personajes; un grupo de storyboarding y animatic a cargo de Juan José Arévalo y finalmente todos estuvimos involucrados en la animación y el rigging. En esta parte del proceso entró nuestro asesor Juan Camilo Fonnegra, quién nos enseñó principios y prácticas de rigging dando solución a las dudas que surgieron en el trayecto.

Para la animación necesitábamos una propuesta de movimiento, por lo cual asumo el cargo de dirección de animación y me corresponde elaborar el handbook, una guía para el animador que sirve para procurar uniformidad en el producto. El diseño de movimiento abarcó el manejo de timing y spacing, posing, límites, arcos, uso de claves en la línea de tiempo y otras especificaciones de manejo de archivos dentro y fuera del software.

En sesiones semanales se verifica el progreso y se solucionan dudas de manera colectiva, todos los procesos pasaron por la mirada y la opinión de todos los integrantes y al finalizar el semestre obtuvimos una pieza animada completamente nuestra en la que todos nos consideramos autores y partícipes clave, todos aportamos algo valioso al proceso.

Gatín a Bordo - Reanimación

El proyecto ya superado con buenos resultados en el 2020 evidenció la suficiente capacidad de los estudiantes para encarar un proyecto autoral colectivo y dió paso a una nueva convocatoria del grupo en 2021. Con nuevos integrantes nos mantuvimos en el corte coautoral. Esta vez decidimos hacer una reanimación del corto Gatín A Bordo del recientemente fallecido animador colombiano Carlo Guillot, donde cada integrante tiene un fragmento en el que toma todas las decisiones de arte, animación y cinematografía. Un reto mucho mayor ya que en el proyecto anterior se aprovechaban las cualidades personales para un resultado con una estética visual y de movimiento en común. Adicional a eso, contamos con 2 problemáticas extra: la primera es que con la nueva convocatoria el grupo se volvió más diverso con participantes que venían desde el diseño gráfico o dibujantes empíricos; ambos con interés en la animación pero poca experiencia en ella. La segunda es que la animación tenía que ser abordada en treses, un concepto totalmente nuevo para los animadores que venían de la produc-

Figura 2.
Rediseño de personajes reanimación Gatín a Bordo semillero 2d Anita Utadeo.
Créditos: Semillero 2D Anita Utadeo 2021

Figura 3.
Compilado de layouts y styleframes reanimación Gatín a Bordo semillero 2d Anita Utadeo.
Créditos: Semillero 2D Anita Utadeo 2021

ción a doses, quienes para cumplir con este condicional tuvieron que adaptar una nueva estética de movimiento a su estructuración como diseñadores de movimiento. Por estos motivos fue necesario abordar este proyecto desde la fundamentación y los conceptos clave de la animación a treses , todo a través de la práctica ya que para verificar la interiorización de los conceptos cada participante elaboró un ejercicio personal corto, cuyos resultados dieron cierre a la primera etapa de este proyecto.

Ahora era necesario crear un flujo de trabajo que todos los participantes siguiéramos para llegar a la pieza final. Este sistema es estructurado por el cargo de producción, que para este caso apropié junto con la asesoría y supervisión del docente Diego Felipe Ríos.

Para este caso la narrativa ya estaba construida, la pieza original fue dividida en 20 fragmentos, uno para cada integrante. Nuestro trabajo estuvo enfocado en la estética visual y de movimiento, así que partimos desde los procesos de preproducción con un rediseño de personaje; seguido de un layout cuya base estaría en los planos originales, sin embargo cada realizador debía proponer un nuevo ángulo y valor de plano. Después con espacio y personajes definidos se procedió a hacer un trabajo de styleframes, frames finalizados donde se evidenció la variedad estética que tendría el proyecto, todos se condensaron en un color script. Se continuó con el story board partiendo de thumbs o dibujos rápidos, esto dio pie a un storyreel que luego se convertiría en un blocking que evidencia la correcta secuencialidad narrativa y da inicio a los procesos de producción, es decir, la animación en forma.

Todos los procesos partieron desde el trabajo individual proyectado a el producto colectivo por lo cual estuvieron mediados por la mirada, retroalimentación y corrección de todos los realizadores; esto a través de sesiones semanales de avances; en la producción el elemento de revisión principal fue el string out.

Método

La metodología y los temas logísticos fueron las principales problemáticas abordadas durante el proyecto, la estructuración de un flujo de trabajo efectivo que respondiera a nuestras necesidades individuales y conjuntas fue un requerimiento primario para poder dar un punto de inicio y caminos sólidos que nos llevaran a la obtención del producto final.

"El concepto de la animación evoluciona de manera constante, por lo que resulta muy difícil definir su forma exacta. Existen innumerables libros, artículos, blogs, conferencias y seminarios dedicados a debatir la naturaleza de la animación, así como incontables estudiantes de animación que tratan de aprender todo sobre este campo. El arte de la animación es un campo que despierta un gran interés, un campo cuyos límites se cuestionan y cambian continuamente." (Selby, 2009, *Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos*, p.06)

El flujo de trabajo fue creado con base en las etapas de trabajo que aborda Tony White en la segunda parte de su libro: How to make animated films, en la que cuenta de manera detallada los procesos de cómo hacer una película animada. Sin embargo, no se sigue su orden al pie de la letra, se adapta el método de White a nuestra producción, que con una base narrativa definida permite eludir la etapa de desarrollo, pero continuando con la estructura estándar de un proyecto animado abordamos los procesos de preproducción, producción y post producción de la siguiente manera:

1. **Preproducción:** En esta etapa se encaran todas las problemáticas visuales, al ser un elemento a destacar en nuestra obra y en el que fue necesario prestar especial atención al diseño de personaje, se tendrían 20 versiones diferentes de gatín y era importante verificar que pese a su variedad estética, el espectador siempre identifique a Gatín. En su libro How to make animated films, White profundiza en todos los aspectos a tener en cuenta para la elaboración de un diseño de personaje. Se aborda aspectos como el estilo, el cual corrió por parte de cada realizador partiendo de un moodboard que se usa como referencia para los diseños. La personalidad y la actitud, en las que se tuvo en cuenta cada fragmento, entendiendo el comportamiento del gato y los estímulos y reacciones de las acciones en cada plano. Por último, la proporción, la escala y la silueta, para verificar estos aspectos cada integrante presentó su diseño junto con tres vistas de su versión de Gatín, acompañada de 30 poses que demostraran el control y la proporcionalidad del personaje que pretendían manejar.

   El diseño de backgrounds es un paso que White deja para más adelante, pero al tener piezas tan cortas por abordar, era necesario asegurar que el universo del personaje armonizara con su diseño, así que se parte con el diseño del prop principal de la historia, las sillas del avión. Cada versión de Gatín iba acompañada de una silla que diera un abrebocas al diseño total del background, adicional a esto se hacen propuestas de color iniciales para ver la relación del objeto con el personaje y procurar que la atención siempre estuviera en el personaje.

   Una vez listos los personajes y props después de varias sesiones de corrección, el paso a seguir era plantear un layout, que fue punto de partida para el diseño de fondos. Al ser un proyecto en el que la intención de cada autor debe quedar plasmada, no hay límites a nivel de dibujo para este proceso, hay algunos realizadores que se enfocan en el uso de perspectiva y por otra parte otros no tienen intención de enfocarse en el dibujo perspectivo y deciden optar por un diseño más expresivo y poco común en sus fragmentos. La variedad de propuestas implicó realizar varias correcciones ya que cada sugerencia se adaptó a diferentes intenciones con el dibujo. En algunos casos fuera del fondo fue necesario el diseño de un segundo personaje, la azafata, la cual es mucho más sencilla de proponer debido a todo el proceso preliminar. La integración de espacio-personaje se manejó a través de un styleframe, esta fase también fue sencilla de abordar porque el dibujo ya estaba solucionado previamente.

Thumbnails y storyboards

Al tener una estética variada otro punto clave del proyecto está en la construcción de la imagen en búsqueda de la secuencialidad narrativa. Teniendo en cuenta que cada quién debe proponer su propia cinematografía, se partió de un proceso de thumbs, los cuales fueron esenciales para definir la intención de cada animador con su plano, además de dar coherencia visual a toda la pieza.

Con los thumbs empezamos a hacer uso del string out como elemento principal de corrección conjunta y chequeo de avances. Este primer acercamiento al producto pasó por diferentes reestructuraciones, y todas sus versiones fueron en un estilo de dibujo de thumb, es decir, un dibujo rápido, sin mucho detalle, pero efectivo a la hora de entender intencionalidades. Acto seguido se elaboró un storyboard basado en las pautas expuestas en los thumbs, estos paneles de story se montaron con tiempo en un story reel. En esta etapa no se invirtió más del tiempo necesario ya que todo había sido resuelto en el proceso anterior.

2. **Producción:** Con los tiempos definidos iniciamos el blocking, el cuál pasó por distintas etapas para asegurarse de que todos los animadores estuvieran en un proceso consciente de posing, ya que esta es la clave para hacer una buena animación, sobre todo cuando se está animando a treses. Iniciamos con el planteamiento de keys y breaks en los que hubo varias versiones de string out, esta fue la etapa más larga de la producción ya que hubo diferentes problemáticas en el dibujo de las poses y además cada quién planteó un timechart que pasó por el análisis de todos los miembros. Continuamos con el proceso de inbetweening, en el que todos fluyeron con más agilidad ya que los problemas de dibujo se abordaron previamente. Sigue la fase de tiedown y línea clean, proceso que fue manejado por cada autor de manera personal ya que hay algunos que prefieren pasar directamente al clean, mientras otros por diferentes cuestiones técnicas prefieren primero hacer una línea guía (tiedown) y luego perfeccionarla en el clean. Luego viene el color, proceso que varía dependiendo del estilo visual de cada quien, por lo cual dejamos un periodo de tiempo de dos semanas destinado para esta labor, cada quien puede avanzar a su ritmo enfocado en sus necesidades personales, respetando los tiempos asignados.

   Para esta producción el montaje de los fragmentos corre por cuenta de cada realizador, cada quien decide si su animación finaliza en la etapa de color o si prefiere pasar por una corta fase de postproducción individual.

3. **Postproducción:** Todos los fragmentos serán entregados para su respectiva composición y montaje, procesos en los que se respetarán las decisiones artísticas de cada coautor y cada decisión estética general o específica será tomada bajo el conocimiento y aprobación de todos los participantes.

   En cuanto al diseño sonoro se cuenta con un apoyo externo de composición que musicaliza y sonoriza el proyecto al finalizar los respectivos fragmentos.

Resultados

En este punto estamos terminando la etapa de animación y pasando a la fase de color. Concluimos con la finalización de todos los fragmentos, que pasarán a un proceso de post producción y sonorización hasta llegar al producto final. Nuestro trabajo busca

una obra animada en la que cada quien será director de su secuencia, este proyecto es una exploración de la "autonomía conjunta" y el aprendizaje a través del otro dando otra capa a estas prácticas e indagaciones sobre el trabajo coautoral.

Este proyecto ha conllevado un poco más de tiempo del que se había pensado inicialmente debido al reto implicado en la creación coautoral y el empalme, todo con el propósito de que por más variado que sea el resultado haya una lógica narrativa evidente. Las dinámicas de trabajo también se vuelven más lentas cuando implica resolver tantas propuestas diferentes, sin embargo también son coherentes teniendo en cuenta el contexto académico en el que se encuentra el semillero 2D, donde se respetan los procesos de cada uno, ya que cada quien está asumiendo la responsabilidad de las decisiones de toda su pieza, lo que obliga a los animadores a salir de su zona de confort y dar frente a una problemática con la ayuda, sugerencia y corrección del resto de integrantes. De este proyecto se obtendrá una pieza coautoral de aproximadamente 2 minutos de duración y cada realizador finalizará con una animación personal que pueden incluir en sus reels de animación o como parte de su portafolio en el caso de los que están interesados en el storyboard, el diseño de personajes o la ilustración a nivel profesional; esa es otra de las ventajas de haber pasado por todos los procesos de creación implicados en este proyecto, no solo concluimos con la animación final, sino que también dejamos subproductos que pueden ser aprovechables dependiendo de cada caso. Muchos descubrieron otras áreas de interés en los procesos de la producción animada, o por el contrario encontraron labores que no les interesaría realizar a nivel profesional. Tener la oportunidad de realizar todas las etapas aportó a la formación profesional individual y estar en el trayecto junto con otros realizadores fortalece el carácter colectivo, reforzando habilidades para aportar a un proyecto de carácter profesional en la adaptación a distintos flujos de trabajo partiendo de este tipo de experiencias.

Bibliografía

Andrew Selby
(2009). *Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos.* Editorial Parramon

Tony White
(2009).*How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principals of Animation.* Editorial Focal Press

Paul Wells
(1998).*Understanding animations*. Editorial Routledged Taylor and Francis group

Disoñando el Semillero biolugargogía de memorias y Sabidurías Ancestrales

Eliana Marcela Sánchez Anacona
Coordinadora semillero - Universidad del Cauca
eliana.sanchez@unicauca.edu.co

Angie Alexandra Pino Narváez
Semilla - Universidad del Cauca
angiea@unicauca.edu.co

Ángela Milady Mavisoy Muchavisoy
Semilla - Universidad del Cauca
kamentsaainan@unicauca.edu.co

Dalid Gómez Rosero
Semilla - Universidad del Cauca
gdalid@unicauca.edu.co

Willian Jairo Mavisoy
Mentor semillero - Universidad del Cauca
wmavisoy@unicauca.edu.co

Resumen

El *Semillero biolugargogía de memorias y sabidurías ancestrales* está inscrito en el Grupo de Investigación en Educación Rural Intercultural de la Universidad del Cauca (Popayán – Colombia.) Asume las dinámicas de mutualidad que están sumergidas en los saberes prístinos de los pueblos originarios, campesinos y afros para reconocer las dinámicas propias de *curiosidad-investigación* y se habla de una constante indagación intercultural para alcanzar su horizonte mayor a partir de sentipensamientos que se guían por el principio de complementariedad entre los saberes universitarios y locales o del lugar.

¿Qué es la biolugargogía?

Biolugargogía es una palabra tejida para pensar la "curiosidad natural" y la investigación de forma integral en la que se piensa a la naturaleza como maestra, el lugar como escuela y la memoria como un recinto de múltiples artesanías para cuidar el conocimiento que el ser humano lo recrea al interior del Abya Yala, el Gran Kauka y con la Madre Tierra.

¡Por qué disoñar y sentipensar?

Hemos sentido que algunas prácticas son propias de las dinámicas comunitarias y colaborativas (académicos y líderes) que han sido relevantes para recrear nuevas formas de interacción en la sociedad. En ese sentido nos encontramos con disoñar que significa "diseñar los sueños", una apuesta promovida por la Asociación para el Desarrollo Campesino de Nariño (Duque, s.f.), por lo que estamos naciendo en esta apuesta somos

disoñadores de nuevos horizontes para fortalecer nuestro rol como profesionales sin abandonar lo que somos.

Y el sentipensar, lo descubrimos al leer al sociólogo colombiano Orlando Fals Borda cuándo sugiere una generación activa y sentipensante (2015: 428) capaz de combinar la razón y el amor, el cuerpo y el corazón (Moncayo, 2015: 10). Como semillas de *biolugargogía* creemos que durante el proceso formativo debe estar acompañada de esas creaciones comunitarias que están en el lugar para ser coherentes con sus propias realidades, más aún cuando muchos de nosotros somos hijos de familias rurales con identidades diversas (campesinas, afros y de pueblos originarios), por tanto nos construimos como sentipensantes de nuestros horizontes.

Nuestros horizontes

Nuestro horizonte mayor: Disoñar las prácticas del sentir-hacer en los campos del conocimiento para la inclusión y salvaguarda de las sabidurías ancestrales presentes en la diversidad biocultural en conversación mancomunada con la gente en diversos contextos (mundo rural, mundo urbano y mundo virtual) en conversación con Abiayala, Gran Kauka y la Madre Tierra.

Nuestros horizontes menores

- Sentipensar las sabidurías ancestrales de pueblos campesinos, afros y originarios.
- Sentipensar estrategias de didáctica territorial para el reconocimiento de las memorias y sabidurías ancestrales
- Sentipensar las memorias etnoeducativas, interculturales, pedagógicas y bioculturales.
- Sentipensar los sentidos de curiosidad y creatividad en las múltiples formas de interacción.
- Sentipensar los derechos de la naturaleza en pro de su equilibrio con la humanidad.
- Sentipensar las lenguas nativas

Estos sentipensamientos se basan en la corporalidad integral de un conjunto de principios para nutrir los actos de coherencia entre los diferentes órganos del kosmos como son la humanidad, la Madre Tierra y la espiritualidad, estos son: Reciprocidad, comunalidad, creatividad, curiosidad, interculturalidad, kosmovilidad, kosmovivencia, memoria, bioculturalidad y el silencio.

Nuestro horizonte, los sentipensamientos y los principios del *Semillero biolugargogía* tratan de comprender los modos de imposición que la ciencia a través de la historia se ha impuesto sobre las formas de conocimientos de los pueblos originarios y ancestrales, generando marginalidad sobre sus apuestas de vida en consonancia con los procesos comunales del tiempo, el espacio, el espaciotiempo que devienen de la relación con la Madre Tierra en conversación con los diferentes grupos humanos que sobre ella habitamos.

Paras sanar esos modos de imposición, proponemos la biolugargogía como un acto político para el reconocimiento y salvaguarda de las nociones que hay sobre la vida, el lugar y los actos de educar en su forma más original posible, porque es necesario

abonar, cuidar, cubrir, revitalizar las raíces de la identidad y formas de sembrar el saber/conocer a través de una artesanía del conocimiento en el que confluyen pensamientos de la naturaleza, mediada por las voces humanas y no humanas que dinamizan prácticas comunitarias en interacción con la Madre Tierra. Se trata no solo de crear un reconocimiento a la diversidad cultural en un contexto pluriétnico y multicultural, sino re-conocer las prácticas de *curiosidad-investigación en*, *desde* y *para* la comunalidad creativa.

Biolugargogía existe para aprender sobre los actos del educar que la Madre Tierra y la naturaleza ofrecen a todos los seres que la habitan y socializan creativamente los ciclos de vida – muerte – vida. Asumimos la transdisciplinariedad para ponerla en práctica a través de tres espacios:

a. *Círculos de biolugargogía*: corresponde al análisis de estudios de caso en los territorios bioculturales del Abiayala, Gran Kauka y la Madre Tierra. Entre los ejemplos están las prácticas pedagógicas etnoeducativas de último año de la Licenciatura en Etnoeducación.

b. *Memoriandar la palabra*: inclusión de memorias y saberes ancestrales al aula universitaria mediante el diálogo del saber intercultural. La primera experiencia se adelantó con la Visita virtual y pedagógica al Valle de Sibundoy – Putumayo, permitiendo la conversación entre sabedores de los pueblos inga y kamënts á con la academia. También está la inclusión de sabedores en al aula universitaria, los estudiantes conversan y ponen práctica las nociones que surgen durante el espacio de memoriandar (Semillero biolugargogía, 2021).

c. *Círculo de la palabra*: como estudiantes hacedores compartimos la creatividad-curiosidad entre quienes integran el semillero antes de socializar en eventos (congresos, foros, seminarios) o en otros espacios como artículos, videoclip, infografías, etc. Se trata también de crear una concientización sobre los tipos de textos que también deben retornar a las comunidades o a los sentipensantes del lugar.

Nuestro logo:

Figura 1.
Identidad del *Semillero biolugargogía.*
Diseñado por Willian Jairo Mavisoy

Nuestro acto simbólico de siembra del semillero biolugargogía en la Universidad del Cauca.

Figura 2.
Acto simbólico de siembra del Semillero biolugargogía en la universidad.
Por Dalid Gómez Rosero

Uno de nuestros encuentros tejiendo la palabra biolugargogía en la educación superior

Foto 1.
Memoriandando nuestro primer ciclo de vida.
Fotografía de Marcela Piamonte

Bibliografía

Duque, O.
(s.f). Disoñadores. En *Asociación para el desarrollo campesino. https://adc.org.co/disonadores/*

Fals Borda, O.
(2015). *Una sociología sentipensante para América Latina.* Siglo XXI, CLACSO. Buenos Aires. http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20151027053622/AntologiaFalsBorda.pdf

Martínez, J.
(2015). Conocimiento y comunalidad. En *Bajo el volcán.* Vol. 15. Np 23. (pp. 99-112). Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México. https://www.redalyc.org/pdf/286/28643473006.pdf

Mavisoy, W.
(2021). Lo ambiental y la educación en la kosmovilidad intercultural según las sabidurías ancestrales. En *Congreso sobre complejidad de lo ambiental. Avances y retos de la educación superior hacia un estado del arte en la región. Septiembre 23.* Ponencia. Universidad Nacional de Colombia. Pereira.

Mavisoy, W.
(2021). *Sëntsenojwabna shekwats ek, sëntsebetachjan bets as ek. "pienso con los pies y camino con la cabeza". Un acto de biolugargogía en la kosmovilidad kamënts á. el lugar como escuela, la naturaleza como maestra y la memoria como artesanía de conocimientos entre las y los kamënts á obiashjachá del Wáman Iware en el Putumayo.* Manuscrito propuesta doctoral. Doctorado en Etnobiología y estudios bioculturales. Universidad del Cauca. Popayán.

Moncayo, V.
(2015). Fals Borda: Hombre hicotea y sentipensante. En *Una sociología sentipensante para América Latina.* (Pp. 9-24). Siglo XXI, CLACSO. Buenos Aires. http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20151027053622/AntologiaFalsBorda.pdf

Semillero biolugargogía.
(2020). *Plan de vida del Semillero biolugargogía de memorias y sabidurías ancestrales.* Manuscrito. Universidad del Cauca. Popayán.

Semillero biolugargogía.
(2021, 1 de febrero). *Semillero biolugargogía de memorias y sabidurías ancestrales.* Universidad del Cauca. [Video]. You Tube. https://www.youtube.com/watch?v=y0j-VkxPiWS0&t=3s

Diseño autónomo de los sures, retorno a la memoria colectiva

Solandi Restrepo
Institución Universitaria Antonio José Camacho - Semillero LUMEN
srestrepor@estudiante.uniajc.edu.co
Lina Marcela Tejada
Institución Universitaria Antonio José Camacho - Semillero LUMEN
lmtejada@estudiante.uniajc.edu.co

Keyla Tatiana Tejada
Institución Universitaria Antonio José Camacho – Semillero LUMEN
kttejada@estudiante.uniajc.edu.co

Félix Cardona Olaya
Institución Universitaria Antonio José Camacho –tutor Semillero LUMEN
facardona@admon.uniajc.edu.co

Palabras Claves: Memoria, comunidad, autonomía, creatividad, proyecto.

Modalidad: Artículo Semillero.

Temática: Autonomía Creativa.

Resumen

El siguiente articulo semillero pretende exponer uno de los productos finales del proceso de formación en investigación de estudiantes en diseño visual, que desde su rol como semilleristas han iniciado un proceso de análisis del quehacer creativo proyectual de la disciplina desde su dominio visual, al implementar un método cualitativo descriptivo como el de análisis del discurso, sobre un acervo de proyectos para acceder al título profesional por parte de la UNIAJC, con el fin de exponer nuevos criterios sobre los cuales podemos valorar los proyectos de diseño, en el marco de una transición teórico critica descolonial que permite articular elementos culturales identitarios con los procesos de divulgación digital en la mediación de la memoria colectiva sobre el diseño visual.

Introducción

Desde hace cuatro años se desarrollan procesos de investigación en la línea imagen, cultura y territorio del grupo Anudamientos (MINCIENCIAS C) con el semillero Lumen adscrito al programa de Diseño Visual de la Universidad Antonio José Camacho (UNIAJC) de la ciudad de Cali, Colombia, mediante los cuales se ha hallado la necesidad de establecer plataformas de visibilización para las diferentes manifestaciones de la memoria colectiva dentro de los territorios de vida de comunidades. Una necesidad que puede y debe ser atendida por la disciplina del diseño y su dominio visual (Buchanan, 2004) más aún en contextos como el colombiano, donde el concepto de memoria por la vivencia misma ha quedado enmarcado en su acepción histórica, que solo nos muestra el aspecto de la violencia del conflicto armado y sus devastadoras secuelas sociales por

algo más de 60 años; fenómeno que nos ha marcado y ha contribuido precisamente a la invisibilización de esas otras formas en que la memoria puede ser apreciada como elemento cultural, frente a la proyección creativa en la que incurre el diseño y otras disciplinas de las ciencias sociales y humanas.

La memoria es un constructo social que aporta el conocimiento sobre el pasado desde visiones diferentes a lo institucional y hegemónico dentro de los sistemas actuales de generación de conocimiento y definición de políticas. En su forma colectiva tiene la capacidad de brindar visiones desde la comunidad misma, en su esencia más clara al ofrecer puntos de vista multidiversos y emancipatorios que evocan construcción posible o imaginada de relatos comunitarios locales y a la vez abiertos al mundo (Vásquez, 2010)

Por tal razón, el semillero de Investigación Lumen ha apoyado la ejecución de diferentes proyectos de investigación que contribuyen a dar respuesta a la pregunta base que surge de la necesidad establecida como problemática: ¿cómo puede mediar el diseño con la memoria colectiva para lograr su visibilización y una conexión con las nuevas generaciones de las comunidades en su contexto?

Una posible respuesta, está dada en el análisis de los proyectos que desde el programa de Diseño Visual se han gestado a partir de esta pregunta base, y con los cuales los semilleristas han participado en procesos de investigación institucionales. Fundamentados en el trabajo junto a miembros de la comunidad en la reconstrucción de memoria colectiva a partir de visibilización de artefactos, personas y lugares que como hitos de memoria (Vásquez, 2001) la misma comunidad ha diseñado desde sus recursos culturales y contextuales (Cardona, 2020).

Método – Marco

Semilleristas adscritos al programa de diseño visual - UNIAJC han gestado iniciativas que han logrado cumplir con requerimientos para ser proyectos finales de pregrado en Diseño visual. Ante este proceso se ha configurado un acervo de conocimiento que permite proyectar al diseño como herramienta para una innovación social mediada por la memoria colectiva de comunidades en su territorio. Sustentadas en nuevas perspectivas teóricas del diseño: el diseño autónomo de Arturo Escobar (2016) y los Diseños Sures de Alfredo Gutiérrez (2015), las cuales se enmarcan en la teoría critica emergente de las epistemologías del Sur y la crítica descolonial propuesta por Boaventura de Soussa: todo un nuevo campo de conocimiento, autoconocimiento y reconocimiento (2011).

En este marco epistemológico, se ha hecho un análisis interrelacionar de los proyectos de grado sistematizados en el repositorio institucional de la Universidad Antonio José Camacho. Con este objeto de análisis, se implementó una metodología de investigación con enfoque cualitativo - descriptivo bajo el método análisis del discurso, el cual señala la realización de un análisis desde la heterogeneidad lingüístico-discursiva que parece a veces caótica, pero en la cual subyacen una serie de normas, reglas, principios o máximas de carácter textual y sociocultural con las cuales se construyen discursos como práctica social entre un evento discursivo particular y la situación, la institución y la estructura social que lo contextualiza (Calvache & otros, 2020).

En este caso, se uso programa Nvivo12[1] para determinar nodos de clasificación bajo categorías de los títulos de los proyectos de grado de Diseño Visual del repositorio institucional. Luego de determinar los proyectos, se inició un análisis de los diversos niveles que entran en la construcción de los discursos de cada proyecto, en este caso mediado por los nodos determinados, que permitieron procedimientos de codificación consistentes en etiquetamiento - desagregación - reagregación para establecer la validez de las semejanzas y diferencias (Calvache & otros, 2020).

El etiquetamiento se elaboró según los aspectos socio antropopsicológicos en la relación hombre/ambiente (Dorfles, 1975, Págs. 191 - 201), debido que dentro de la literatura consultada este autor[2] expone de manera clara que los aspectos de la memoria en relación al diseño es fundamental debido a que ella posee cuatro elementos imprescindibles para lograr soluciones contextuales pertinentes.

El primer aspecto: el afecto configurado por los recuerdos y añoranzas que se heredan desde la vivencia. Algo que Escobar señala como fundamental en tanto, la autonomía tiene una dimensión decididamente territorial y basada en el lugar y los afectos que estos producen en la comunidad (2016, Pág. 200).

El segundo aspecto son las relaciones intersubjetivas con los lugares y artefactos creados, heredados y/o adaptados que muestran los modos de vida pasados y actuales dentro del territorio, término que Gutiérrez acuña como diseños del sur, construcción de artefactos a partir de las lógicas de los resurgimientos del buen vivir andino, entre otros conceptos fuera de lógica eurocéntrica que dan sentido lo que en la filosofía clásica se ha designado como espacio socio-natural (2015).

Un tercer aspecto es la semantización de los rasgos distintivos esenciales que permiten la recognoscibilidad de un contexto en relación con la identidad, en clara referencia al concepto del diseño autónomo, una praxis de diseño con las comunidades con el objetivo de contribuir a su realización (Escobar, 2016)

El cuarto aspecto que define Dorfles, respecto a la memoria y el diseño tiene que ver con la necesidad que sugiere la experiencia de elementos simbólicos que logren generar identidad de la comunidad con su territorio (1975, pág. 198), aspecto que relacionamos con la noción de Disoñación de la que nos habla Escobar como aquella utopía de preservar intacta la capacidad para vivir fuera de, o más allá del diseño destructivo efectuado por la modernidad capitalista (2016, pág. 237)

Bajo esta propuesta, se etiquetaron los proyectos en términos de su denominación desglosando aspectos como su justificación, problemática determinada, plantea-

1 Es una herramienta que trabaja con datos no estructurados o semi estructurados del tipo de entrevistas, cuestionarios abiertos, videos, audios, imágenes, páginas web, artículos de revista o documentos en formatos habituales tipo (doc; pdf, xls, etc). Se apoya en la lógica de la teoría fundamentada (Glaser y Straus, 1967) permite trabajar desde la inducción, para posteriormente facilitar el proceso de construcción y análisis de micros interrogantes que comienzan a surgir a partir del análisis de la información producida desde un proceso marcado por la deducción. Tiene tres grandes componentes: los Recursos, los Nodos y las Búsquedas.

2 Es interesante exponer que Guillo Dorfles señala esto en pleno apogeo del pensamiento moderno y cuando el contexto italiano era el mayor exponente de los alcances del diseño en todas sus dimensiones, sin embargo, dentro de la literatura consultada es el único que señala puntualmente la mediación de la memoria en el proceso de diseño.

mientos de objetivos, estrategia metodológica y elementos proyectuales. Para luego, desagregarlos en elementos particulares que permitieron una relación con aspectos inherentes a la memorización afectiva de la colectividad sobre aspectos proyectuales, que en ultimas permitieron reagregación con el propósito de establecer una base epistemológica que nos muestra la mediación de la memoria en el diseño como un fenómeno proairético que permite ver otros mundos posibles, no ceñidos a los desarrollos institucionales y hegemónicos de la modernidad y su modelo neoliberal, si no aquellos contextualizados a nuestros recursos culturales usando las tecnologías mundialmente compartidas (Cardona 2020).

Resultados – Discusión

Del total de trabajos de grado para acceder al título profesional de Diseño Visual dentro del repositorio institucional UNIAJC se evidenciaron nodos respecto a los aspectos anteriormente señalados y relacionados con elementos teóricos del diseño autónomo en relación al nodo natural surgido de este análisis bajo la etiqueta: Diseño. Los otros tres nodos fueron: Memoria, Visibilización y Visual/visualidad.

Estos nodos mostraron que un 24% de los proyectos de grado en diseño visual se articulan con estas etiquetas. Y de este porcentaje, el 50% son proyectos resultados directos de los procesos de formación en investigación a través del semillero LUMEN adscrito a la línea de investigación Imagen, Cultura y Territorio del grupo Anudamientos al cual apoya el programa de Diseño Visual.

Después de este etiquetamiento, se elaboró una desagregación a través de un análisis del discurso de los proyectos de grado detectados, que nos señala la relación: diseño + memoria + visibilización + visual bajo elementos proyectuales como requerimientos de procesos de grado a nivel profesional en relación directa con los aspectos memoria/diseño de Dorfles (1975), Escobar (2016) y Gutiérrez (2015), así:

El primer aspecto: el afecto configurado, se relacionó directamente con la problemática que desde el diseño visual se determinó para solucionar mediante el proceso de investigación (ver segunda columna tabla 1).

Las relaciones intersubjetivas, se vincularon directamente con los aspectos de la estrategia metodológica implementada por el estudiante (ver tercera columna tabla 1).

El tercer aspecto; La semantización de rasgos, se relacionó con los aspectos que cada uno de los estudiantes identifico como manifestación de memoria desde sus diversas dimensiones (ambiental, visual, colectiva, etc) (Vásquez, 2001) que se trabajaron como mediación para y desde el diseño (ver cuarta columna tabla 1).

Por último, se desagrego el diseño de símbolos, bajo la propuesta de la tipología de producto de diseño desarrollada en el proceso de investigación que se relaciona al concepto de Disoñación que busca reconstituir el tejido de la vida, de los territorios y de las economías comunalizadas de la que nos habla Escobar (2016) (ver quinta columna tabla 1).

Tabla 1. Descripción de proyectos hallados

TITULO DEL PROYECTO/ AUTOR	AFECTO CONFIGURADO	RELACIONES INTERSUBJETIVAS	SEMANTIZACIÓN DE RASGOS	DISEÑO DE SÍMBOLOS
Estrategia editorial para visibilizar manifestaciones del patrimonio cultural de la Unión, Valle del Cauca. Angie Liseth Posso Sánchez 2018	Reconstrucción de la memoria colectiva sobre los efectos del cultivo de la uva como elemento tradicional de la Unión, Valle, capital Vinícola de Colombia.	▪ Antropología Visual, mediante recolección de fotografías ▪ Grupo focal mediante talleres con niños	Historia del cultivo de la UVA según instituciones. Vivencias individuales alrededor del cultivo Semblanzas del paisaje vivido. Ritos alrededor de la uva	Tipología: Libro Álbum: Los Frutos de mamá Tini. Usuario: Población infantil de 8 a 12 años. Denominación:
Sistema interactivo digital para la reconstrucción de memoria familiar Juan José Vélez Ossa, 2018	Reconstrucción de la memoria familiar de los Valencia para lograr de nuevo conexión fraternal	▪ Antropología Visual, mediante recolección de fotografías ▪ Entrevista semiestructurada con miembros de la familia Valencia ▪ Cartografía cultural en redes sociales de la familia Valencia	Árboles genealógicos marcando la primera, segunda y tercera generación. Fotografías de reuniones familiares Vínculos de comunicación en diferentes partes del mundo	Tipología: Plataforma digital Usuario: Población de 6 a 80 años pertenecientes a la familia Valencia Tipología: Infografía análoga. Usuario: Población de 40 a 80 años pertenecientes a la familia Valencia
La memoria visual como estrategia de visibilización de la memoria ambiental Fabio Alejandro Serna Villa, 2018	Memoria comparativa de espacios emblemáticos de la ciudad de Cali	▪ Grupos focales ▪ Antropología visual por medio de un registro fotográfico.	Aspectos visuales, que comparan un antes y después de los diferentes lugares emblemáticos de la ciudad: Puente, Zoológico, Tres cruces	Tipología: Módulo experiencial sobre el ambiente. Usuarios: Comunidad caleña de 12 años en adelante (Transeúntes de los espacios emblemáticos)
Storyboard para la visibilización de la memoria cultural de la comunidad del barrio Alfonso López 1ª etapa de Cali José Alejandro Córdoba Ortega, 2019	Reconstrucción de la memoria colectiva de relatos sobre el río, el parque y la carrilera del barrio Alfonso López	▪ Encuestas digitales a habitantes del barrio ▪ Entrevistas abiertas a jóvenes del barrio ▪ Antropología visual por medio de un registro fotográfico.	Aspectos de la memoria colectiva en la cotidianidad de los espacios más representativos del barrio: el río, el parque y la carrilera.	Tipología: Guion técnico Usuario: Realizadores audiovisuales Usuario: Jóvenes que deseen desarrollar productos visuales
Barriada salsera, estrategia para la visualización y difusión del barrio obrero como punto de interés para la ciudad de Cali y su patrimonio salsero. Juan Sebastián Figueroa Torres, 2019	Visibilización de memoria colectiva en el barrio Obrero alrededor de la cultura salsera, patrimonio cultural de la capital mundial de la salsa	▪ Entrevistas semiestructuradas con cinco personas de diferentes ocupaciones ▪ Observación participante del contexto ▪ Antropología visual Recopilación de material de exposición del museo de la salsa	Producción de bandas salseras Conformación de academias para bailarines profesionales y amateurs Propiciación de lugares de disfrute de la salsa. Registro fotográfico baile Salsero	Tipología: interfaz gráfica de aspectos de la memoria colectiva alrededor del Barrio Obrero como espacio salsero dentro de la ciudad de Cali. Usuario: Comunidad cibernauta del mundo.

TITULO DEL PROYECTO/ AUTOR	AFECTO CONFIGURADO	RELACIONES INTERSUBJETIVAS	SEMANTIZACIÓN DE RASGOS	DISEÑO DE SÍMBOLOS
Producción audiovisual para visibilizar el oficio de la Herrería Equina en el Valle del Cauca Diomar Igor Serna Blanco, 2019	Visibilidad de la memoria de aspectos laboral y cultural que representa el oficio de la herrería equina como aspectos de cultura rural local	▪ Entrevistas semiestructuradas ▪ Observación participante mediante diario de campo	Técnicas de herrería antiguas que se están perdiendo por no existir registro. Memoria colectiva de lugares y personajes hito del oficio en el Valle del Cauca	Tipología: Micro documental audiovisual Usuario: Comunidad cibernauta del mundo
De niña a madura, evolución visual de un paisaje. Silvia Daney Mina Balanta, 2019	Visibilización de memoria visual del paisaje de la piña en Santander de Quilichao como factor transformador	▪ Entrevista grupal a familia piñicultora ▪ Entrevista estructurada a gestora cultural. ▪ Antropología visual por medio de un registro fotográfico	Valor de las prácticas agrícolas de las comunidades campesinas afro e indígenas. Apropiación de las características del paisaje transformado en dos periodos 1990-2019.	Tipología: Foto libro. Usuario: Pobladores del municipio en capacidad de leer.
Agua Blanca un barrio de historias Lynda Giselle Acosta Bedoya, 2019	Rescate de la memoria visual colectiva urbana del Barrio Agua Blanca de Cali	▪ Análisis documental: periódico El Relator entre 1956-1958, Archivo del Patrimonio fotográfico y fílmico del Valle del Cauca y de Nils Bongue. ▪ Entrevistas semiestructuradas ▪ Grupo focal para Cartografía social.	Archivo fotográfico y relatos de habitantes del barrio, de investigadores e instituciones sobre el 7 de agosto de 1957 fenómeno por el cual se fundó el barrio Agua Blanca.	Tipología: Novela gráfica. Usuario: Población mayor de edad interesada

Fuente: Los autores, 2021

Bajo esta perspectiva encontramos que el diseño desde el dominio visual, en este análisis ofrece una posible respuesta a la pregunta base de investigación; principalmente sobre territorios de ámbitos nacionales digitales y análogos que permite que nuevas generaciones revaloren las manifestaciones culturales que da identidad a sus comunidades.

De igual forma, este análisis propone una conexión desde el diseño visual con el concepto de memoria especialmente en su dimensión colectiva (Vásquez, 2001) que aporta bastante para evitar que las manifestaciones culturales de comunidad en contexto, no se pierdan en los anaqueles del tiempo y sean parte de la configuración de los nuevos medios de transmisión del conocimiento y por tanto, se pueda abordar la proyección creativa disciplinar que supone el ejercicio del diseño fuera de los criterios económicos sobre los que ortodoxamente ha centrado muchos de sus intereses.

De tal modo, que se recombinen creativamente una ecología de saberes en donde cuestionar y cuestionarse, implica relacionar múltiples perspectivas de desarrollo o no desarrollo a través de un diálogo en el marco de los procesos de cooperación, comunicación e ideación. Sobre todo, si se pretende la transformación hacia una propuesta del diseño mediado por la memoria para un mundo cuya cultura digital, que nace por

la universalización del acceso a Internet (Cardona y Cortes, 2020) es innegable y sobre la cual fundamenta mucho del actual acervo disciplinar.

Acervo que empieza a ser influido por teorías emergentes de emancipación de esquemas ético estéticos eurocéntricos sobre pensar y proyectar diseño. Para que se inicie una construcción del diseño a partir de comprender nuestros contextos en sintonía con la Tierra y nuestra coyuntura histórica, para lograr transiciones hacia otros modelos de vida, con categorías y experiencias diferentes a las que crearon el conflicto. No podemos construir lo nuestro con lo mismo… lo posible ya se hizo, ahora vamos por lo imposible (Activistas indígenas, campesinos y Afrodescendientes, Tramas y Mingas por el Buen Vivir, Popayán, 2014 citado por Escobar, 2016, pág. 209).Un buen vivir que debe asumirse desde la posibilidad del uso tecnologías que den cuenta de la memoria de una comunidad bajo la noción de la inteligencia colectiva que valide el desarrollo de procesos de apropiación social sobre la identidad cultural en contexto. De tal manera que desde el diseño se fundamente en un pasado, reformulando el presente y proyectando un futuro con criterios de sostenibilidad en todas las dimensiones posibles.

Igualmente, esta investigación busca contribuir a la visualización de otras formas en las que el diseño puede ser implementado y analizado, pues no solo está en la configuración de productos, sino también en el diseño de herramientas para el ejercicio proyectual creativo, que supone referencia para futuros investigadores que puedan contribuir al acervo del conocimiento de nuestro territorio multicultural, pluriétnico y mega diverso desde la perspectiva que brinda una disciplina proyectual creativa como el diseño.

De allí que el semillero Lumen con esta herramienta colabora en la visibilización de la memoria de nuestras comunidades al materializar referentes culturales y valores de uso analógico en un mundo digital. Desde el apoyo sustancial de nociones de diseño autónomo con significado especial lo cual garantiza mejores niveles de bienestar social sin perder identidad y desarraigo sobre el territorio.

Bibliografía

Buchanan, R.
(2004). Design as inquiry: The common, future and current ground of design. Recuperado de http://www.designresearchsociety.org/ futureground/pdf/buchanan.pdf.

Calvache, O. Cardona, F. Castañeda, I & Polania, G.
(2020) Metodología de investigación cuantitativa y cualitativa. Santiago de Cali. Universidad Antonio José Camacho

Cardona, F.
(2020). Cultural landscape memory artifacts visibilization, a codesign strategy. In Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020 - Participation(s) Otherwise – Vol 2 (PDC 2020). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 100–103. DOI: https://doi.org/10.1145/3384772.3385130.

De Sousa Santos, Boaventura
(2011). Epistemologías del Sur. Utopía y Praxis Latinoamericana, 16(54) 17-39.[fecha de Consulta 14 de Marzo de 2021]. ISSN: 1315-5216. Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279/27920007003

Dorfles, G.
(1975) del significado a las opciones. Barcelona: Ed. Lumen

Escobar, A.
(2016) Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal. Popayán: Ed. Universidad del Cauca.

Gutiérrez, A.
(2015). Resurgimientos: Sures como diseños y diseños otros. Nómadas. Octubre (43), 113-129. Obtenido de http://www.ucentral.edu.co/images/editorial/nomadas/docs/43-7-Resurgimientos-sures-como-disenos.pdf
Vázquez, Félix.
(2001) La memoria como acción social. Athenea digital, [en línea], 2001, https://www.raco.cat/index.php/Athenea/article/view/39832 [Consulta: 14-03-2021].

"Miedos Invisibles" Un proyecto de comunicación visual para el cuidado de la salud mental en la IUCMC- Unimayor

Ana María Cachimbo Sánchez
Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca
anamariasanchez@unimayor.edu.co

Isabela Castellanos Urbano
Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca
isabelacastellanos@unimayor.edu.co

Luisa Fernanda Llantén Pérez
Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca
luisallanten@unimayor.edu.co

Palabras Claves: Ansiedad, Depresión, estigma, estrategia visual, inclusión

Modalidad: Artículo Semillero.

Temática: Autonomía Creativa.

Resumen

Con este proyecto de investigación creación se busca promover la buena salud mental específicamente en los estados de depresión y ansiedad dentro de las instituciones universitarias y toma como modelo de pruebas la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca (IUCMC) a través de estrategias comunicativas visuales para ser aplicadas en los espacios de formación de la educación superior, abordando las diferentes vivencias cotidianas con la finalidad de generar herramientas que contribuyan al bienestar de la misma. Se busca reducir el estigma social por medio de la difusión de contenido sobre los cuadros de depresión y ansiedad, se busca mitigar la desinformación como factor de riesgo para las personas que padecen afectaciones de orden psicológico que interfieren con su libre desarrollo dentro de la institución universitaria.

Este proyecto busca fomentar la práctica del diseño visual asumiendo su rol de comunicador apoyando el área de bienestar universitario más específicamente en psicología, para la construcción del concepto de la buena salud mental desde una visión integral. Contemplando esta temática como un elemento que compete a todos los miembros de una comunidad educativa, independientemente de que estos presenten o no trastornos y/o cuadros psicológicos enmarcados en la depresión y ansiedad, potenciando así la inclusión social dentro de la comunidad universitaria.

Introducción

Analizando el contexto estudiantil de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca (IUCMC), específicamente en la facultad de Arte y Diseño, se identificó una concepción errónea acerca de la salud mental y de lo que la psicología significa y representa para los estudiantes, este patrón de comportamiento se hace evidente ante su respuesta de los servicios del área de psicología son negativas al pensar que recurrir al psicólogo es sinónimo de locura lo que lleva a generar el estigma actual. El acompañamiento por parte de bienestar universitario es limitado. La falta de piezas visuales que apoyen la labor del área de psicología, hace que los procedimientos que realizan los psicólogos se limitan a la consulta y no a la prevención del cuidado de la salud mental de los estudiantes. Dado que el material visual es escaso para acompañar los problemas presentes y para generar conciencia dentro de la institución, se encuentra la necesidad de generar una estrategia de diseño visual que abarque la promoción del cuidado de la salud mental, desmitifique los estigmas y genere un producto de acompañamiento durante las terapias de psicología.

Sumado al panorama actual de la pandemia por Covid 19 donde los índices de ansiedad y depresión se disparan dentro de la comunidad universitaria surge la pregunta problema: ¿A partir de que estrategias de Diseño Visual se puede cambiar la percepción que se tiene de la salud mental en la IUCMC para promover el cuidado de la misma?

Justificación

La investigación aborda el tema de la salud mental, teniendo en cuenta los cuadros de depresión y ansiedad presentes en los estudiantes universitarios tomando como punto de análisis los estudiantes de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca (IUCMC) por el alto nivel de estrés que afirman soportar. Actualmente, los estigmas sociales acerca de las patologías mentales generan una resistencia a acudir a un profesional de la salud mental, por ello el producto de diseño busca generar un mecanismo que acerque este acompañamiento a la necesidad de la comunidad universitaria optimizando la ayuda brindada desde el área de bienestar universitario.

Como semillero y grupo de investigación vemos que es necesario generar desde el diseño visual mecanismos de prevención y material visual de apoyo para el proceso que desarrolla el área de psicología respecto al cuidado de la salud mental, proponiendo estrategias adecuadas que generen impacto en la comunidad universitaria. De esta manera el semillero plantea un acompañamiento continuo para apoyar estos mecanismos de prevención. El fin es de contribuir a un espacio libre de estigmas, prejuicios, discriminación y violencia hacia las personas que la sociedad señala de "anormales" e incapaces de hacer algo para buscar su progreso y determine su buen desarrollo dentro de la comunidad universitaria y dentro de la misma sociedad, para lograr modificar el pensamiento colectivo e individual acerca de la problemática planteada.

Dentro del acompañamiento ofrecido por el área de psicología se evidencia la falta de ese material que complemente ese contexto terapéutico en situaciones donde el individuo se encuentre en soledad y necesite dar continuidad a su proceso de mejora. Ante este hallazgo se plantea un medio visual que determine ese acompañamiento del profesional usando como herramienta la psico educación pensado desde la vivencia y la experiencia de superación de los estadios de depresión y ansiedad entre los más recurrentes en el deterioro de la salud mental.

Metodología

Para alcanzar los objetivos propuestos dentro del proyecto de investigación, el semillero plantea apoyarse en la metodología de Bruce Archer denominada "El método sistemático para diseñadores", método publicado durante 1963 y 1964 por la revista inglesa Design.

En este método Archer propone como definición de diseño: *'...seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estéticas dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles'*, lo que implica reconocer un amplio rango de factores a investigar.

El proceso de diseño debe contener fundamentalmente las etapas: analítica, creativa y de ejecución. A su vez estas etapas se subdividen en las siguientes fases:

I. FASE ANALITICA

- Problema
- Programación
- Recolección de Información

II. FASE CREATIVA

- Análisis
- Síntesis
- Desarrollo

III. FASE EJECUCIÓN

- Comunicación
- Soluciones de diseño

1. Definición del problema y preparación del programa detallado.
2. Obtener datos relevantes, preparar especificaciones y con base en éstas retroalimentar la fase.
3. Análisis y síntesis de los datos para preparar propuestas de diseño.
4. Desarrollo de prototipos.
5. Preparar y ejecutar estudios y experimentos que validen el diseño.
6. Preparar documentos para la producción del producto de diseño.

Marco

Desde el diseño visual este proyecto se centró en la realización de piezas gráficas con el propósito de apoyar el área de la salud mental siendo este un problema de estigmatización entre universitarios. La salud mental se define como "*un estado dinámico que se expresa en la vida cotidiana a través del comportamiento y la interacción de manera tal que permite a los sujetos individuales y colectivos desplegar sus recursos emocionales, cognitivos y mentales para transitar por la vida cotidiana, para trabajar, para establecer relaciones significativas y para contribuir a la comunidad*".

Todo este contexto parte desde la crianza y vivencia de cada ser humano, generando una identidad propia desde los comportamientos, relaciones, percepciones, pensamientos y emociones que se manifiestan frente a una sociedad.

"La depresión y la ansiedad se consideran dos (2) de los desórdenes psicológicos de mayor registro en los centros de salud, y la población general. Asimismo, dentro de la población universitaria, constituyen dos de los principales motivos de consulta atendidos a través de los servicios de Bienestar Universitario" (Diaz Rosa, 2019).

Depresión: La depresión es un trastorno emocional que causa un sentimiento de tristeza constante y una pérdida de interés en realizar diferentes actividades. También denominada «trastorno depresivo mayor» o «depresión clínica», afecta los sentimientos, los pensamientos y el comportamiento de una persona, y puede causar una variedad de problemas físicos y emocionales. Es posible que se tenga dificultades para realizar las actividades cotidianas y se pierda el sentido de vivir.

Los estudiantes universitarios se enfrentan a desafíos, presiones e inquietudes que les pueden causar grandes preocupaciones. Quizás esta es la primera vez que viven de manera independiente y se sienten tristes, se adaptan a nuevos horarios y tareas, y tratan de descubrir la pertenencia a esa comunidad. El dinero y las relaciones íntimas también son grandes causantes del estrés que pueden desencadenar la depresión en la comunidad universitaria. Enfrentar estos cambios durante el paso de la adolescencia a la adultez puede provocar o manifestar la depresión durante la etapa universitaria en algunos jóvenes.

Algunos síntomas que indican que un estudiante puede ser depresivo en la universidad son los siguientes:

- Sentimiento de tristeza (Negativos)
- Emociones cambiantes
- Perdida de interés por las actividades normales
- Alteración del sueño
- Cansancio y falta de energía
- Sentimientos de culpa (emocional)

Grupo de Gestión Integrada para la Salud Mental, abecé sobre la salud mental, sus trastornos y estigmas, octubre 2014, minsalud, recuperado de http:/ www.minsalud.gov.co

1998-2019 Mayo Foundation for Medical Education and Research (MFMER), recuperado de http: / www.mayoclinic.org

Otro de los factores que se deben abordar dentro del proyecto corresponde a la ansiedad definida de la siguiente manera:

Ansiedad: es una parte de la existencia humana, todas las personas sienten un grado moderado de la misma, siendo ésta una respuesta adaptativa. La ansiedad sigue siendo un tema de gran importancia para la Psicología; su incorporación es tardía, siendo tratado sólo desde 1920, abordándose desde distintas perspectivas. La ansiedad se refiere a un estado de agitación, inquietud o zozobra del ánimo, y suponiendo una de

las sensaciones más frecuentes del ser humano, siendo ésta una emoción complicada y no placentera que se manifiesta mediante una tensión emocional acompañada de un correlato somático (Ayuso, 1988; Bulbena, 1986).

En general, el término ansiedad alude a la combinación de distintas manifestaciones físicas y mentales que no son atribuibles a peligros reales, sino que se manifiestan ya sea en forma de crisis o bien como un estado persistente y difuso, pudiendo llegar al pánico; no obstante, pueden estar presentes otras características neuróticas tales como síntomas obsesivos o histéricos que no dominan el cuadro clínico.

Síntomas:

- Palpitaciones o elevación de la frecuencia cardiaca (taquicardia).
- Sensación de ahogo, con respiración rápida.
- Opresión en el pecho.
- Miedo o pánico.
- Sudoración o escalofríos.
- Temblores.

Sierra, Juan Carlos; Ortega, Virgilio; Zubeidat, Ihab Ansiedad, angustia y estrés: tres conceptos a diferenciar Revista Mal-estar E Subjetividade, vol. 3, núm. 1, março, 2003, pp. 10 - 59 Universidade de Fortaleza Fortaleza, Brasil, disponible en www.redalyc.org

Crisis de ansiedad, sanitas, disponible en www.sanitas.es

Los jóvenes se enfrentan a una serie de problemáticas para su incorporación a la sociedad en general. Una de las mayores razones por la que los universitarios no acuden a la ayuda de un psicólogo es por la estigmatización de la sociedad que dice que "si vas al psicólogo es porque estás loco". De acuerdo a esto se genera una herramienta de ayuda como lo es la psicología positiva, que dentro de este problema nos ayudara a superar la depresión y la ansiedad.

Es importante definir otras percepciones de la psicología para entrar a desmitificar el contexto negativo que esta tiene dentro de la comunidad universitaria de la IUCMC. **Psicología positiva:** se define como el estudio científico de las experiencias positivas, los rasgos individuales positivos, las instituciones que facilitan su desarrollo y los programas que ayudan a mejorar la calidad de vida de los individuos, mientras previene o reduce la incidencia de la psicopatología (Seligman 2005; Seligman & Csikszentmihalyi, 2000).

Uno de los principales aportes de la psicología positiva ha sido establecer que el sentimiento de felicidad o bienestar duradero es bastante estable en las personas, es relativamente independiente del ambiente en el que se vive, se puede modificar por circunstancias específicas, pero luego de unos meses vuelve a su nivel de línea de base. Así, el temperamento es uno de los predictores más importantes de los niveles de experiencias positivas que una persona sentirá (Seligman, 2005).

Para Seligman, las emociones positivas pueden centrarse en el futuro, presente o pasado. Respecto al futuro, están el optimismo, la esperanza, la fe, y la confianza; las relacionadas con el presente son la alegría, la tranquilidad, el entusiasmo la euforia,

el placer y la más importante el llamado *flow*, o experiencia óptima, que incluye felicidad, competencia percibida e interés intrínseco por la actividad realizada (Csikszentmihalyi, 1990). Sobre el pasado, las emociones positivas incluyen la satisfacción, la complacencia, la realización personal, el orgullo y la serenidad. Estos tres aspectos emocionales son distintos y no se hallan necesariamente relacionados (Seligman & Csikszentmihalyi, 2000).

Aparte de la psicología positiva se vincula además la programación visual (técnica de visualización), técnica que se emplea en terapia psicológica para reducir el estrés y la ansiedad y lograr que el cuerpo y la mente entren en un estado profundo de relajación. Mediante esta técnica, se conectan una serie de imágenes imaginarias con emociones positivas, las cuales deben servir para poder, posteriormente, cambiar los pensamientos negativos y conseguir un estado de bienestar óptimo.

Se puede emplear la imaginación tanto para el tratamiento de la ansiedad como para mejorar nuestros recursos y habilidades. Para ello, se recomienda:

Concentración en otros tipos de sentidos diferentes de la visual, como el tacto, el gusto, el oído y el olfato. Grabar una descripción detallada de la escena que se pretende imaginar.

Dibujar la escena que se pretende imaginar, como forma de activar los detalles visuales. Incluir objetos y detalles que den a la escena un significado lo más realista posible.

Bastida de Miguel Ana M. (2018). Estrés y ansiedad: Técnica de visualización, recuperado 15/febrero/20 de http/ www.psicologia-online.com

De todo referenciado es posible determinar que la salud mental es un concepto que parte de aspectos sociales por lo que cambia teniendo en cuenta el contexto social y el grupo al cual se pertenece y donde se esté desarrollando la investigación y el análisis, de la misma forma en la salud mental intervienen factores cognitivos, comportamentales, emocionales, biológicos, genéticos que otorgan relevancia en su manifestación, algunos factores que se deben tener en cuenta es que como la salud mental es un estado cambiante que si no se mantiene en continua vigilancia; es fundamental para los individuos que tiene estados de afectación no pueden desarrollar su vida a plenitud, deben contar con una buena salud mental para poder trabajar, relacionarse y contribuir a la comunidad.

Programación Neurolingüística

Dentro de la comunidad científica, se han realizado un sinfín de análisis acerca dela programación neurolingüística, derivando en una serie de tratamientos, herramientas y sistemas de comunicación optimizados para mejorar la salud mental de un paciente. Naciendo del psicoterapeuta gestáltico John Grinder, quien al realizar una investigación acerca del éxito de ciertas terapias de psicología, se dio cuenta de cómo estos psicólogos en específico lograban mejores resultados provenientes de un modo de hablar que les permitía una mejor comunicación y les abría el campo a nuevos modelos comunicativos que volvían más eficientes las terapias. (Vladimir & María Mercedes Gesse, 2002) P. 341

"Por intermedio de nuestras percepciones, construimos representaciones de la realidad, a la cual agregamos nuestros valores y emociones y a los procesos del lenguaje. Todo lo anterior permite concluir que no existe una realidad única, sino realidades personales, unidas por la cultura. La clave es que al modificar nuestros valores, emociones y formas de expresarnos también podemos cambiar a percepción de la realidad y la autoimagen de las personas."

A partir de allí, los estudios se han llegado e enfatizar en diferentes herramientas que apoyan los tratamientos de psicología, o en algunos casos, se utilizan como terapia única. Actualmente se han desarrollado sistemas gráficos para el cuidado de la salud mental.

Un ejemplo claro de esto es la aplicación para celular "*Woebot",* que surge a modo de acompañamiento virtual.

"*Woebot" es una aplicación* basada principalmente en la terapia Cognitivo-Conductual, de la cual se han desprendido varios estudios relacionados con la Programación Neurolingüística.

Esta app es un bot interactivo que te enseña varias herramientas de terapia para autoayuda, explica cómo funcionan dentro de la psique del paciente y otorga una guía para completarlo.

La idea nace de un grupo de psicólogos de la universidad de Oxford tras replantearse que ayudas se necesitan a nivel mundial para el cuidado de la salud mental, y debido a que no hay un sistema gubernamental de apoyo en esta área en la mayoría de países, decidieron crear una herramienta gratuita que funcione como una ayuda y sea de fácil acceso para las personas del común.

The science behind Woebo. recuperado: 16/10/2015 de: www.*woebot.io/the-science*

Resultados / Productos

Del proyecto se obtiene como resultado diseñar estrategias de promoción comunicacional con productos de diseño visual que apoyen a el área de psicología de la IUCM para que sean aplicados en las terapias a todos los pacientes que buscan apoyo dentro del contexto de la salud mental en las áreas de la depresión y la ansiedad. De otro lado el proyecto propone un acompañamiento en estrategias comunicacionales de diseño visual contemplando el cuidado de la salud mental en sus diferentes facetas que afectan a los estudiantes de la universidad.

Los indiscutibles beneficiarios de este proyecto son los estudiantes de la IUCMC y el área de psicología adscritos a bienestar universitario, el resultado del proyecto busca ser ampliar su alcance a otras instituciones universitarias para complementar el acompañamiento que ofrecen las áreas de psicología a sus estudiantes buscando una utilidad real al producto de diseño aportando desde nuestra profesión a un difícil padecimiento que hoy en día azota a todos los estamentos sociales.

El proyecto desarrollo una investigación y un análisis de la salud mental y las variables que están involucradas dentro de IUCMC, con la intención principal es desarrollar herramientas de comunicación visual para la comunidad universitaria en general, pretendiendo generar acciones conjuntas entre los investigadores del proyecto y el

área de piscología con miras a proponer una estrategia comunicacional que trate el cuidado de la salud mental para ser aplicado dentro de la institución y fuera de ella. Y su vez generar productos que acompañen las terapias de los estudiantes en el área de psicología de las instituciones universitarias hermanas.

De todo el proceso de investigación se encuentra con que el acompañamiento dado por los profesionales en psicología busca ayudar a superar los estados de depresión y ansiedad en los estudiantes universitarios por diversas causas en las cuales se evidencian las relaciones interpersonales en la interacción con la familia, relaciones sentimentales, dificultad de establecer contacto con los compañeros de la universidad, tensión en el cumplimiento con las obligaciones académicas, estrés por las diversas evaluaciones entre los motivos más recurrentes para pedir apoyo psicológico. Ya en menor medida se encuentran como motivos de consulta la dificultad en el aprendizaje por motivos cognitivos.

Al conocer estos motivos más recurrentes dentro de la consulta por depresión y ansiedad el equipo investigador se centra en conocer cómo se desarrolla la consulta y que medios son los usados para promover el cuidado de la salud mental y el acompañamiento de la comunidad universitaria. Se encuentra que las consultas de acompañamiento se desarrollan principalmente por la conversación directa con los jóvenes para ganar la confianza e ir descubriendo las razones de fondo que llevan al joven a entrar en cuadros depresivos de ansiedad. Ya identificada la razón se pone en marcha el plan de acompañamiento para cada caso en particular que sesión tras sesión busca se supere y se reconozcan los síntomas para ser tratados en las pocas sesiones que se dedican a cada estudiante.

Uno de los aspectos encontrados en la investigación se encuentra que durante la consulta con el profesional en psicología el joven universitario logra sentir ese acompañamiento, pero cuando vuelve a sus actividades cotidianas siente un "retroceso" ya que se ve en sí mismo de nuevo esa (soledad) al enfrentar aquella depresión y ansiedad que le agobia. Ante esta circunstancia el equipo investigador del proyecto propone un medio visual que busca complementar ese acompañamiento psicológico. Por lo tanto, se enfoca en la propuesta de diseño de un libro interactivo donde el contenido reforzara ese apoyo psicológico brindando información respecto a la depresión, ansiedad y el cuidado de la salud mental, desde la psico educación ofreciendo una interacción didáctica para el paciente en el desarrollo de su terapia de ayuda psicológica.

El libro estructuralmente propone una empatía desde la sintomatología de la depresión y la ansiedad con una serie de historias a manera de vivencias que tratan el tema, contadas desde un personaje con características humanoides que vive la depresión y la ansiedad e ilustra cómo puede salir de ese estadio y lleva al lector a una reflexión profunda usando la programación neurolingüística donde se invita a hacer una mirada a su interior para poner en práctica lo recibido en la terapia de acompañamiento con el profesional en psicología.

Según el criterio de la Psic. Esp. Margarita Rosa Sánchez González Docente ocasional T.C. con encargo Proyección Social de la institución afirma: Con esta información contenida en el libro el paciente puede empezar a construir su propia historia y convierte a este personaje en aquel amigo confidente en el que refleja su vivencia intima sin sentirse señalado y lo convierte en un "diario" donde puede volcar todo aquello que le oprime y que no se siente capaz de compartir dentro de las sesiones con el psicólogo.

Las herramientas metodológicas que se puedan utilizar en momentos de crisis, son alternativas que dan lugar a grandes cambios en algunos aspectos de nuestra vida. Es de resaltar que estos momentos vienen acompañados de sentimientos y emociones negativas como son el miedo, la ansiedad, la incertidumbre, la tristeza, la frustración etc. En esos casos es importante contar con diferentes tipos de apoyo, como el emocional, orientación apoyada de unos elementos que permiten a las personas tener un concepto más amplio de la situación.

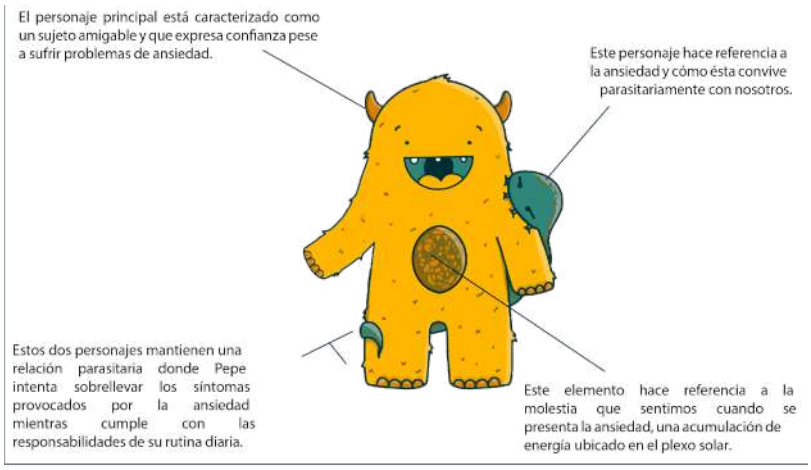


Figura 1.
Personaje acompañamiento psicológico
Créditos: Diseño. Alejandra Sandoval Pernett

Figura 2.
Portada Libro: Miedos Invisibles. Una mirada a mi interior.
Créditos: Diseño portada. Isabela Castellanos, Ana María Cachimbo. Mockup. Isabella Santamaria Paredes.

La Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca, está en permanente búsqueda de estrategias con respecto al cuidado de la salud mental de la comunidad Universitaria, es por ello que adopta medidas de intervención, donde se resalta el excelente trabajo del grupo de Investigación RUTAS del programa de diseño visual, el cual crea una herramienta que permitirá que el solicitante de la orientación psicología, tenga una espacio de reconocimiento de dichos temas, por medio de una cartilla ilustrada, la cual expresa claramente temas muy interesantes y con ilustraciones muy llamativas visualmente, importante que todos nos comprometemos con temas importantes para la vida de cada uno.

El medio que se propone para la intervención de este libro es el usuario dentro del contenido del libro tenga espacios para que pueda escribir/ dibujar apoyado por la historia que cuenta el personaje incentivando la intervención del libro por medio de textos que aplican la psico educación en un enfoque cognitivo conductual como herramienta para la exteriorización de esos sentimientos guardados al interior del usuario en busca de una exteriorización de esos sentimientos reprimidos liberando tensiones y propiciando un cambio en el comportamiento y un reconocimiento de aquello que le está afectando conductualmente.

Bibliografía

Ana M. Bastida de Miguel.
(2018). Estrés y ansiedad: técnica de visualización. Recuperado de: http:/ www.psicologia-online.com

Crisis de ansiedad, Sanitas. Recuperado de: http:/www.sanitas.es

Grupo de Gestión Integrada para la Salud Mental.
(2014) abecé sobre la salud mental, sus trastornos y estigmas, minsalud. Recuperado de http:/ www.minsalud.gov.co

Mayo Foundation for Medical Education and Research (MFMER). Recuperado de: http:/ www.mayoclinic.org. 1998-2019

Sierra, Juan Carlos; Ortega, Virgilio; Zubeidat, Ihab
(2003). Ansiedad, angustia y estrés: tres conceptos a diferenciar Revista Mal-estar E Subjetividade, vol. 3, núm. 1, março, , pp. 10 - 59 Universidade de Fortaleza Fortaleza, Brasil, disponible en www.redalyc.org

Estudio de la elaboración de una línea de productos para almacenamiento de alimentos con materiales composites a partir de almidón y residuos de la fibra de fique (furcraea sp.) Proveniente de la empresa Fiquexport S.A.S. de la ciudad de Pasto

Daniela Enríquez Paz
Universidad de Nariño
dalaz.ivd@gmail.com

Camila Alejandra Sánchez Insuasti
Universidad de Nariño
sanchezcamila11219@gmail.com

Palabras clave: Desechables, fibra natural, Fique, material composite, residuo.

Temática: Autonomía Creativa

Modalidad: Artículo Semillero

Resumen

En la Ciudad de Pasto, se encuentra ubicada la empresa FIQUEXPORT SAS, comercio que utiliza la fibra de Fique (*Furcraea sp.*), también llamada comúnmente Cabuya, como materia prima para destinarla a la elaboración de carretos de hilo y su posterior comercialización. En el proceso de transformación de la fibra de Fique todas las máquinas requeridas producen residuos como polvillo, motas, fibra corta o estopa y fibra larga, generando un total de dos toneladas de restantes sólidos al mes (Tokpsico, 2016). Estos subproductos están siendo desaprovechados en su mayoría, solo una pequeña parte es usada como abono para algunas fincas de la región y el resto simplemente se desecha, donde en el peor de los casos para disminuir el volumen y los costos del manejo, se incineran. Acción que genera impactos negativos en el ambiente puesto que, contribuyen a la generación de emisiones de CO2. Sin embargo, la mayor parte del tiempo, una gran parte de los residuos son organizados en costales de plástico para que EMAS, empresa encargada del manejo de residuos de la ciudad de Pasto, realice su disposición final provocando una mayor carga en el relleno sanitario (parque tecnológico ambiental antanas, PTAA), y por ende disminuyendo su vida útil más rápidamente. Estas problemáticas generalmente están asociadas a la falta de conocimiento acerca de los beneficios y potencial que puede tener la utilización de los residuos. Esta empresa localizada a las afueras de la ciudad, es la única dentro del municipio, por lo tanto la obtención de materia prima no representa un gasto ni contaminación significativa y al ser el subproducto liviano se facilita el transporte en grandes cantidades.

La presente investigación tiene como propósito el aprovechamiento de los residuos de la fibra de Fique, promoviendo el uso de materias primas biodegradables y de origen natural. Por ende, es necesario determinar las propiedades fisicoquímicas y mecánicas de los residuos generados y el comportamiento de estos frente a otros aglutinantes o aditivos, como el almidón de papa, de yuca, proyectando así un material compuesto o composite que sea viable y cuente con atributos de flexibilidad, termo-estabilidad y dureza para aplicarlo en el diseño y fabricación de prototipos de una línea de productos desechables que permitan el almacenamiento y transporte de alimentos. Según lo mencionado, se busca incorporar los resultados obtenidos en el campo del ecodiseño para rescatar la importancia del uso de materiales naturales y reciclables, con la capacidad de reincorporarse a la naturaleza en menor tiempo y con atributos similares a los plásticos convencionales derivados del petróleo los cuales son livianos, rígidos y resistentes. Cabe resaltar que en la región no se han generado emprendimientos relacionados a la fabricación de desechables con fibra de Fique, a pesar de que se dispone de la materia prima.

El proceso de experimentación (ver imagen 1) inicio con la exploración de referentes teóricos que permitieron establecer el punto de partida en el desarrollo del composite. En la elaboración de bioplasticos a menudo se emplean componentes esenciales como almidones, por su capacidad de generar consistencia y estabilidad, y glicerina, por la flexibilidad que otorga a la película, así como fibras naturales, como la de Fique que proporcionan rigidez y resistencia a la lámina. La unión de estos elementos en la proporción adecuada permitió la elaboración de un material composite laminado, permitiendo elaborar prototipos iniciales de carácter formal y funcional de desechables a partir de dobleces y el empleo de una maquina vulcanizadora donde se hizo presión con molde y contra-molde. Los mejores resultados se obtuvieron, en primer lugar con la unión de fibra corta y almidón de papa, obteniendo una lámina de textura brillante, grosor homogéneo, sin gradientes de fibra, textura suave al tacto y debido a su mayor flexibilidad es adecuada para aplicarse en la fabricación de bolsas o empaques de distintos tipos. En segundo lugar con la unión de fibra corta y almidón de yuca, se obtuvo películas de textura opaca, grosor homogéneo, sin gradientes de fibra, textura dura al tacto y permite los dobleces, sin embargo se ondula con la exposición prolongada al calor; estos atributos permiten su aplicación en la elaboración de artículos de embalaje y recipientes o contenedores.

Frente al uso de polímeros tales como el poliestireno, polipropileno y polietileno, que tienen un tiempo de descomposición de aproximadamente 100 a 1000 años, material que una vez es desechado se convierte en un grave problema por su persistencia en el medio ambiente y por la gran cantidad de residuos sólidos generados (Ballesteros 2014), es importante generar propuestas innovadoras como la presente, buscando que el desarrollo de estos prototipos representen en un futuro una alternativa eco-friendly y biosustentable.

Bibliografía

Ballesteros, L.
(2014). *Los bioplasticos como alternativa verde y sostenible de los plásticos basados en petróleo*. Universidad de San Buenaventura. http://bibliotecadigital.usb.edu.co:8080/bitstream/10819/2247/1/Los%20Biopl%C3%A1sticos_Laura%20Ballestero_USBCTG_2014.pdf

Canal TOKPSICO.
(19 de febrero de 2016). *Hilanderías de Colombia* [Archivo de Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=dzRUrf7HUmk&t=120s.

Luna, G, Villada, H, Velasco, R.
(2009). *Almidón termoplástico de yuca reforzado con fibra de fique: preliminares.* Universidad del Cauca.

Desproyectualización
Lo que vuelve de los diseños de los sures

PhD. (c) Alfredo Gutiérrez Borrero
Universidad Jorge Tadeo Lozano
Alfredo.gutierrez@utadeo.edu.co

Palabras Clave: *Diseños de los Sures, Desproyectualización, Dissocons, Investicriación, Sur*

Modalidad: Artículos de Reflexión

Temática: Autonomía Territorial

INVITADO ESPECIAL CONVERSATORIOS

Resumen

Presento como propuesta limítrofe con la I+C la *investicriación*, desde donde asumo el problema de la universalización del diseño: una invención moderna y colonial surgida hace menos de dos siglos que pretende haber estado siempre, y señalo la inconveniencia de proyectarlo sobre otras prácticas, las cuales mediante adjetivos resultan convertidas en diseño (indígena, vernáculo, pluriversal, etc.), asumo que tales prácticas no son diseño sino otras cosas. Desde la idea del *diseño del sur* (lo subestimado, silenciado, ignorado, o ubicado abajo en el mapa disciplinar), elaboro "el ambimétodohilogías", alimentado por diversos a, alter o anti-métodos (reconstrucciones metodológicas, nometodología, métodoilogicología), para, mediante un desmarco teórico menguar el alcance disciplinar en vez de fortalecerlo y evadir mis propias adjetivaciones para los diseños *(de los sures*, *otros*, *con otros nombres*) condensándolas en el acrónimo *dissocons*, con el que muestro las prácticas anticipatorias de otros grupos humanos no como "otros diseños", sino como "Esas para las que el diseño es el otro" (*Epdeos*). Con pensamientos del sur, decoloniales, desclasificados e indígenas (andinos, polinesios y norteamericanos) sugiero valorar el diseño como

1 Este texto surge, tanto de mi trabajo doctoral de diseño y creación para la Universidad de Caldas, titulado: *Dissocons: Diseños de los Sures, Diseños Otros, Diseños con Otros Nombres*, como del proyecto de I+C *Academic Research-Creation Program to Explore Regional Material Cultures in Colombia as Base to Enable Post-Conflict Autonomous Design Processes*, conjunto entre la Universidad Jorge Tadeo Lozano y el CPT (*Center for Philosophical Technologies*) de *Arizona State University* sobre subvención de innovación Nexo Global en industrias culturales y creativas asignada por Minciencias y el U. S. *Department of State* y financiada por el fondo 100.000 *Strong in the Americas* que administra *Partners of the Americas Foundation*.

práctica parcial, para advertir mucho de lo que su sombra sobre otras prácticas impide percibir. Por eso propongo limitar los alcances del proyecto, que nos arroja hacia supuestos futuros inalcanzables separándonos del presente e intentar prescindir de él en el encuentro con otros grupos humanos. Al final introduzco la *desproyectualización* como una ruta de apertura para conversar con la intraducible pluralidad de lo presente.

1. Escape de la plantación (introducción)

Reseño aquí parte de la *caminarración* [2] emprendida desde 2012 hacia los sures (plural), desde mi base bogotana, hacia la externalidad del diseño, en tránsito por diversos países (resalto, Bolivia y Nueva Zelanda) y relación con diferentes saberes (desde arqueología hasta pensamientos indígenas), alejándome del núcleo del diseño para cuestionar su presencia universal. Salí de lo que llamamos *diseño del sur* (Álvarez, & Gutiérrez, 2017; Gutiérrez, 2015b), y luego pluralicé como *diseños de los sures* (Gutiérrez, 2016), para describir prácticas, periféricas al diseño de cuño euromoderno, fuereñas a la designación de "diseño". Alternativas al diseño, más que diseños alternativos, que llamé asimismo *diseños otros* (Gutiérrez, 2015b; Gutiérrez, 2018) y *diseños con otros nombres* (Calderón, &, Gutiérrez, 2017).

El sur, con los sociólogos Cassano (1996) y Santos (2003 y 2006a), lo entiendo como un conjunto de cuanto la modernidad sitúa geográficamente debajo, epistemológicamente detrás u ontológicamente fuera del mundo desarrollado y sus clasificaciones (Gutiérrez, 2021). Sur, presente en todo el planeta como mezcla, de lugares, direcciones, y creencias (Murray, 2008). Así busqué el *diseño del sur* (cúmulo de formas propias de configurar cosas, de gentes y regiones que la modernidad minoriza) al *sur del diseño* (Gutiérrez, 2015a): dentro de lo menospreciado, o ignorado por el campo académico-profesional del diseño (asimismo creación moderna) en todas sus versiones convencionales.

De base infiero inconsistencias entre los orígenes del diseño académico y profesional (mitad siglo XIX, comienzo del XX) y su presunta ubicuidad desde la prehistoria en todos los grupos humanos. ¿Cómo se manifiesta entre todos los terrícolas y desde siempre algo inventado hace menos de dos siglos? Al respecto, Buitrago (2012:20) califica, sobre ideas de Pevsner y Maldonado, al diseño industrial como un arte aplicada moderna y liberal surgida del encuentro entre especialización mercantil decimonónica e historicismo artístico al irrumpir de la mecanización que consolidó como potencias a las naciones industrializadas europeas, y fundamentó las profesiones "estrechamente ligadas con la secularización de la sociedad occidental" (p. 34).

Entre tanto, John Heskett en su *Breve historia del diseño industrial* (1985), ubica los antecedentes del diseño al despuntar el siglo XVI en la intersección entre expansión comercial y sofisticación productiva (al nacer la Era Moderna que instaura el capitalismo en Europa y lo disemina por doquier), una época donde la competencia llevó a los empresarios a intentar ampliar sus negocios sistematizando las innovaciones al particularizar productos con rasgos específicos para estimular a los compradores, lo

2 Neologismo propuesto para expresar narración en camino, o relato del viaje.

cual propició que los primeros proto-diseñadores italianos y alemanes empezaran a crear necesidades individualizando mercancías mediante libros de patrones (Heskett, 1985:11). Luego vendría, afirma Cross (2006: 95), "el deseo de 'cientifizar' el diseño que se remonta a las ideas del movimiento moderno de diseño del siglo XX".

Sin embargo, el diseño moderno invade a menudo todo pasado. Como cuando Nelson y Stolterman (2012:12) señalan que, en tanto capacidad imaginativa de lo aún inexistente (para concretarlo como adición intencionada al mundo real), el diseño es la primera tradición de investigación y acción humana, previa al arte, la religión, la ciencia o la tecnología.[3] O como cuando Friedman y Stolterman (2015:vii) afirman al introducir la serie de libros *Design Thinking, Design Theory* del MIT coeditada por ambos, que los humanos diseñábamos antes de caminar erguidos y que el diseño humanizó al *Homo habilis*, cuando este elaboró herramientas con propósito hace 2,5 millones de años. Para estos autores, aunque como profesión sea reciente, como práctica el diseño precede a las profesiones y aún a la raza humana.

Dilnot (2015:151), cuestiona esa continuidad inventada que convierte en diseño los quehaceres inventivos de los homínidos primitivos (y de muchos pueblos actuales que desconocen tal palabra); para él asumir las profesiones del diseño contemporáneas como derivadas naturales de las dinámicas de fabricación prehistóricas resulta risible, de no ser porque muchos lo creen. Ahora bien, si todas las gentes diseñaron desde siempre ¿por qué sólo heredaron legítimamente la habilidad personas como los creadores de la Bauhaus en Alemania?, ¿acaso sus ancestros tenían más derechos que los de los demás para recibirla en exclusivo?

Cabe anotar que, aunque me acerco a la Investigación + Creación (I+C) —la cual involucra experiencias creativas que pueden tomar cuerpo en productos plásticos-sensoriales, o propiciar reflexiones que posibiliten generar conocimientos desde interrogantes investigativos y justifican emprender eventuales cursos de actuación (Córdoba y Ascuntar, 2021)—, me domicilio en los sures (al lado, fuera, debajo) de la I+C. Pues, aunque reconozco en ella, un desborde de la investigación clásica, intento operar en el *desborde del desborde*. Mediante algo similar pero diferente a la I+C, híbrido de investigación y crianza (en vez de creación), una *investicriación*[4] fugitiva, fuera de la *plantación* de I+C.

Con plantación evoco la institución productiva colonial (Kilomba 2008/2019, N. d. T. 3: 29) mediante la cual por siglos las potencias europeas impulsaron en América monocultivos latifundistas (tabaco, algodón o caña de azúcar) soportados por trabajo

3 Todas, como el diseño invenciones occidentales con las que se han clasificado y ordenado expresiones similares en todos los grupos humanos.

4 Preservo un vínculo formal con la idea de *investigación*, pero me separo de ella mezclándola con *crianza*, cercana, desde el término *criamiento*, por significado (ASALE, 2018) y etimología (Anders et al, 2001-2021), a *creación*. Esto porque el hacer decolonial al que me aproximé por las rutas de los sures sugiere "desprendernos incluso de la noción de investigación y de las nociones de investigador e investigado" (Ortíz y Arias, 2019:52). Asimismo, acojo en la *investicriación* la noción andina de un mundo-vivo basado en conversación amigable y reciprocidad, como la cultura de la crianza en la que saber criar es indesligable de saber dejarse criar (Grillo, 1993: 12). De esta suerte, si criamos nuestro entorno al tiempo que somos criados por este, pensar en crianza en lugar de en creación acentúa vínculos físicos y corporales. *Investicriar* (un *investicrear* modificado) resalta el nexo físico con el hacer.

esclavo para alimentar la Metrópoli, en un escenario donde los amos dominaban la vida de todos. Kilomba (2008:132) recoge la metáfora de "plantación" para simbolizar un pasado traumático recreado mediante un racismo cotidiano. En tanto, Akomolafe (2020) invita a escapar de la plantación moderna, y agrega que nuestros tiempos requieren conocimientos fugitivos. Para mí, hay plantación de conocimiento monocultural donde solo se siembra un referente (sea modernidad, diseño o I+C) que se torna en criterio ordenador de su alrededor. El pensamiento fugitivo, en contraste, como hierba silvestre crece fuera de la plantación.

En virtud de ello, más que una práctica humana universal, entiendo el diseño como una práctica euromoderna universalizada que muchos presumen omnipresente en tiempos, grupos humanos y lugares desde el amanecer del tiempos (antes del surgimiento del término *diseño* en las lenguas europeas). Entonces ¿cómo comprender todas esas prácticas ocultas por adjetivos añadidos al sustantivo diseño?, qué sucede si asumimos que los llamados diseños: autónomos (Escobar, 2017), buen vivir céntricos (Albarrán, 2020), decoloniales (Schultz et al., 2018; Taboada et al., 2020), indígenas (Go-Sam, 2008), industriosos (Álvarez, 2021), no occidentales (Jani, 2011), pluriversales (Leitão, 2020), vernáculos (Lawson, 2006), etc., no son diseño en absoluto (aunque se le parezcan)[5] y ¿qué son entonces?

2. Desmarco Ambimétodohilógico (método-marco)

Allí donde el sur, o los sures, suponen márgenes, hallé lo indígena como margen del margen, y un camino de des-adjetivación como diseños, de prácticas inapreciables al sur del sur emergió al usar como trasfondo para pensar los *diseños de los sures* las ideas kichwa amazónica ecuatoriana del *Sumak Kawsay* y aimara boliviana del *Summa Qamaña*. Ambas escenarios amplios de pensamiento traducidos como "buen vivir", a menudo con escasa reflexión sobre lo que significan bueno o vida en sus idiomas nativos. Cuestas-Caza (2019:111-112) muestra que, como coexistencia armónica localizada y relacional con los demás la vida y el territorio, la difundida idea del *Sumak Kawsay* encuentra varios modos interpretativos como: forma de vida, utopía post, insumo para la idea del Buen-Vivir, experimento neodesarrollista, elemento de la Filosofía Andina, construcción discursiva política, y dispositivo decolonial, todos los cuales masificados pierden parte de su sentido del lugar. Del *Summa Qamaña*, Yampara (2004:1) dice que es el paradigma vital del pueblo aimara como "buena vida" o bienestar integral de todos (*Jiwasa*) y con uno mismo (*Naya*), algo cuya explicación conceptual precisa comprensión lingüística de la lógica andina.

No obstante, Samanamud (OtroMundoSiEsPosible, 2013, 12:00-13:30) al reflexionar sobre tales concepciones, denuncia lo impropio de convertirlas en paradigmas, por cuanto la crisis contemporánea del saber deviene irresoluble desde la concepción científica. Como la modernidad crea necesidades de todo, incluso de nuevos paradigmas, la paradigmatización del *Vivir Bien* (o Buen Vivir), agrega Samamanud, genera

5 Esto aplica también a los adjetivos-apellidos que adjudiqué al diseño en mi fuga. Según los entiendo, los diseños *de los sures*, *otros* y *con otros nombres*, no serían diseños, sino otras cosas.

el despropósito de intentar explicar desde el parecer científico realidades externas e irreductibles a éste.

La intención de considerar el diseño desde su exterior motiva mi deriva a los sures, comprendido cada sur como un debajo y un afuera de discursos y prácticas oficiales. Caracterizar estos *diseños de los sures*, o diseños fuera de los diseños implicó fieltrar métodos, prensarlos entre sí, más que tejerlos armónicamente, para a su turno observar al diseño *desde* los sures. Supuso también usar el sur como un método (Gardner y Green, 2015:29) que no lo es, "sur" como término flexible y polisémico resistente a la expansión de las ideas nortatlánticas o euromodernas (entre las cuales, sostengo, está el diseño). Derivar "sur" afirma caminar hacia lugares que desasientan las dominaciones, o intentan ignorarlas, sures que congregan objeciones translocales coincidentes entre quienes cuestionan fronteras (nacionales, clasificatorias, espistemológicas, ontológicas, etc.) y entre quienes resisten los intentos de embutir todo dentro de ideas como concepto, nación, clasificación, ontología y epistemología. Así, aspiro a brindar modos externos de expresar lo otro sin el imperio de las "sofías", las "nomías" y las "logías". Desde los sures que constituyen otras historias y lenguas ciertas o imaginadas (*mitorias*, mezcla de mito e historia) que posibilitan intercambios fuera del centro. Al usar el sur como modo investigativo según invitan Gardner y Green (p. 29), lo pensé como *investigación enloquecida* (fuera de sí), como vía y vehículo de escape pronta a disolverse en sus otros, en modos "parecidos/diferentes" en que otros dicen sur. Donde la traducción la lengua del otro a la mía captura, los abordajes sureños,[6] según el pensamiento desclasificado (García, 2018) permiten valorar el aparente desorden de otros grupos humanos como otro orden que el orden dominante niega.

En esa búsqueda de sures y afueras, advertí que palabras como la voz *tonga* (de la lengua *māori*, o *te reo* polinesio, hablada en *Aotearoa* o Nueva Zelanda, según Moorfield, 2011) o la voz *itóka ata* (de la lengua lakota hablada, según Ullrich, 2008, en el *Mak óčhe* o país que los lakota reclaman como propio, en los actuales estados de la Unión Americana de: Dakota del Norte, Dakota del Sur, Nebraska, Wyoming y Montana) son mucho más que los modos de decir "sur" de estas gentes. Percibir eso entraña superar la trampa de la equivalencia que nos hace pensar que las palabras lakota *Wógligleya* (Ullrich, 2008) y māori *Hoahoa* (Moorfield, 2011) son la forma en que estos pueblos originarios, llaman al diseño, porque no hay tal, el diseño, en palabra y práctica es una invención unilateral euromoderna, proveniente por etimología e historia de parte del mundo,[7] fruto de relaciones particulares trasladada bruscamente a las lenguas de

6 Al pensar los *sures* en plural acentúo la diferencia y cuestiono la violencia homogeneizadora que en mi criterio entraña la idea de Sur Global planteada por el activista político estadounidense Carl Oglesby (al fin de los años 1960), aunque reconozco que permite superar las discriminatoria idea del "Tercer mundo" de la Guerra Fría y desplaza el foco político internacional del desarrollo y la diferencia cultural a las relaciones de poder geopolítico, al propiciar el fortalecimiento de la Cooperación Sur-Sur (CSS), lo que atenúa las jerarquías y disminuye la dependencia del Norte Global, de las naciones periféricas (Fabian, 2020:7).

7 El *mundo* sería apenas una parte (que se presenta como todo) de un todo que en realidad es la suma de un conjunto de lo que Mercier (2019:9) llama una singularidad exorbitante de otredad inapropiable e intraducible. Pues aún mucho más que *diseño*, *mundo* es una idea occidental cuestionable, apenas el nombre que una parte de la especie humana tiene para su "todo", y que asigna a los "todos" de todos los demás.

otras gentes. Algo que supone asumir, desde el mundo[8] euroatlántico, que las palabras y flujos relacionales a partir de las cuales surgió una idea europea (diseño) fueran comunes a todos los grupos humanos.

Lo anterior equivale a colgar el fruto de un único árbol sobre los de todas las especies diferentes (sin cuidarse de los frutos que estás brindan), en la presunción de que estos también lo producen, o, viceversa, a negar el cultivo ajeno de especies diferentes por medios distintos y declarar, sin importar qué frutos dan las cosechas de otros, que estás producen los mismos de mi cultivo, y afirmar que estos resultan también de mis propias técnicas y modos de cultivar.

Cabe advertir aquí que las prácticas māori y lakota (o de cualquier grupo que habite lenguas policardinales[9]) surgen de relaciones y orígenes inexplicables en términos occidentales como *concepto*, *ontología*, *epistemología* o *etimología*. Tal explicación fallida, explica Shepherd (2016: 31-32), opera con frecuencia como secuestro, cuando algo se sustrae de su propio *régimen del cuidado de la vida*, para desplazarlo hacia un *régimen disciplinario del cuidado*, mediante doble ruptura, primero, a lo secuestrado se le cercenan sus relaciones originales (se arranca la "fruta del árbol ajeno") asignándole los nombres, los significados, las clasificaciones y los conceptos de los expertos (e ignorando las suyas), y después (p. 32) las relaciones seccionadas se reelaboran entre la rígida relacionalidad jerarquizada de la estructura disciplinar (transformándola así en "fruta del árbol académico") algo propio de quienes emplean el conocimiento moderno-colonial y sus metodologías para igualar lo diferente. Así so pretexto de pensar "en lo que nos une" (según el criterio dominante de unidad) se acaba por desconocer la importancia "de lo que nos separa".

El proceso *invescriativo*, del sur, honra esas diferencias y divergencias entre grupos humanos, que el lente clasificatorio no capta cuando el pensamiento dominante "toma" la foto. Esto es evitar, como sugiere Blaser (2007:20), que las diferencias sean articuladas mediante la imposición de marcos reguladores ubicados sobre ellas (y favorables a los intereses de los clasificadores). Derivar al sur, ofrece una "apertura radical" a la otredad que arriesga nuestras propias categorías de reconocimiento (Blaser 2019:77) para prescindir al acercarse al otro de términos como *cultura*, *concepto*, *sociedad*, o *diseño* que generan un agujero negro cognitivo cuyo campo gravitacional explicativo comprime todo de manera que ninguna partícula divergente pueda escapar. Algo típico dirá Blaser (p. 77) del ejercicio de una "apertura liberal" que hace "reconocible" lo diferente mediante términos prestablecidos (como el sustantivo "diseño" + cualquier adjetivo) para que pueda ser incluido como factor y actor legítimo en cada encrucijada técnico-política que salga al paso.

Ante esto cabe la metodología enloquecida (fuera de sí), como "desprendimiento metodológico que se desengancha de las nociones de investigación, metodología,

8 Dado que las palabras *diseño* y *mundo* describen maneras y percepciones occidentales, emplearlas para lo que otros grupos humanos hacen o viven requeriría como primer paso (para mí insuficiente) usar versiones entre comillas: "mundo" y "diseño" —aunque, presumo ante la percepción generalizada esto no evita el malentendido ni la usurpación de la otredad—, pero al menos, anota (Orrego, 2018:77, n.p.p. 6) las comillas suponen reconocer las imposibilidades de aplicar teorías y términos occidentales, a realidades que les son extrañas.

9 Neologismo propuesto en lugar de no occidentales.

técnicas e investigador" (Ortiz y Arias, 2019:9). Las disposiciones sureñas facilitan remontar la vía etimológica y desestabilizar la solemnidad de la idea de la metodología como "ciencia de los métodos" cuyas raíces[10] griegas, recuerdan (Anders et al., 2001-2021) son *methodos* (método) y *logia* (ciencia o estudio de). Método, significaba otras cosas antes de convertirse en término mandatorio prestablecido, mientras logía ( ) previo a ser sucesivamente discurso, tratado y ciencias fue (logos, como palabra y expresión) con el sufijo - (-ía) de cualidad.

De allí, siempre con Anders et al. (2001-2021) renuncio a la metodología como ciencia que mediante métodos homogeneiza y define y de los método como viajes obligatorios. Pues, si *methodos* proviene de *meta* (afuera o más allá) y *hodos* (camino o viaje), asumo los métodos no como requisitos de un plan maestro que impone curso de acción prefijadas por otros sino como salidas literales (*meta*) y excursiones hacia afuera del camino (*hodos*) establecido. Esto hace de la metodología, no una fuerza regulatoria, sino el conjunto de narraciones suscitadas por cada excursión fuera del camino. Esta metodología salida de sí misma la llamé "el *ambimétodohilogías*" (con discordancia intencional de género y número): un desenganche desde a, alter y anti-métodos. En consecuencia, mi marco es un desmarque, un acopio de concesiones del diseño ante la otredad, más que un conjunto de teorías para expandir el diseño a costa de esta. Me interesan las prácticas cuya particularidad queda negada al volverlas diseño e itinerarios de paraconsistencia que quiebren toda coherencia oposicional (García, 2012:33). Mi travesía es de marginalización, consciente como afirma (Hosie, 2009:19)[11] de la imposibilidad de encontrar un marco teórico que incluya y contenga una marginalidad que inevitablemente queda fuera del marco. Estoy por periferizar centros y centralizar periferias.

3. Acercase el territorio sin proyecto (resultados – discusión)

La *ambimétodohilogía* (o hilo ambiguo de métodos) surge como abordaje decolonial y constituye una reconstrucción metodológica que solo relata lo 'investigado' al terminar el viaje (Borsani, 2014:165). En esto supera a las metodologías elaboradas por los metodólogos como recetas basadas en pasadas experiencias investigativas (propias o ajenas), impuestas, por autoridad y popularidad como secuencias de acción futuras para los aprendices. Algo que, desde una arqueología indisciplinada confronta Haber (2017:233) con su *nometodología* que sigue las posibilidades que el protocolo obstruye

10 Me pregunto ¿Quién vio las raíces de la planta de la metodología al arrancarla de la tierra? ¿o a las matemáticas raíces cuadradas? Frases como esas encubren las olvidadas bases agrícolas de la seriedad científica. Como nos recuerda Lizcano (2006:71), sobre pensamientos de Nietzsche y Derrida, tras cada uno de nuestros conceptos hay una metáfora (ella misma también un artificio) de la que nos distancia un olvido, el cual tanto nos permite ignorar o suprimir ambigüedades y contradicciones, como confiere solidez a unas ideas canónicas que suponemos universales (como la de diseño). Recuperar la sensibilidad hacia la multiplicidad de las posibilidades es lo que llamo caminos del sur, como método ambivalente o pensamiento fugitivo en el sentido de Akomolafe (2020).

11 Al planear su métodoilogicología, única palabra en español con dos tildes según dice el, como una a-metodologia que sirve a abono y antecedente a mi trabajo (Hosie, 2009)

o el método reprime (p. 241), para denunciar la violencia disciplinaria y preguntar por lo que lo que la disciplina desoye (p. 242).

Las derivas al sur implican prescindir de la protección de nuestras referencias y prácticas de citación, y abrazar cuanto no cabe dentro de las fortalezas modernas (Nocek, 2018:97). Al salir del canon, del método y del lenguaje del diseño, los *diseños de los sures* expresan lo que Rosa (2020:211) encuentra en las sociologías del sur: son "no ejemplares", no constituyen ni pueden ser convertidos en nuevos casos de, tipos de, o ejemplos de diseño según la teoría moderna occidental. Asimismo, Rosa explica (Goethe-Institut São Paulo, 2016, min 31:10 y ss.) que los objetos del sur son esquivos, están ausentes en el norte y aunque evoquen lo conocido sus orígenes y usos cambian, así resultan incomprensibles desde un centro disciplinar-explicativo-productivo norteño, no derivan de sus explicaciones (y producciones), existen divergentes, con propiedades impenetrables e ininterpretables mediante metodologías norte-occidentales, allende sus lenguajes, y teorías, son inmapeables por las cartografías modernas, ingobernables por el archivo occidental.

Por eso considero *diseños de los sures* buena parte de las artesanías y de los objetos fruto de saberes populares, y de gentes como los pueblos polinesios del Pacífico en Oceanía quienes (Gutiérrez, 2018), recuperaron las técnicas de construcción de las *wa'as* hawaianas o *wakas* maoríes (canoas) y sus técnicas de navegación ancestrales (y con ellas sus lenguajes y vidas comunales) para recorrer el planeta. También encuentro inexplicables como diseño, o como etapas previas en el camino a este: los *mudhif* o casas flotantes de caña hechos por los *Ma dān,* o *Shroog* (árabes de los pantanos) en el delta del Tigris y el Éufrates en Irak; o la villa flotante de Ganvié sobre el lago Nokoué en Benin con sus *acadjas* o corrales vegetales semisumergidos para pastoreo piscícola, o los caminos elevados de enramados vivos elaborados por el pueblo *Khasi* del estado de Meghalaya al noreste de la India, según las explica Watson (TED, 2020).

Tampoco veo diseño en las moradas cónicas de muchos pueblos del planeta, como el *tipi* de piel de bisonte de los lakota en Estados Unidos, o los *ewò ko nı hmbàa* de piel de caribú del pueblo *tlicho* canadienses (Andrews y MacKenzie, 1998), o las *yarangas* o las *chums* siberianas, ni los *goathi* y *lavvus* de los sami o lapones del norte de Fennoscania (Escandinavia y Finlandia), construcciones cuyos moradores, dice Ingold (2013:12), habitan extensiones vivas tejidas al suelo más que fabricadas, no objetos arquitectónicos en el paisaje sino nexos vinculantes entre lo que Ingold llama mundo tierra-cielo, que en lugar de ventanas horizontales para percibir el paisaje permiten por sus agujeros de humo percibir una continuidad vertical entre tierra y cielo.

Tampoco llamo diseño a los rituales comunales espirituales cíclicos reconstructivos, como el *Shikinen Sengo* mediante el cual el gran santuario sintoísta de Ise en Japón, es desmantelado y rehecho cada dos décadas en un lugar cercano, como práctica de reparación y mantenimiento que vincula maestros y aprendices por generaciones (Akama, 2017, Albanese, 2017); o como los eventos ceremoniales comunales de enlucido (*crépissage*) de las grandes mézquitas de barro de Djenné (Laureau, 2012), en la ciudad homónima, y de Djingareyber en Tombuctú (MINUSMA, 2017) ambas en la nación africana de Mali; o como el proceso de anual de retejido, invocando la *minka* (trabajo solidario comunitario) y el *ayni* (apoyo colectivo) quechuas, del Puente de *Queshuachaca*

(del quechua *Q'eswa* [trenzar] y *Chaka* [puente]) sobre el río Apurimac en el distrito de Quehue, en la provincia cusqueña de Canas- Cusco.[12]

Todos estos "resultantes" más que "otros" de la arquitectura o del diseño, son "Esos para los que el diseño es el otro", (*Epdeos*). Por eso hablo de *dissocons* como acrónimo de (léanse las mayúsculas) "DIseños del Sur, de los Sures, Otros Con Otros nombres", en portugués *dessocons* (Gutiérrez, Name, y Cunha, 2020) y en inglés, *dessobons* (Gutiérrez, 2021). Estos dan cuenta de formas de ser y estar lugarizadas que soportan autonomías territoriales, [13] como el *ser-en-Ayllu* que De la Cadena (2015:43-44) encontró en los Andes peruanos como una entramado relacional profundo que vincula existencias humanas y *otranas* (para no llamarlos "no humanos"): animales, plantas, espíritus montes en un vínculo inescapable entre seres que desborda la idea del territorio.

Ciertamente, los *diseños de los sures* son también *diseños otros* conforme al "paradigma otro" (Mignolo, 2003) que no aspira a ser un nuevo paradigma, porque se basa en el pensamiento otro (*pensée-autre*) de Khatibi (McNeece, 2001) para plantear no "otros diseños" equiparables a los conocidos sino algo parecido pero diferente. Ahora bien, comparto con Gnecco (2016:95) que las prácticas disruptivas no pueden ser adjetivas para engrandecer el sustantivo disciplinar, sino sustantivas, palabras de otras lenguas que expresen cosmologías en sus propios términos (*diseños con otros nombres*). Todo ello condensado como *dissocons* para desafiar la administración de la otredad que persiste en mantener el diseño como centro referencial occidental.

En sentido estricto, estos *diseños con otros nombres* serían "otras cosas con otros nombres". Algo que pasan por alto las disciplinas modernas que reducen toda alteridad a una variante de nosotros mismos. Como expresa Mercier (2019:6) tornan al otro en un virtual "yo mismo" desconociendo la parcial imposibilidad de traducción con tremendas implicaciones éticas, políticas y ontológicas (p. 9). Asimismo, Haber advierte (2017:231) que la disciplina nos sitúa en el lugar dominante de la relación, desde donde el otro sólo resulta enunciable en el lenguaje de Occidente, y lo que se ve del otro se reduce a la sombra que Occidente (la disciplina) proyecta sobre él, aunque luego niegue que lo ve como con su lenguaje disciplinario lo ha *hecho*. [14]

12 Tras seiscientos años intacto, en marzo de 2021 el puente de Queshuachaca colapsó debido a poco mantenimiento durante la pandemia del Covid19, pero fue reconstruido por las comunidades lugareñas en junio del mismo año (Morán, 2016)

13 Para quebrar el referente genérico occidental "autonomía territorial" la sustituiría por palabras locales allí donde estas se encuentren. Sin que los sinónimos sean exactos por poner dos casos, hablar en lakota de *iglúha* (por autonomía) y *mak óče* (por territorio) (Ulrich, 2008) o en maorí de *mana motuhake*, *motuhaketanga* o *tino rangatiratanga*, (por autonomía) y *whenua* (por territorio) (Moorfield, 2011)

14 En ese sentido Estermann (2006:156) señala que «como sustantivo y en forma figurativa (derivado del adjetivo adverbio), *pacha* significa 'tierra', 'globo terráqueo', 'mundo', 'planeta', 'espacio de la vida', pero también 'universo' y 'estratificación del cosmos'» por eso este vocablo andino propio de las etnias quéchuas y aimaras (que Estermann junta como *quechumaras*), desborda sus traducciones occidentales. A menudo las mudanza implican enormes pérdidas, de ahí la urgencia de simetrizar cargas intentado ver lo occidental como una variante de cada aquello con lo que se encuentra.

Cabe recordar, que los sures a los que aludo son más que "abajos" geográficos, abarcan cada atribución de inferioridad o retraso proyectada sobre muchos pueblos. Debido a ello los *sami* (lapones), los *inuit* (esquimales) y los *yacutos* (siberianos) son "sur" aunque habiten al círculo polar ártico. Por eso, los *dissocons* describen en el interior disciplinar, una gran heterogeneidad no pluralizable de prácticas de otras gentes, sin llamarlas diseño. Pero, cuando se encuentre con los términos localizados, la idea de los *dissocons* no aspira a permanecer, es reemplazable por las palabras de los otros, y sirve para que el diseño sea visto como el otro de esas prácticas, con sus nombres, en lugar de verlas como a los otros *del* diseño.

Tras todo esto, con los diseños de los sures, ahora como *dissocons*, invito a pensar un diseño capaz de *desproyectualizar* su acercamiento a lo otro. Lo cual surge de la resonancia entre mi búsqueda crítica de alternativas al diseño, y la búsqueda crítica que Gnecco hace de alternativas a la arqueología. Gnecco (2017:149) denuncia la excavación como el instrumento hegemónico con que la arqueología moderna captura del pasado de los pueblos, al desenterrar materia muerta y animarla mediante interpretaciones expertas. Para Gnecco excavar es el tropo maestro del accionar arqueológico (p. 154) por eso propone no excavar sino su borradura (así, con tachado) excavar (p. 155), pues toda arqueología que excave materialidades, por radical y alternativa que se presuma seguirá siendo moderna. En contraste, una arqueología sin excavación desestabiliza la modernidad, y transforma el sentido del lugar llevándolo de sitio de trabajo arqueológico, donde se excava según mandato e intereses disciplinares, a sitio de historia como experiencia vivida (p. 156).

Pues bien, lo que la excavación y el excavar serían para la arqueología, la proyección y el proyectar son para el diseño. El proyecto tiene una condición expansiva e invasiva, poco considerada, que avanza sobre la otredad y el futuro, como un proyectil (Gutiérrez, Name y Cunha, 2020), algo que ya desde la arquitectura se cuestiona (Lara, 2018, Name, 2021). Pero sugerir un diseño sin proyecto toca la espina dorsal disciplinar.

Pero vale la pena. Según Samanamud, (2018:11) el proyecto es el modo hegemónico de relación con el futuro, la negación continua del presente, que nos obliga a "desarrollarnos". Desarrollo con otro nombre, el proyecto es la huida de la vida que nos vuelve consumidores de futuro en el presente (p. 13), ante ello pienso transformaciones fuera de la superación progresiva por etapas (p. 7), y de la idea moderna del paradigma que conduce a futuros prefabricados lejos de la transformación presente.

Cabe señalar, gracias al aporte de los revisores de este texto que, en la propia tradición moderno-europea-occidental hay quienes desbordan la idea del proyecto, como paso a paso de rígida lógica deductiva, procedimental y ordenada. Así Rittel y Weber (1973) resaltan la actividad retórica, dilemática y política involucrada en el diseño. Mientras, Archer (1992:9) anota un actuar por conveniencia del diseño que se mueve hacia resultados, más que rumbo a razones, en un deambular desordenado y caprichoso donde lo que más importa es que los resultados satisfagan y se determinen con la mayor precisión posible los requisitos de diseño y los modos de validarlos. También Cross (2006:79) apuntó que los diseñadores expertos emplean conjeturas de solución y las utilizan como medio para explorar y definir al unísono el problema y su resolución, mediante razonamientos "generativos", cuyos resultados creativos y pro-

ductivos parecen vinculados a cambios frecuentes entre numerosos tipos de actividad cognitiva (Cross, 2006:93).

Al desbordar su época inicial de fidelidad a los métodos también Jones (1985:78), planteó un diseño fugitivo que fuera más allá del cálculo, y evitara la perpetuación de nosotros mismos tal como éramos (como hacen las metodologías) para explorar el cómo podríamos ser. En ese caso el proyectar (como devenir atento a las emergencias) y la proyectación (en tanto, modulación de la dinámica proyectual atenta de modo relacional con lo que se encuentra y presta a ir más allá de aquello en lo que se basa), superan la rigidez que puede portar la idea de proyecto, y se aproximarían a cuanto sugiero con los *dissocons* para facilitar acercamientos más sensibles al modo en que los diseños otros (como esos para los que el diseño es el otro) operarían y facilitarían el accionar de la *investicriación* aquí propuesta, dentro del campo académico desde un germen descolonizador. No obstante, para acercarse a la otredad, el descentramiento que contemplo requiere caer en una cierta amnesia, de las razones y derivas de lo mismo, pues incluso la decolonización, en su posicionamiento actual tiene una fuerte raigambre académica y occidental, y lo que intento plantear aquí, es ver cómo se "soluciona" la crianza de "artefactos" fuera de la academia, la historia del diseño, y del lenguaje que las acompaña (aun cuando sea el de la propia decolonialidad) por libre que éste pueda ser. Esto implica abandonar la cápsula que deriva de la misma raíz y tradición y de una orientación similar del tiempo y aun del proyecto (rígido deductivo), y ontológica, etimológica y epistemológicamente del proyectar y la proyectación (flexibles creativos) hacia adelante como progreso y como desarrollo, siempre hacia el futuro. Por supuesto la conversación apenas comienzo, y aunque movilizar el eje del asunto del sustantivo "proyecto" a la idea de "proyectar" y a la acción de la "proyectación" verbaliza el diseño alejándolo de los dogmatismos sustantivos, tiene el problema de que mantiene la ilusión de la adscripción y el encapsulamiento de todo a una sola tradición y la omnipresencia del diseño (así sea "otro"), cuando encuentro importante poder escapar del todo de la palabra "diseño" y advertir lo que se alza en su externalidad.

De vuelta al futuro, me pregunto, ¿cuándo se supone que llegaremos allá? y la respuesta es nunca, siempre lo alcanzamos como presente, el futuro nunca sucede, nadie lo experimentó jamás (Orphan Wisdom, 2020, 43:09; Stephen Jenkinson, 2021, 17:40-18.00), es el pasado, lo anterior lo que tenemos delante, lo que conocimos, contemplamos, sentimos y recordamos, el futuro en cambio es *q'ipi*, fardo de preocupaciones que el aimara carga en la espalda (*qhipha*), pues dejándolo al frente, estorba la vida e impide caminar (Rivera, 2018:84).

Estas ideas indígenas (polinesios, andinos, nativo norteamericanos) me permitieron valorar el tiempo en sentido contraintuitivo, y comprender al humano como el más dependiente de los seres y no como el administrador de la creación (Jenkinson, 2015:96), por eso lo realmente descolonizador sería desproyectualizar, el encuentro con el otro, un proyectar (así tachado), como borradura del proyecto, que se expande sobre el otro impidiéndonos recibirlo y percibirlo. El proyecto opera a menudo como Scott Summers, el Cíclope de los X-Men, de Marvel Comics, que incendia todo con su mirada, o como la mitológica Medusa que petrifica a quien la mira a los ojos. Pero es

ciego a lo que incendia o petrifica. Para evitar esto el cíclope/medusa del diseño requiere un visor opaco que limite su mirada, y evite inmovilizar al otro cuando se mire en sus ojos. Más aún, cerrar los ojos para percibir los sentidos de los otros, ¿con otros sentidos? (Lizcano, 2006:159)

De tal modo vuelve con los *diseños de los sures*, devenidos *dissocons*, vuelve la *desproyectualización* como abandono del deseo de incorporar todo a la plantación, al monocultivo narrativo. Como incompletitud. Según anota Akomolafe (GarrisonInstitute, 2021, 1:30:00-1:32:30) los modernos asumimos que la única forma valida de habitar el mundo, es poseerlo todo, estar completos, ser todo, no queremos que falte ni un pixel de la imagen completa, pero, sin embargo la presencia de Dios o, de como quiera que cada grupo humano llame a su plenitud, dice Akomolafe, solo asoma en la grieta en la imagen, ruptura inexplicable, línea de falla, que perturba nuestros deseos de completitud, por ello urge permitirnos escapar de la plantación, ser fugitivos, desmoronarnos, volver a la tierra, a lo que Martin Shaw llama la autenticidad de la incompletitud (Medicine Path, 2021).

Pero ¿son concebibles las alternativas al diseño y al proyecto? Siento que sí, y creo que la *desproyectualización*[15] *fluye ya entre diversos grupos humanos, y puede proporcionarnos vías para reconocer al otro y dejar de robarlo con nuestras palabras, y para reconocer las limitaciones y desbordar los límites disciplinares. La ruta investicreativa* encuentra al otro en sus términos, formas de hacer, aproximaciones al material, modos de fabricación y creación. Es pensamiento fugitivo con profundo respeto por lo que ignora, atento a la intraducible pluralidad de lo presente.

Bibliografía

AFP

(2021, Mar 25) Colapsa el puente Q'eswachaka, que data del imperio inca, por falta de renovación de sogas por pandemia. En *Prensa Libre* Guatemala. https://bit.ly/3zZycBi

Akama, Y.

(2017). Kokoro of design: Embracing heterogeneity in design research. *Design and Culture*, *9*(1), 79-85.

15 Aunque carezco de espacio para explicarlo, la *desproyectualización* bebe también en las epistemologías del sur de Santos quien acusa la razón occidental de indolente (2003) y perezosa (2006b:20-21) en un doble sentido, por un lado es razón proléptica, convencida de su capacidad de anticipar y expandir un futuro infinito (progreso, desarrollo, crecimiento económico, y tiempo lineal) y por el otro lado es una razón metonímica, toma la parte por el todo, y tiene un concepto de totalidad hecho de partes homogéneas, que ignora cuanto queda fuera de ella, por eso contrae el presente. Santos propone invertir esto y ampliar el presente (para incluir muchas más experiencias) y contraer el futuro (para cuidarlo). También el diseño es un parte que se toma por todo, y proyecta sus suposiciones sobre un futuro infinito. Creo que la idea de Santos puede ser llevada al extremo, prescindir incluso de la idea de futuro elaborar alternativas al proyecto, para un aquí y ahora.

Akomolafe, B.
(2020). Coming Down to Earth: Sanctuary as Spiritual Companionship in a Time of Hopelessness and Climate Chaos. En *bayoakomolafe.net.* https://bit.ly/3zBOtfC

Albanese, A.
(2017). Traducción: no solo cuestión de palabras. *Zibaldone. Estudios italianos*, 5(2), 5-11

Albarrán, D.
(2020). *Towards a Buen Vivir-centric Design: Decolonising Artisanal Design With Mayan Weavers From the Highlands of Chiapas, Mexico* (Doctoral dissertation, Auckland University of Technology).

Álvarez, F.
(2021) De Breton Woods al diseño ontológico-genético autónomo. En C. Forero (Ed.). *Diseño, pensamiento y creación: Encuentros reflexivos* (pp. 35-62). Universidad Jorge Tadeo Lozano. https://doi.org/10.2307/j.ctv1p6hqpv.6

Álvarez, F. A., & Gutiérrez, A.
(2017). Diseño del Sur: Interculturalidad en la vida cotidiana. En *Quinto encuentro de investigaciones emergentes. Investigación, creación y pedagogías desde lugares específicos* (pp. 11-29). Instituto Distrital de las Artes -Idartes. Gerencia de Artes Plásticas.

Anders, V., et al.
(2001-2021)[16] *Diccionario Etimológico Castellano En línea* (DECEL) http://etimologias.dechile.net/ Etimologías de: Creación, Crear, Criar, Método, Metodología

Andrews, T., & MacKenzie, E.
(1998). *Tłı ch Ewò Ko nı hmbàa - The Dogrib Caribou Skin Lodge An Exhibit*. Prince of Wales Northern Heritage Centre.

Archer, B.
(1992). The nature of research in design and design education. En Archer, B., Baynes, K., y Roberts, P. *Design Curriculum Matters Series The nature of research into design and technology education* (pp. 7-14). Loughborough University of Technology,

ASALE (Asociación de Academias de la Lengua Española)
(2018). DLE, Diccionario de la Lengua Española. Edición del Tricentenario, versión electrónica 13.2 ver: https://dle.rae.es Definiciones de: Criamiento, Crianza, Referente.

16 Por economía de espacio listo los términos extraídos de cada diccionario a continuación de su referencia, pues considero que una entrada por cada palabra buscada en ellos, alargaría innecesariamente la sección de bibliografía.

Blaser, M.
(2007). Bolivia: los desafíos interpretativos de la coincidencia de una doble crisis hegemónica. En K. Monasterios, P. Stefanoni, H. Do Alto (Eds.) *Reinventando la nación en Bolivia: Movimientos sociales, Estado y poscolonialidad* (pp. 11-22) CLACSO / Plural Editores

Blaser, M.
(2019). On the properly political (disposition for the) Anthropocene. *Anthropological Theory,* 19(1), 74-94.

Borsani, M. E.
(2014). Reconstrucciones metodológicas y /o metodologías a posteriori. *Astrolabio:* Nueva Época, 13, 146-168.

Buitrago, J. C.
(2012). *Creatividad social: la profesionalización del diseño industrial en Colombia*. Programa Editorial Universidad del Valle.
Calderón, P., & Gutiérrez, A.
(2017). Letters south of (Nordic) Design en *Nordes 2017: DESIGN+POWER,* http://bit.ly/CalGutSur

Cassano, F.
(1996). *Il Pensiero meridiano*, Laterza.

Córdoba, C., & Ascuntar, M. C.
(2021). Prefacio En C. Córdoba, & M. C. Ascuntar (Eds.) *Investigación+creación a través del territorio* (pp. 15-16). Editorial Universidad de Nariño.

Cross, N.
(2006). *Designerly ways of knowing*. Springer-Verlag London Limited..

Cuestas-Caza, J.
(2019). Sumak Kawsay entre el postdesarrollismo occidental y la Filosofía Andina. *Ánfora*, 26(47), 111 - 142.

De la Cadena, M
(2015). *Earth beings: Ecologies of practice across Andean worlds* (R. J. Foster, & D. R. Reichman, Fwd.). Duke University Press.

Dilnot, C.
(2015). History, design, futures: Contending with what we have made. En T. Fry, C. Dilnot, & S. Stewart, *Design and the Question of History* (pp. 131-271). Bloomsbury Publishing.

Escobar, A.
(2017). *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*. Tinta Limón Ediciones

Estermann, J.
(2006). *Filosofía andina: Sabiduría indígena para un mundo nuevo*. ISEAT

Fabian, T.
(2020). The Cool Runnings Effect: Flexible Citizenship, the Global South, and Transcultural Republics at the Winter Olympic Games. *The International Journal of the History of Sport*, 1-26.

Friedman, K., & Stolterman, E.
(2015) Series Foreword. En E. Manzini. *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation* (R. Coad, Trad., pp. vii-xi). The MIT Press.

García, A. L.
(2012). La descolonización de los saberes: itinerarios de paraconsistencia. En *20 años del Capítulo Español de ISKO: actas del X Congreso ISKO-España* (pp. 31-48). Universidade da Coruña.

García, A. L.
(2018). *En Pedazos. El sentido de la desclasifiación*. ACCI. Asociación Cultural y Científica Iberoamericana.

Gardner, A., & Green, C.
(2015). South as Method? Biennials Past and Present. En G. Eilat, N. Enguita Mayo, N., C. Esche, P. Lafuente, L. Proença, O, Sagiv, & B. Seroussi, *Making Biennials in Contemporary Times. Essays from the World Biennial Forum nº2 São Paulo*, 2014 (pp. 28-39). Biennial Foundation, Fundação Bienal de São Paulo and ICCo – Instituto de Cultura Contemporânea,

GarrisonInstitute
(May 25, 2021). *Dr. Bayo Akomolafe: Wrestling With Post-Activism & Planetary Health - Garrison Institute Fellowship* [Archivo de Video]. https://youtu.be/G_L8eq-tcy8

Gnecco, C.
(2016). La arqueología (moderna) ante el empuje decolonial. En N. Shepherd,, C. Gnecco, & A. Haber, *Arqueología y decolonialidad* (pp. 71-121). Ediciones del Signo.

Gnecco, C.
(2017). *Antidecálogo: diez ensayos (casi) arqueológicos*. Editorial Universidad del Cauca.

Goethe-Institut São Paulo
(2016, April 4) *Observatório do Sul* | *Episódios do Sul.* | *Panoramas do Sul* [Arhcivo de Video]. https://youtu.be/icqKGg_nrWs

Go-Sam, C.
(2008). Working with and against Indigenous design paradigms. *Architecture Australia*, 97(5), 53-58 http://bit.ly/39iS9aH

Grillo, E.
(1993). La cosmovisión andina de siempre y la cosmología occidental moderna. En PRATEC *¿Desarrollo o Descolonización en los Andes?* (pp. 9-61). Proyecto Andino de Tecnologías Campesinas.

Gutiérrez, A.
(2015a). El sur del diseño y el diseño del sur. En B. de S. Santos, & T. Cunha (Eds.). *Actas Colóquio Internacional Epistemologias do Sul: aprendizagens globais Sul-Sul, Sul-Norte e Norte-Sul. Vol. 1 Democratizar a democracia / Democratizing democracy* (pp. 745-759). Centro de Estudos Sociais–Laboratório Associado.

Gutiérrez, A.
(2015b). Resurgimientos: sures como diseños y diseños otros. *Nómadas*, (43), 113-129.

Gutiérrez, A.
(2016). Diseños de los sures: una actualización. En C. Mora (Ed.) & Gutiérrez, A. [et al.]. *Encuentros cardinales: acentos y matices del diseño*. II Bienal Tadeísta de Diseño industrial (pp. 17-40) Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Facultad de Artes y Diseño. Programa de Diseño Industrial.

Gutiérrez, A.
(2018) De Diseños Otros: La Vuelta De Las Canoas Polinesias. En Gómez, A., Grisales, A., Mejía G. M., & Londoño F. C. (Eds.). *Proceedings, Nuevas Expediciones, del 17 Festival Internacional de la Imagen, Diseño y Creación y Foro Académico Internacional* (pp. 252-260). Universidad de Caldas.

Gutiérrez, A.
(2021). When design goes south: from decoloniality, through declassification to des-sobons en T. Fry, & A, Nocek (Eds.) *Design in crisis. New Worlds, Philosophies and Practices* (pp. 56-73) Routledge.

Gutiérrez, A, Name, L, & Cunha, G. R.
(2020) Desenhos outros: da hegemonia ao giro decolonial e dos desenhos do sul aos "dessocons". *Redobra*, 6 (15), 59-86.

Haber, A.
(2017). *Al otro lado del vestigio: políticas del conocimiento y arqueología indisciplinada*. JAS Arqueología. Ediciones del Signo. Universidad del Cauca.

Heskett, J.
(1985). *Breve historia del diseño industrial*. Ediciones del Serbal.

Hosie, S.
(2009). Carta abierta de un arquitecto. "La métodoilogicología" Arte y Sentido de lo común. *Proyectodiseño*, 61, 18-25 y 56-58.

Ingold, T.
(2013) The Conical Lodge at the Centre of the Earth–Sky World. En D. G. Anderson, R. P. Wishart, & V. Vaté (Eds.). *About the hearth: Perspectives on the home, hearth, and household in the circumpolar north* (pp. 11-28) Berghahn Books.

Jani, V.
(2011). *Diversity in design: Perspectives from the non-Western world*. A&C Black.

Jenkinson, S.
(2015). *Die wise: A manifesto for sanity and soul*. North Atlantic Books.

Jones, J. C.
(1985). Diseñar el diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

Kilomba, G.
(2008). *Plantation memories: episodes of everyday racism*. UNRAST-Verlag Münster

Kilomba, G.
(2019). *Memórias da plantação: Episódios de racismo cotidiano* (J. Oliveira, Trad.). Cobogo (Obra original publicada en 2008).

Lara, F.
(2018). Teorizando o espaço das Américas: possíveis saídas para séculos de exclusão e de esquecimento. *América*, (1), 66-75.

Laureau, V.
(2012). Patrimoine urbain en terre au Mali: un processus de renouvellement perpétuel. Écolenationale supérieure d'architecture deVersailles(énsa-v) *fabricA*, 9-18.

Lawson, B.
(2006). How designers think: The design process demystified. Routledge.

Leitão, R.
(2020) Pluriversal design and desire-based design: desire as the impulse for human flourishing, en R. Leitão, L. Noel, & L. Murphy. (Eds.), *Pivot 2020: Designing a World of Many Centers - DRS Pluriversal Design SIG Conference*, 4 June, held online. https://doi.org/10.21606/pluriversal.2020.011

Lizcano, E.
(2006). *Metáforas que nos piensan: Sobre ciencia, democracia y otras poderosas ficciones*. Traficantes de Sueños.

McNeece, L. S.
(2001). Rescripting Modernity: Abdelkébir Khatibi and the Archeology of Signs. M. P. Mortimer, (Ed.). *Maghrebian Mosaic: A Literature in Transition* (pp. 81-100). Lynne Rienner Publishers.

Medicine Path
(2021, May 17) *Martin Shaw: The Authenticity of Incompleteness* [Archivo de video]. https://youtu.be/B1_F8rtiqqo

Mercier, T. C.
(2019). Uses of "the Pluriverse": Cosmos, Interrupted – or the Others of Humanities. *Ostium*, 15(2). 1-15.

Mignolo, W.
(2003). *Historias locales/diseños globales: Colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo*. Ediciones Akal.

MINUSMA
(2017, Mar 14) *Le crépissage de la Mosquée à Tombouctou* [Archivo de video]. https://youtu.be/ww4QZ1K_Xy8

Moorfield, J. C.
(2011). *Te aka: Māori-English, English-Māori dictionary and index*. Pearson. Māori Dictionary (version electronica) https://maoridictionary.co.nz/ Traducciones de: *Aotearoa* (New Zealand), *Hoahoa* (Design), *Mana motuhake, Motuhaketanga Tino rangatiratanga,* (Autonomy) *Tonga* (South).

Morán, F.
(2021, Jun 16) Q'eswachaka, símbolo de la Minka y el Ayni. En *Diario Expreso Perú* https://bit.ly/3flvTR4

Murray, K.
(2008) Keys to the South. En *Australian Humanities Review,* 44, 23-38. http://bit.ly/38HIKJb

Name L.
(2021). Analítica da colonialidade e da decolonialidade: algumas dimensões espaciais básicas em arquitetura. En *Pos FAUUSP*, 28 (52), 1-12.

Nelson, H G., & Stolterman, E.
(2012). *The design way: Intentional change in an unpredictable world*. MIT Press.

Nocek, A. J.
(2018). On the Risk of Gaia for an Ecology of Practices. *SubStance*, 47(1), 96-111.

Orrego, I. A.
(2018). *Ontología relacional del tiempo-espacio andino: diálogos con Martin Heidegger*. Ediciones USTA.

Orphan Wisdom
(2020, Nov.) *Spells and Stories, Tad Hargrave interviews Stephen Jenkinson*. [Archivo de Audio]. https://bit.ly/3xAo1Sp

Ortiz, A., & Arias, M. I.
(2019). Hacer decolonial: desobedecer a la metodología de investigación. *Hallazgos*, 16(31), 147-166.

OtroMundoSiEsPosible
(May 4, 2013) *Jiovanny Samanamud Diálogo ciencia y sabiduría desde la perspectiva del buen vivir* [Archivo de Video]. https://youtu.be/pMk2QCJides

Qhapaq Ñan Perú
(Feb 12, 2014). *El puente Q'eswachaka: ingeniería y tradición andina* [Archivo de video]. https://youtu.be/qptgIcQebLg

Rittel, H. W., & Webber, M. M.
(1973). Dilemmas in a general theory of planning. *Policy sciences*, *4*(2), 155-169.

Rivera, S.
(2018). *Un mundo ch'ixi es posible: Ensayos desde un presente en crisis*. Tinta Limón.

Rosa, M. C.
(2020). How to stage a convergence between ANT and Southern sociologies? En *The Routledge Companion to Actor-Network Theory* (pp. 210-219). Routledge.

Samanamud, J.
(2018). *La transformación de la modernidad capitalista y la conciencia del vivir bien*. (Documento inédito).

Santos, B. S.
(2003). *Crítica de la razón indolente: contra el desperdicio de la experiencia*. Desclée de Brouwer.

Santos, B. S.
(2006a). *Conocer desde el sur: Para una cultura política emancipatoria*. Fondo Editorial de la Facultad de Ciencias Sociales UNMSM

Santos, B. S.

(2006b). *Renovar la teoría crítica y reinventar la emancipación social: Encuentros en Buenos Aires*. CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencías Sociales.

Schultz, T., Abdulla, D., Ansari, A., Canlı, E., Keshavarz, M., Kiem, M., Martins, L. P. d. O. & J.S. Vieira de Oliveira, P.
(2018). What is at stake with decolonizing design? A Roundtable. *Design and Culture*, 10(1), 81-101.

Shepherd, N.
(2016). Arqueología, colonialidad, modernidad. En N. Shepherd, C. Gnecco & A. Haber, *Arqueología y decolonialidad* (pp. 19-69). Ediciones del Signo.

Stephen Jenkinson
(2021, Feb 24) *London Real - Interview with Stephen Jenkinson - Thoughts On Dying Well In A Death-Phobic Culture* [Archivo de video]. https://youtu.be/SIN3erN9uoI

Taboada, M. B., Rojas-Lizana, S., Dutra, L. X., & Levu, A. V. M.
(2020). Decolonial design in practice: designing meaningful and transformative science communications for Navakavu, Fiji. *Design and Culture*, 12(2), 141-164.

TED
(2020, June). *Julia Watson: Cómo construir un futuro resiliente recurriendo a la sabiduría ancestral*. [Archivo de video]. https://bit.ly/3ywjCAI

Ullrich, J. F. [Ed.]
(2008). *New Lakota Dictionary: Lakh ótiyapi-English/English-Lakh ótiyapi & Incorporating the Dakota dialects of Yankton-Yanktonai & Santee-Sisseton*. Lakota Language Consortium. New Lakota Dictionary Online (NLDO) (version electronica) https://www.lakotadictionary.org/phpBB3/nldo4.php Traducciones de *Itóka ata* (South) *Mak óčhe* (País, Territorio) *Wógligleya* (Diseño)

Watson, J.
(2020). *Lo-TEK. Design by Radical Indigenism*. Taschen.

Yampara, S.
(2004). ¿Desarrollo/progreso o summa qamaña de los ayllus andinos? En *www.aymara.org* https://bit.ly/2V5GDfr

Herramientas digitales para diseñar a distancia

Coppelia Herrán Cuartas
Universidad Pontificia Bolivariana
Coppelia.herran@upb.edu.co

Palabras Claves: comunidad, etnografía, espacio público, mobiliario urbano y territorio.

Modalidad: Artículo de Caso.

Temática: Autonomía Territorial.

INVITADA ESPECIAL CONVERSATORIOS

Resumen

Este documento presenta una propuesta pedagógica desarrollada en la Facultad de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana durante el año 2020, para la Fundación colombiana Greenland y la participación de los estudiantes que cursan quinto semestre en la asignatura de Proyecto y vida Pública, que recibieron el encargo de diseñar un sistema de mobiliario para el espacio público de un proyecto de Vivienda de Interés Social -VIS- ubicado en el municipio de Carepa (Urabá).

Esta urbanización es el resultado de un trabajo articulado entre la Gobernación de Antioquia a través de la Empresa de Vivienda e Infraestructura de Antioquia -VIVA-, el ministerio de Vivienda, la Administración municipal de Carepa, Corbanacol y Confama para entregar 48 viviendas dignas y sostenibles para las familias carepenses. Este proyecto fue desarrollado en torres de cuatro pisos conectados entre si, para permitir la circulación de la vivienda y patios que aportan a la iluminación y ventilación de las mismas, en las que cada vivienda cuenta con dos habitaciones, estudio, salón comedor, zona de ropas y baño.

Con la necesidad de realizar un análisis socioespacial que permita conocer de cerca los territorios para los que se diseña, se recurre al método etnográfico proveniente de las Ciencias Sociales, con el fin de hacer una investigación *in-situ* para recolectar información precisa para identificar tensiones u oportunidades de diseño en estas localidades.

Ante la imposibilidad de viajar hasta Urabá debido pandemia que viene azotando el país desde el año 2020, fue. necesario adaptar otras herramientas para el trabajo en campo de forma virtual, para acercarse a este territorio. Para esto se recurrió a la etnografía digital como método de investigación en línea,

con el objetivo de realizar otros abordajes etnográficos, apoyados en herramientas tecnológicas.

A partir de la condición de virtualidad, fue posible hacer un trabajo de campo con herramientas digitales como Google Earth en computadores de escritorio y otros ejercicios de observación asistida con personas locales y empleados de la Fundación Greenland, además de analizar sitios específicos con fotos y videos grabados en teléfonos inteligentes. También se elaboraron entrevistas y encuentros virtuales en plataformas digitales, para recolectar datos que permitieran conocer las necesidades de futuros usuarios y aplicar esta información, en los diseños que se realizaron para el proyecto habitacional.

Introducción

Para conocer de cerca las necesidades reales que tienen las comunidades o grupos sociales para los cuales se diseña, Llop (2012) establece que algunas disciplinas como el diseño industrial, ha incorporado contenidos de las Ciencias Sociales a su metodología. Entender las necesidades, conductas y decisiones que toman las personas a las que se espera impactar con intervenciones de diseño, el curso de Proyecto y Vida Pública perteneciente al programa de Diseño Industrial de la Universidad Pontifica Bolivariana, emplea dentro de su asignatura la etnografía como método, con el fin de propiciar una observación crítica de problemas o situaciones cotidianas, en los contextos que se piensan trabajar para identificar tensiones, o problemas de diseño con carácter resolutivo.

Dicho curso se apoya en este método, para que los estudiantes realicen un análisis social y espacial del lugar con el que van a llevar a cabo su proceso proyectual, asumiendo una postura crítica a partir de la ubicación histórica, la contextualización social y cultural de problemáticas asociadas a la urbe y el espacio público.

El lugar a trabajar se encuentra situado en el noroccidente antioqueño, en la subregión de Urabá en el departamento de Antioquia que limita por el norte con el municipio de Apartadó, por el este con el departamento de Córdoba, por el sur con el municipio de Chigorodó y por el oeste, con el municipio de Turbo.

Carepa es reconocido por ser el municipio con la mayor extensión de tierra de cultivos de banano, con alrededor de 11.000 hectareas, generando el mayor porcentaje de la economia de la región. Su posición privilegiada en el Golfo de Urabá y la conexión que tiene con el océano atlántico, el rio Atrato, la zona selvática, las montanas y la frontera con Panamá, también lo hacen atractivo para el comercio de exportación y al mismo tiempo para grupos armados al margen de la ley.

Cuenta con altas temperaturas durante el año y fuertes lluvias, además de estar asentado a la orilla de un río sinuoso, orgánico y curvo. Las zonas públicas se encuentran en constante remodelación, debido a que no cuenta con suficientes elementos de permanencia y entretenimiento. A pesar de configurarse como un territorio con diversidad en sus paisajes, también resalta la ausencia de recursos en términos de infraestructura.

Enfoque Metodológico:

La etnografía que se empleamos en el aula, no es solo utilizada por los antropólogos, ni se limita a los estudios de las comunidades indígenas. Desde hace ya muchas décadas, profesionales de diferentes formaciones vienen recurriendo a la etnografía para adelantar sus estudios (cfr. Willis [1978] 2008, en Restrepo, 2011).

Trabajadores sociales, sociólogos, economistas y politólogos entre otros, han estado adelantando sus investigaciones recurriendo a la etnografía. En la actualidad no se puede decir que este método es algo exclusivo de los antropólogos, aunque sean ellos los que recurren a ella como parte de su identidad disciplinaria.

En ciertas áreas como los estudios de mercado, la etnografía se hace cada más familiar y es altamente demandada por los diseñadores de nuevos productos, más adecuados a los distintos consumidores. Los publicistas y planificadores también han descubierto las ventajas de los estudios etnográficos para orientar sus labores a partir de un conocimiento más profundo y detallado de las poblaciones a las que pretenden intervenir. La etnografía, por tanto, no se circunscribe al estudio de las comunidades indígenas, ni siquiera entre los antropólogos. Por un lado, el grueso de la antropología del país ha dejado de dedicarse exclusiva o predominantemente al estudio de las poblaciones indígenas desde hace ya dos décadas. No sólo otros grupos étnicos como las comunidades negras rurales son ya parte de la preocupación de los antropólogos, sino también múltiples aspectos de las poblaciones urbanas y otros temas emergentes que trascienden los estudios realizados en un lugar. Hoy se puede afirmar, incluso, que las denominadas 'minorías étnicas' han dejado de ser el centro de la imaginación antropológica.

Para el núcleo profesional de Proyecto y vida pública, es determinante la identificación y reconocimiento de referentes identitarios que puedan transformarse más adelante en ideas, propuestas y respuestas de objetos y materialidades con un alto componente local. Para esto, los estudiantes del programa repasan los aspectos más relevantes de la cultura estudiada, a partir de factores como el tipo de sociedad conformada, la historia, la economía, la religión y la política, además de los acercarse a los conocimientos y las creencias asociadas con la religión, los mitos, las pautas funerarias, las costumbres presentes en la vivienda, el vestido, la tecnología, la alimentación y el sistema de valores que hacen parte de los hábitos y capacidades que tiene cada comunidad.

Sobre el estudio de identidad o identidades culturales que hacen parte de un lugar de la geografía nacional, Vélez (2013) argumenta la necesidad de hacerlo a través de la lectura de las características diferenciadoras de los grupos poblacionales. Este tipo de trabajos según la autora, debe realizarse con herramientas de investigación etnográfica para dar cuenta de los elementos de la cotidianidad que establecen todo aquello referido a la identidad del lugar y por supuesto de su gente. En este caso se le da relevancia al entorno porque ayuda a por supuesto de su gente, porque ayuda a construir el camino que se dirige a un espacio que busca la apertura de ese sujeto, mientras logra esa capacidad de comprender su esencia y el mundo que habita.

De acuerdo a Anthony Giddens (1993), la etnografía tiene que ver con el estudio directo de personas o grupos durante un cierto período, utilizando la observación participante o las entrevistas para conocer su comportamiento social. Con la posibilidad de

aprender sobre el modo de vida de una unidad social concreta pudiendo ser esta una familia, una clase, un claustro de profesores o una escuela, es posible conocer a partir de descripciones detalladas de la comunidad diferentes situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos observables. Incorporando lo que los participantes dicen a partir de sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones es posible captar el sentido que las personas dan a sus actos, a sus ideas, y el mundo que les rodea. (González y Hernández, 2003 en Barbolla, Benavente y López, 2010).

Un criterio importante para tener en cuenta con el método etnográfico es la credibilidad, criterio de rigor que toda investigación cualitativa debe tener. Equivale al concepto de validez interna, es decir, que se reconozca o que se crea que las conclusiones obtenidas responden a la realidad que se estudia.

Para asegurar esta credibilidad, se deben tener en cuenta las siguientes estrategias:

1. La triangulación, que es la observación permanente de espacio, tiempo y métodos.
2. Recolección de material para contrastar información.
3. Coherencia interna del informe de investigación.
4. Comprobaciones de los participantes.

A pesar de los diversos alcances que puede tener la técnica, según las intenciones del investigador con su objeto de estudio, los estudios etnográficos coinciden en las siguientes condiciones:

Abordar el objeto de estudio con miras a comprender e interpretar una realidad, que interactúa con un contexto más amplio, con la finalidad de derivar conocimiento y planteamientos teóricos más que a resolver problemas prácticos como lo podría hacer la investigación acción, por ejemplo.

También se trata de analizar e interpretar la información proveniente de un trabajo de campo, cuyos datos (información verbal y no verbal) consisten en experiencias textuales de los protagonistas del fenómeno o de la observación realizada en el ambiente natural para comprender lo que hacen, dicen y piensan sus actores, además de cómo interpretan su mundo y lo que en él acontece. Los retos de la práctica etnográfica, según Cresswell (1998), son los siguientes:

- El investigador debe de tener suficiente formación en antropología cultural y conocer los significados de un sistema sociocultural.
- Se dedica mucho tiempo a la recolección de datos.
- El hecho de que en ocasiones se cuente los reportes finales como una historia, se dificulta la tarea a los científicos ya que están acostumbrados a otro tipo de comunicaciones.
- Existe un riesgo a la hora de terminar la investigación debido a que el investigador se involucre demasiado (Barbolla, Benavente & López, 2010).

Definido por Aguirre Baztan como el estudio descriptivo (graphos) de la cultura (ethos) de una comunidad (Alvarez, 2008), se plantea la etnografía pensada mas allá de la dimensión descriptiva del método, para ayudar a sugerir alternativas teóricas y prácticas que respalden finalmente los conceptos que materializan los estudiantes a través de

sus diseños. Participando en la vida cotidiana de una comunidad o un grupo social durante un período de tiempo determinado observando lo que sucede, escuchando lo que dicen, además de preguntar sobre temas particulares, mientras están atentos a identificar cualquier dato que pueda dar un poco de luz al tema por el que se indaga, los investigadores pueden hacer una lectura profunda y detallada de los rasgos y rastros identitarios presentes en estos grupos, a través del estudio y reconocimiento de las representaciones materiales e inmateriales que hacen parte de su cosmogonía.

De acuerdo a Serra (2004) uno de los requisitos para realizar una buena etnografía es hacer un trabajo de campo prolongado en el que se produzca un contacto directo con las personas que se piensan investigar en el lugar, mientras se hace una toma de datos sobre el terreno. La presencia en el campo y la vinculación en este último, se consideran necesarias porque permite reunir en su ambiente natural, datos sobre el comportamiento de las personas y los acontecimientos, situándolos en un contexto en el adquieren significación, facilitando así no solo su comprensión, sino la formulación de hipótesis pertinentes (Serra, 2004: 167-168 en : Álvarez 2008).

En este orden de ideas se puede decir que para que los estudiantes se acerquen al objeto de conocimiento por medio de la investigación *in-situ* mientras desentrañan la información recolectada, recurren al uso de otras herramientas provenientes de las ciencias sociales tales como la observación simple y participante, la cartografía social, la entrevista abierta a profundidad, las historias de vida y el registro fotográfico, para ayudar a cuestionar la forma como funciona la verdad y el sujeto en la cultura investigada.

Desarrollada por antropólogos y sociólogos, según Gubber (2014), la etnografía tiene que ver con el estudio directo de personas o grupos durante un cierto período, utilizando la observación participante o las entrevistas, para conocer su comportamiento social. De acuerdo a Santana y Gutiérrez (20013), este método de investigación por el que se aprende el modo de vida de una unidad social concreta pudiendo ser esta una familia, una clase, un claustro de profesores o una escuela, consiste en hacer descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables. Incorporando lo que los participantes dicen, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal como son expresadas por ellos mismos y no como uno los describe, ayudan a captar el sentido que las personas dan a sus actos, a sus ideas y al mundo que les rodea.

En nuestro caso la etnografía como método, ha permitido en diferentes semestres académicos, poner en entredicho la experiencia resultante de la triada elaborada entre el investigador, el investigado y el contexto, reforzando así la importancia que se le da al reconocimiento del entorno, sobre el que se hace el trabajo etnográfico para identificar aspectos relevantes, que de forma posterior. Se puedan convertir en insumos para desarrollar un ejercicio conceptual con propuestas a modo de sistemas, partiendo de la reflexión de la reflexión sobre las practicas humanas situadas en contextos específicos, indagando sobre problemáticas de diseño y la consideración de las diferentes dinámicas de interacción que se generan un en espacio especifico.

Al considerar que el devenir de esta asignatura se caracteriza por la realización de trabajo de campo que nutra la conceptualización, generación de ideas, formalización y materialización de productos que respondan a oportunidades de diseño detectadas

en contextos específicos, es un hecho que la metodología y las formas en las que se venía analizando el estudio del territorio, cambió de forma radical para el año 2020.

Despues de asumir el reto de diseñar durante la pandemia una propuesta de mobiliario urbano para espacios comunitarios que hacen parte de un proyecto de vivienda de interés social de la Fundacion Greenland ubicado en el municipio de Carepa-Urabá, nos enfrentamos a la problemática de no poder realizar la salida de campo que requiere el método etnográfico tradicional, debido a la situación de emergencia sanitaria que trajo el COVID 19. Esto forzó la adaptación de otros métodos de trabajo para un nuevo escenario en el que, el teletrabajo y la digitalización ya no fue una cuestión opcional, sino imprescindible para el estudio y análisis del territorio.

Para esto se recolectó información a través de la ciberetnografía entendida por Fernández y Ortiz (2013) como un método de investigación en línea, que adapta abordajes etnográficos con diferentes herramientas tecnológicas como teléfonos inteligentes y plataformas digitales para reuniones grupales como zoom, google meet y Teams y la aplicación de WhatsApp para reuniones individuales.

Gracias a la construcción de una etnografía virtual, fue posible hacer observación de campo a través de Google Earth para acercarse al territorio visto en tiempo real con el objetivo de conocer las fachadas, las casas, las calles y los barrios de Carepa. Esta herramienta que solo se puede utilizar a través de un computador de escritorio, permite la visualización geológica a gran escala, hasta edificios urbanos individuales. También se realizó una observación asistida con la ayuda de personas locales que ayudaron a revisar sitios específicos con fotos tomadas por las mismas personas de la comunidad y videos grabados con teléfonos inteligentes y cámaras de buena resolución en formato horizontal, así como la elaboración de entrevistas semi-estructuradas realizadas por nuestros estudiantes por medio de conversaciones telefónicas y encuentros virtuales, con las plataformas anteriormente mencionadas.

El uso de estas herramientas permitieron identificar algunos datos que tiene el municipio de Carepa como las altas temperaturas durante el año y fuertes lluvias, su proximidad a orilla de un rio sinuoso, orgánico y curvo que fue empleado como referente identitario para el diseño de mobiliario público final.

Otros datos que se obtuvieron se relacionan con las zonas públicas que se encuentran en constantes remodelaciones, debido a que Carepa no cuenta con suficientes elementos de permanencia y entretenimiento para su población. Esta información permitió identificar el municipio de Carepa como un espacio de diversos paisajes, donde la armonía de su construcción contrasta con la falta de recursos, en términos de desarrollo e infraestructura orientados al ocio, el entretenimiento y la recreación. Este ultimo suele hacerse en espacios al aire libre sin dotación apropiada para que las personas puedan permanecer e interactuar con un mobiliario adecuado para los espacios públicos del municipio.

A partir de esta información se elaboró una caracterización del territorio, teniendo en cuenta aspectos como las prácticas humanas, el clima y requerimientos de la población para diseñar un sistema de mobiliario que respondiera a las necesidades de las personas beneficiadas de este proyecto para promover el encuentro, el ocio, el esparcimiento y la permanencia en el espacio público en su nueva vivienda.

Resultados y discusión

Conocer Carepa a través de la virtualidad fue un ejercicio complejo que requirió un doble esfuerzo por parte de los estudiantes, para ganarse la confianza de la comunidad a distancia y lograr un conocimiento detallado del territorio que se iba a intervenir.

Dentro de los hallazgos mas relevantes fue quiza el tema asociado con las áreas deportivas y recreativas de Carepa que se encuentran localizadas en forma dispersa en la estructura urbana de la cabecera municipal, con una marcada carencia de equipamientos hacía la parte sur de la cabecera. En el aspecto recreacional especialmente para la población infantil, este uso se encuentra en un alto grado de decadencia y abandono, pues existen espacios cuya destinación es la de parque infantil pero su dotación está muy lejos de serlo, porque se han convertido en áreas abandonas cubiertas por malezas que no permiten el fácil acceso a estos lugares, para improvisar algún tipo de de juego.

Para el deporte, existe un polideportivo dotado de cancha de fútbol que tiene una pista de atletismo en pésimas condiciones, un diamante de sóftbol al que no le funcionan los drenajes, una cancha de voleibol y dos canchas de basquetbol, placas polideportiva en la urbanización Jorge Eliécer Gaitán, en el parque de Pueblo Nuevo, en el barrio La Cadena, en el barrio 11 de Noviembre de Zungo embarcadero, en el barrio La Pradera, en el barrio Papagayo V, en las escuelas de Piedras Blancas, José María Muñoz y Casaverde y canchas de fútbol en el barrio Gaitán.

Con relación a las prácticas humanas fue posible conocer a traves de las personas entrevistadas, que la mayoria prefiere salir en horas de la tarde, por el clima tan fuerte que hace durante gran parte del dia. Cuando cae el sol y las tardes se tornan. frescas, las personas salen de sus casas para relacionarse con los vecinos en los quicios de sus casas, aceras y lugares aledaños a la vivienda solos o acompañados de sus hijos o parientes más cercanos. Otras de las prácticas mencionadas por la comunidad, fue la realización de pic-nics al aire libre a pesar de las altas temperaturas.

Respecto a la falta de infraestructura dirigida al deporte el ocio y recreacion, se identifico una oportunidad para plantear diseños que incluyeran el descanso, la permanencia prolongada para adultos, asi como la la lúdica y el juego para los niños considerando el factor climatico, debido a las altas temperaturas que caracterizan este municipio.

Después de identificar las necesidades de la población en términos de ocio y espacrcimiento, se elaboraron requerimientos de diseño considerando factores estéticos, climáticos, ergonómicos y de cumplimiento con los previos análisis socioculturales considerando los siguientes items:

- Plantear sistemas de mobiliarios inclusivos para los diferentes tipos de población que habitan en un mismo espacio como niños, jóvenes, adultos y adultos mayores, considerando el tema del clima y las altas temperaturas a las que se expone la comunidad, cuando esta en el espacio publico.
- Considerar prácticas culturales en el espacio público como el juego infantil, la reunión de adultos y el descanso en forma sedente (sentado) con apoyos isquiáticos para generar momentos de pausa y descanso en personas que tengan dificultades para permanecer de pie, o simplemente quieren descansar sin sentarse sobre una superficie.

- Examinar el tema de la sombra, debido al clima y las fuertes temperaturas que caracterizan este territorio para generar propuestas de diseño de mobiliario que incluya la presencia de cubiertas o sombras para la protección del sol y las altas temperaturas.
- Incluir materiales resistentes a la intemperie como las maderas plásticas y diseños óptimos para el espacio público, considerando temas como el robo o actos vandálicos.

Una vez definidos los requerimientos de diseño, los estudiantes desarrollaron cinco propuestas de mobiliario con los que se. busca promover el encuentro de los ciudadanos, la contemplación del paisaje, el descanso, la permanencia y la socialización, para que las personas puedan estar, disfrutar del clima y realizar diferentes actividades al aire libre. Estos diseños están compuestos de bancas con diferentes alturas para promover la posición sedente e isquiática, perforaciones para la implementación de parasoles comerciales para protegerse de las altas temperaturas, estructuras en acero para que los niños puedan escalar o ser usadas de diferentes maneras así como bancas modulares que la misma comunidad pudo escoger su disposición y ubicación en el espacio correspondiente al parque público.

Despues de tener las propuestas de diseno en escala se enviaron los prototipos a Carepa, para proceder con la etapa de validación, convirtiéndose en otro reto de diseño, ya que no se contaba con la posibilidad de hacer maquetas en escala real 1:1, ni se podia acceder a la la población para validar el prototipo en tiempo real.

Imagen 1.
Validación con maquetas en escala 1:5. Foto tomada por julian monsalve

Para subsanar esto, se crearon protocolos que permitieran validar a distancia aspectos tales como los acabados, las formas, la ubicación en el espacide viabilidad con los. futuros habitantes del proyecto, vecinos del barrio y el personal de la Fundación GreenLand. Estos protocolos fueron validados por medio de maquetas en escala 1:5 como solución a la dificultad de enviar los modelos en tamaño real hasta Carepa. Este ejercicio sirvió para identificar problemas o falencias en las propuestas, y de esta forma ajustar de nuevo los diseños antes de proceder a su fabricación definitiva en dicho municipio. (Ver imagen 1).

Como fase final en este proceso de diseño, se hicieron los ajustes correspondientes y se enviaron los planos técnicos al municipio, con el fin de ser fabricados en este lugar y reducir los costos de producción, envío e instalación de los mismos. De esta manera la fundación pudo contar con la propuesta de mobiliario en el proyecto y brindar a la comunidad un espacio complementario a la vivienda con el que la población se pueda identificar y desarrollar un sentido de pertenencia a través de un ejercicio de escu-

Imagen 2.
Proyecto fresca de 6 y pic-nic papagayo. Foto tomada por la autora

cha, en el que los mismos habitantes pusieron su voz para ayudar a los estudiantes de diseño en la creación de este sistema de mobiliario para el espacio público (ver imagen 2).

Para finalizar se concluye que, los aspectos más relevantes en el desarrollo de este proyecto tuvieron que ver con las posibilidades que se abrieron al fortalecer la investigación social y cualitativa desde lo virtual, para acercarse de otras maneras a los actores sociales de este territorio. Sus aportes enriquecieron todas y cada una de las cinco propuestas de diseño mobiliario que hoy hacen parte del espacio público de este proyecto habitacional.

Otro aporte importante es que este tipo de ejercicios permite trascender en el diseño funcional y practicar un diseño integral y dignificador centrado en necesidades reales de las personas como usuarios finales consiguiendo mayor satisfaccion y mejor experiencia de uso posible con el minimo esfuerzo de su parte. Después de largas horas sentados frente a los mapas de Google Earth logramos saber casi de memoria los establecimientos y calles principales de Carepa y hasta sentir la esencia de sus habitantes. Esa misma esencia, alegría, familiaridad, servicio y frescura que transmiten sus habitantes y que queríamos plasmar en nuestro proyecto para darles un proyecto que dignificara el mobiliario público, que buscara satisfacer las necesidades básicas expresas en el Plan de Ordenamiento Territorial (POT) tales como entretenimiento, ocio e identidad, la misma que se da por medio de la socialización y que podrían lograr los visitantes en el sentido de cuidado de lo propio y lo ajeno. De una u otra forma, se busca llevar un poco del diseño que se trabaja en Medellín hasta Carepa, sin perder la identidad cultural propia del lugar. Con un énfasis marcado en propuestas funcionales que puedan prestar un servicio de confort y comodidad en el espacio público, el interés de este proyecto siempre estuvo orientado a satisfacer las necesidades sociales y culturales de los usuarios antes de proyectar los diseños, para ser generadores de identidad y de esa forma promover una mayor apropiación, cuidado y conservación de este mobiliario, por parte de la comunidad receptora. El grado de innovación que tuvo este ejercicio a distancia, estuvo enmarcado en la prioridad que se le dio a la comunidad con el fin de conocer gustos, preferencias y necesidades reales para ser aplicadas a un proyecto de vivienda de interes social, los cuales se caracterizan por dar una respuesta homogenea al deficit habitacional en terminos de refugio y acceso a servicios basicos como acueducto, luz y alcantarillado, sin trascender en las mejoras del entorno inmediato que tambien influye en la calidad de vida y el bienestar de sus habitantes.

Por último, el confinamiento y sus consecuancias han puesto en crisis no solo las empresas sino tambien la Academia, cambiando de manera radical las formas tradicionales de actuar. No obstante la misma problemática ha promovido la adopción de nuevas estrategias con el fin de resolver situaciones como la movilidad y la presencialidad a traves de la virtualidad y el empleo de plataformas digitales, conviertiendose en un beneficio enorme en el ambito educativo, cambiando el paradigma en las prácticas pedagógicas docentes.

Bibliografía

ALVAREZ, C.
(2008). *La etnografía como modelo de investigación en educación.* En: Gazeta de Antropología, 2008, 24 (1), articulo 10.

BARBOLLA DIZ C, BENAVENTE, MARTÍNEZ N. LÓPEZ BARRERA T. MARTÍN DE ALMAGRO GÓMEZ C. PERLADO, SOTODOSOS L. SERRANO DE LUCA C.
(2010). *INVESTIGACIÓN ETNOGRÁFICA Métodos de Investigación Educativa* en Ed. Especial. 3o Ed. Especial 30/11/10 Disponible en:
http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_1 0/I_Etnografica_Trabajo.pdf

CRESWELL, J
(1998). Qualitative inquiri and reserarch design: Choo- sing. Among five traditions. Thousand Oaks, CA: Sege. (Investigación Cualitativa y Diseño de la Investigación (Escogiendo entre cinco tradi- ciones. Traducción con fines Educativos).

GIDDENS, A.
(1993). *Las nuevas reglas del método sociológico.* Editorial Amorrortu. Buenos Aires Argentina.

LLOP, R.
(2012). *Etnografia aplicada. Una herramienta para disenar mejor*. En: VISUAL No 158, pag.12.

RESTREPO, E.
(2011) "Técnicas etnográficas."*Documento de trabajo* (2011): 1-39.

VÉLEZ, S.
(2013). *Identidad antioqueña. Experiencia de diseño para la artesanía desde la universidad.* Disponible en:
http://repository.upb.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/72/1/Velez_S_2013.pdf

Investigación+creación, un espacio en construcción, desde proyectos interdisciplinares

Marisol Orozco-Álvarez[1]
Universidad del Cauca, Facultad de Artes, departamento de diseño.
Adscripción Laboral: Profesora titular adscrita a la Facultad de Artes, departamento de diseño, Universidad del Cauca. Colombia.

Palabras clave: creación, diversidad, interdisciplina, investigación, región.

Modalidad: artículo de Reflexión.

Temática: Autonomía Territorial.

Resumen

En este escrito reflexionaré desde proyectos interdisciplinares desarrollados en contextos pluridiversos sobre la investigación+creación, como un espacio en construcción; en tal sentido, mostraré, procesos y resultados de investigación, que han sido gestados con comunidades indígenas, desde sus realidades territoriales y multilingues; procesos que han implicado, además de tejer puentes con otras formas y conceptos de investigación, como la Investigación Acción Participación – IAP–, conocer los territorios, las realidades sociales y comunales, así como las lenguas que caminan la palabra y son transversales en la investigación, a la hora de formalizar resultados, que se gestan de forma diálogica con la gente.

Introducción

Desde algunas experiencias investigativas que he desarrollado de forma interdisciplinar, con, desde y para las comunidades del departamento del Cauca[1], donde están presentes las comunidades indígenas, recorro caminos que me permiten discutir cómo, los contextos poblados de lenguas diversas y riqueza cultural, marcan otras dinámicas y formas de hacer investigación, que desdibujan metodologías y metodos académicos a través de los cuales se da respuesta a problemas específicos.

1 Departamento delimitado por una diversidad étnica que puebla su geografía de múltiples formas y sentidos, entre las cuales se destaca la pluralidad lingüística que lo habita, en él, se encuentran comunidades étnicas que demarcan el territorio de múltiples matices y colores, así como concepciones de mundo; se hablan las lenguas indígenas: *nasa yuwe, namui wam, sía pedee, quichua.*

La investigación en la que se parte de problemas específicos y preguntas puntuales, propuesta desde las disciplinas y sus campos teóricos, si bien, posibilitan clasificar el conocimiento y proyectar resultados, desde particularidades que articulan un todo coherente, genera tensiones, en contraste con la investigación que surge desde los territorios y responde a problemáticas sentidas por la gente, que se teje con y desde quienes habitan y viven la cotidianidad de su realidad social, comunal, que no se fundamenta en protocolos cientificos para ser realizada. Una investigación que al entramar sensibilidades, didácticas propias, matices sensoriales, que involucran otras subjetividades, se acerca mucho más a la investigación + creación.

Investigación

Para iniciar esta reflexión, partiré de lo que denota la palabra 'investigación'; ésta proviene de *investigatîo*, que se entiende como la acción y resultado de investigar. Su etimología –*in vestigium*– nos traslada a la planta del pie, desde la voz latina *vestigium*, que en correlación, nos enlaza con la huella que ésta deja, el paso que permite andar, recorrer un camino. Así, podriamos decir que investigar es poner la planta del pie en un lugar, en un espacio que se quiere conocer o, reconocer; el pie y la huella son uno, forma y contraforma, amalgamadas para dejar una impronta, permiten transitar caminos, correlacionar indicios, tejer señales, que se van descubriendo al caminar, desde las marcas que alguien ha dejado; huellas que decidimos seguir, juntar, correlacionar, tejer, ya sea por curiosidad, o porque queremos resolver preguntas, problemas, o simplemente, profundizar una ruta; sin embargo,

> no puedo anticipar mi recorrido, sólo puedo proponerme seguirlo. [...] No puedo siquiera anticipar que llegaré a algún destino en particular, sólo puedo saber que intentaré seguir las huellas, hacia donde me lleven, incluso si a ningún lado. (Haber 2011: 10).

La ruta donde me centro para transitar algunos procesos y proyectos de investigación, es el departamento del Cauca, ubicado en la región del Suroccidente colombiano; espacio donde convergen múltiples territorialidades y realidades *pluridiversas*, habitado por diferentes comunidades, que reclaman ser respetadas desde un lugar propio, quienes han reconfigurado desde sus luchas y procesos de resistencia y *re-existencia*, significados y sentidos, desde y en los territorios, en contraste con modelos sistémicos que siguen organizando el mundo a través de paradigmas de comparación estándar.

Es desde estas realidades que se resignifican y surgen conceptos como: *territorialidad, comunalidad, re-existencia, autonomía, pluridiversidad, sentipensar,* entre otros, que han venido reflexionando autores como: Arturo Escobar, Orlando Fals Borda, Adolfo Alban; hacen parte de pensarse como unidad con la Madre Tierra, donde, planeamientos comunales como: *caminar la palabra*, *reintegración con la Madre tierra y liberación de la Madre Tierra,* toman cada vez más fuerza y son eje transversal en los problemas planteados a la hora de formular proyectos de investigación, en la región del Suroccidente.

Región

El concepto de región, por ejemplo, está denotado como lugar finito, representado y delimitado visualmente a través de un mapa que se puede recorrer con la mirada, desde fronteras finamente trazadas, sin la advertencia visual, de que la región trasciende la línea dibujada, el color o la trama que la diferencia de otra, en una cartografía que la respresenta. Desde las múltiples territorialidades, no es una realidad imaginada, es concebida y representada de diversas maneras, su forma no está en directa relación con el contenido, la constituyen los avatares que se tejen, construyen, transforman y se resignifican desde el habitar; es un espacio que marca la interfaz de las correlaciones que se dan al interior, en la cotidianidad de quienes la vivencian y le dan significado; corresponde no tanto a un espacio natural como sí a un sentido y lugar que contiene memoria.

La región se resignifica constantemente desde la realidad de quienes la habitan y la transitan; es urdimbre en la investigación, no se puede evadir, es un eje transversal que se debe leer a partir de la historia, los relatos, adversidades, relaciones de sentido y significados que la contienen, la constituyen y detonan. Se reflexiona su configuración, con los actores que la dinamizan, y en el tiempo la han habitado, la han transitado, nombrado, intervenido, resignificado, reconfigurado, a partir de los conflictos, tensiones, desencuentros y encuentros que en ella se producen,

> proponemos pensar la región como espacio objeto de prácticas sociales y discursivas que llega a ser reconocido en términos compartidos por diversos actores en coyunturas particulares. De hecho, y esta sería otra característica de las regiones, lo que se nombra y cómo es nombrado, es objeto de disputa. (Jaramillo y Rojas, 2019:15)

En este sentido, cuando la investigación se articula con y desde la región, es un puente que permite la comunicación y la cocreación conjunta con sus habitantes, visibilizando el problema desde realidades sociales y comunales que hay que atender, las cuales se identifican desde los contextos, con y desde problemáticas cotidianas, como es el caso de los proyectos de investigación culminados, que me permiten tejer este debate, desarrollados con investigadores de otros campos de conocimiento; proyectos cuyos procesos y resultados visuales permiten dar cuenta de una investigación + creación en proceso, hoy visible, y reconocida por MinCiencias como un modelo de creación y apropiación de nuevo conocimiento que, posibilita articular diversas sensibilidades que proyectan, desarrollan, ecsenifican, múltiples interacciones creativas e investigativas que posibilitan diversidad de procesos y productos.

Los proyectos de investigación interdisciplinar que desde mi experiencia he desarrollado , muestran dinámicas que se han ido reconstruyendo en el proceso metodológico cuando hay más de una comunidad involucrada, posibilitando contraste de miradas frente a una misma temática que detona acciones y criterios incluyentes, así como reflexionar sobre la noción del "otro" y los retos que implica para la investigación adentrarse en contextos de diversidad lingüística.

Casos de estudio

Uno de los retos de la investigación se encuentra en la formulación del problema que debe después de identificarse, delimitarse; se puede ver como un planteamiento que requiere respuestas, como un proceso que posibilita avanzar o profundizar un tema, o como una realidad sentida que requiere solución; se puede gestar desde la mirada del investigador y la articulación que logra con las fuentes que elija, o desde la mirada de los mismos actores sociales,

> la primera es consistente con el desarrollo de una disciplina, [...] la segunda refiere a las preocupaciones que los mismos actores sociales tienen en su propia condición social. [...], al integrar las dos miradas tenemos una perspectiva relacional y no divisiva, que nos plantea problemas de diálogo, interacción e interculturalidad en la configuración de procesos de investigación más abiertos. (Drexler y Tocancipá-Falla, 2020:36-37).

Ahora bien, los problemas que generalmente se definen en el ámbito universitario, no necesariamente trascienden hacia el ámbito social, para dialogar, vivenciar, e inyectarse con otros puntos de vista, otras formas de concebir y ver los problemas, tal y como los sienten y transitan quienes viven realidades sociales o comunales que muy pocas veces coinciden con las realidades interrogadas desde la academia.

En esta relación las comunidades frente a su realidad están tomando desiciones respecto a las herramientas que les posibilita indagar su historia, sus propias problemáticas e intereses, para adentrarse en procesos de investigacion acordes a sus necesidades,

> «No necesitamos que nadie más desarrollé las herramientas que nos ayudarán a aceptarnos tal y como somos. Nosotras y nosotros podemos y haremos ese trabajo. El poder real yace en quienes diseñan las herramientas; siempre ha sido así. Este poder es nuestro» (Irwin K. 1992, en Tuhiwai Linda 2017: 89).

Este planteamiento nos llama a redefinir las formas de encontrarnos, de hacer investigación, ya no desde afuera, el llamado es la interlocusión para comprender los mundos con los cuales interactuamos y nos interesa profundizar; cuando se establece una relación de respeto por la acción y el pensamiento de todos los actores hay una interconección mutua, como se verá en estos estudios de caso, que tiene implicaciones no solo para las comunidades que participan y se involucran en el proceso, sino también para la dinámica de investigación y en particular para los productos resultados de la misma.

Metodología y discusión

Proyecto 1.

Algunos proyectos interdisciplinares, se han gestado desde el inicio, dentro del escenario del Consejo para la politica social del municipio, como es el caso del proyecto de investigación: *Factores sicoafectivos y socioculturales que inciden en el embarazo a tem-*

prana edad en el municipio de Morales Cauca.[2], generando varios retos en el proceso de investigación, uno de ellos, el aspecto metodológico, en la cual me centraré.

Si bien la formulación de este tipo de proyectos ha tenido como base, resultados de estudios previos que muestran una problemática real, su desarrolló ha sido posible solo hasta que se construyen acuerdos con las comunidades que hacen parte del municipio, desde el Consejo para la politica social, que tiene como fin, la generación de política pública, a través de la coordinación, planeación, seguimiento, ejecusión y evaluación de procesos a nivel local.

Aunque la metodología en estos proyectos se suscribe inicialmente dentro de la Investigación Acción Participación – IAP – creada por Orlando Fals Borda, el diálogo constante, donde se da prioridad a la opinión narrada por los participantes, que permite generar acciones incluyentes para la investigación, la transforman en una Participación Acción Investigación -PAI- en relación con los contextos y que,

> es importante que en cada región y principalmente en el tercer mundo tropical y subtropical donde se originó esta metodología, se utilicen raíces propias de explicación, descripción, sistematización y transformación de los contextos y de las condiciones sociales existentes (Fals Borda O., 1990: 87),

El proceso de investigación se realiza en dos fases: la primera cuantitativa, permite caracterizar sociodemográficamente a la población participante y determinar algunas variables relacionadas con la problemática abordada. La segunda de corte cualitativo etnográfico, posibilita conocer, describir, analizar e interpretar el problema de investigación así como los factores que inciden en él, a partir de procesos incluyentes y diálogicos, donde la población esta incluida y es la urdimbre de la investigación.

En esta relación son muchos los encuentros con las comunidades y debates interdisciplinares que se realizan para generar acuerdos en torno a la tematica a abordar, los cuales se establecen en colectivo a partir de criterios como:

- La problemática a investigar debe estar en el territorio.
- Las comunidades o la población sujeto deben estar de acuerdo con el proyecto.
- Se consolida el compromiso de las comunidades focales, frente a la participación de todos los actores en el proyecto.

2 En este Proyecto de investigación participaron tres grupos de investigación: dos del departamento de enfermería, Procesos de vida saludable y Salud reproductiva; uno del departamento de diseño, Diseño y sociedad, todos adscritos a la Vicerrectoria de investigaciones de la Universidad del Cauca. Los estudiantes del Programa de diseño gráfico que hicieron parte del diseño y formalización gráfica de los productos bajo mi asesoria fueron: Isabel Duque Botero, Omar Sanchéz Rico, Daniel Mera Escobar. Este proyecto surgió a partir de un convenio de Cooperación académico – cientifico – cultural y de cofinanciación, constituido entre la Universidad del Cauca, el municipio de Morales y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar I.C.B.F., que se constituyó con el propósito de adelantar una investigación participativa, cuyo eje fue encontrar los "Factores sicoafectivos y socioculturales que inciden en el embarazo a temprana edad en el municipio de Morales Cauca"; estuvo bajo mi coordinación desde el Grupo de investigación Diseño y sociedad, del departamento de diseño.

- El proyecto debe incluir como mínimo dos de los grupos étnicos de la región.
- Los docentes de la zona deben estar desde un comienzo articulados al proyecto, ya que el proyecto educativo institucional -PEI- se debe permear de los resultados y no puede desconocer la problemática.
- Se trabaja con toda la comunidad, no solo con los estudiantes de los colegios, cuando la problemática es educativa.

En cuanto a las técnicas e instrumentos de recolección de la información se establecen en consenso con las comunidades; en esta relación interdisciplinar, es común realizar las siguientes acciones:

- Encuentros con las comunidades[3] y reconocimiento de contextos[4].
- Visitas[5]
- Diseño del identificador base
  A partir de la información que se recoge en los encuentros y visitas realizadas a las diferentes comunidades de la zona, además de las expectativas e interrogantes que algunos actores sociales tienen del proyecto, se diseña el logo símbolo como identificador base del mismo, donde se representa de forma visual el imaginario colectivo de la gente y del grupo investigador para crear identidad y apropiación frente al proyecto. (ver imagen 1).
- Encuestas estructuradas[6]
- Entrevista a grupos focales[7]
- Entrevistas en profundidad[8]

Imagen 1.
Identificador visual del proyecto Proyecto: Factores sicoafectivos y socioculturales que inciden en el embarazo a temprana edad en el municipio de Morales Cauca.
Fuente: Bitácora: Proyecto Morales.

3 Los cabildos indígenas articulan el proyecto al Plan de vida de sus comunidades, desde el ejercicio de la autonomía, rescatando el saber de los mayores para aportar a la investigación.

4 Ejercicio mediado por por los encuentros con el Consejo para la política social que posibilita la exploración al Municipio desde un reconocimiento geográfico, social y cultural; así mismo el encuentro con las comunidades punto focal del proceso a quienes se les comparte el proyecto con la intención de que la comunidad se involucre de forma proactiva en la vida del mismo.

5 La visita es una estrategia metodológica que permite compartir experiencias, trabajar en conjunto y aprender que la visita no es invadir los espacios de los demás, si no un instrumento que permite acercarnos a los espacios familiares respetando los contextos para construir acuerdos y concertaciones. En ellas se recoge información acerca de la representación social que la gente tiene frente a la problemática que se está indagando.

6 Se diseña, prueba y ajusta una encuesta estructurada con la cual se caracteriza socio demográficamente a la población y se indaga sobre variables relacionadas con la problemática a investigar.

7 Se conforman grupos a quienes con una guía de grupo focal se les diseña una entrevista que tiene como soporte lo recogido con la gente para analizar la problemática.

8 La entrevista se aplica a los actores de manera individual, para lograr obtener una información mucho más profunda de la obtenida en los grupos focales. La profundización de las preguntas logra ampliar la información acerca del problema. Entrevista que se desarrollan desde el dialogo; permiten el encuentro desde la pregunta y la contrapregunta, no desde la unidireccionalidad, acorde con lo que Roland Girtler (2001) llama "conversación ero-épica".

- Conversatorios[9]
- Muestra gráfica

Las expresiones visuales hechas por los actores participantes en los conversatorios y las visitas realizadas, se comparten ante la comunidad en escenarios abiertos, a través de una muestra gráfica, que contiene las voces de los participantes de los diferentes puntos focales.

Estas piezas gráficas se muestran y exponen como una estrategia de sensibilización y proyección del proyecto ante la comunidad en general, donde se pueden escuchar otras voces de actores que no han participado del proceso, pero que son significantes en la vida del proyecto. Para ello se realiza una visita previa de exploración, con el fin de determinar donde se van a exponer las piezas gráficas, ya que el montaje es parte fundamental en la lectura y resignificación de los contenidos que desde el texto y la imagen se presentan. (ver imagen 2)

Imagen 2.
Pendones y muestra gráfica
Proyecto: Factores sicoafectivos y socioculturales que inciden en el embarazo a temprana edad en el municipio de Morales Cauca.
Fuente: Bitácora: Proyecto Morales.

Esta muestra va acompañada de separadores, que se diseñan para explicar al público el porqué de la muestra gráfica; contiene el objetivo de la puesta en escena y la invitación al público en general para que se involucre de forma activa en el proceso de investigación. De otra parte se diseña una hoja para recoger las inquietudes y propuestas de la población de forma escrita. Así también se diseñan camisetas, para el grupo investigador, con el fin de identificar a los actores que acompañan el proyecto, quien esta receptivo a aclarar inquietudes respecto a la investigación.

9 Estrategia pedagógica que permite como seres humanos, escucharnos desde saberes, sentires, deseos, para concertar nuevos caminos en torno a la problemática investigada. Se realizan para fortalecer la comunicación y participación de los grupos focales inmersos en la investigación, a través de un intercambio de ideas, pensamientos, interpretaciones, conceptos e interrogantes que los participantes tienen respecto a la problemática. El Procedimiento utilizado para los conversatorios puede ser el siguiente: una vez se reunen los grupos se establece el dialogo a través de la sensibilización sobre lo que significa un conversatorio, con el fin de comprender la importancia de la participación de las comunidades a través de un dialogo abierto permeado por inquietudes, preguntas y concepciones de la comunidad. En este sentido se empieza a rescatar un proceso de socialización desde la mirada de educación formal, no formal, e informal rescatando los saberes y sentires de las comunidades. La constitución de grupos obedece a una dinámica formativa desde la diversidad de pensamiento, encuentros con las comunidades y sobre todo en la búsqueda de leer los significantes que cada grupo tiene sobre la problemática; se construyen preguntas orientadoras que se van tejiendo en el transcurso del encuentro.

- Talleres[10]

  El Taller es considerado un espacio para la vivencia, la reflexión y la conceptualización. Es el lugar apropiado para la participación que permite "aprender haciendo", por su versatilidad, es una estrategia que se emplea con grupos pequeños, sin importar si saben o no leer. Posibilitan compartir experiencias y fortalecer herramientas para la comunidad en pro de continuar aportando a la solución del problema.

Proyecto 2

Otras investigaciones interdisciplinares, como el proyecto: *Pensamiento matemático y conocimiento local en el diseño y construcción de la vivienda nasa*,[11] se gestan directamente a partir de las inquietudes de las comunidades. Este proyecto se proyecta en 2010, en la dinámica que se dió después de la avalancha de Tierradentro sucedida en 1994, la cual trajo como consecuencia un proceso de reordenamiento territorial dirigido desde el Estado, para ubicar a las personas damnificadas, con el cual no quedaron satisfechos los habitantes de esta región.

La ausencia de un equipo propio tanto para el diseño y construcción de las casas dejó en personas ajenas la reconstrucción de un hábitat que debía ser predominantemente nasa. Las quejas tanto de comuneros como del Consejo Regional Indígena del Cauca, CRIC, se dirigían contra la ONG Nasa Kiwe, responsable de la reconstrucción de las nuevas viviendas.

Todo lo anterior, nos condujo a buscar en la cosmovisión nasa, matriz central del conocimiento, los elementos que aportaron en la construcción de esta investigación, estudio de caso que tuvo como soporte, los procesos que llevaron a los nasa a habitar un nuevo territorio después de la avalancha y destacar las implicaciones que este proceso tuvo a partir de su cosmovisión para reiniciar un nuevo ciclo de vida que traia consigo el fortalecimiento y recuperación de saberes ancestarles en torno a la construcción y cosmovisión de la casa.

El proyecto tuvo varios retos en el proceso, debido a que el equipo de diseño, conformado por estudiantes a mi cargo, no había salido a campo durante su carrera, no

10 Como ejemplo, para el proyecto referenciado, los talleres se realizaron en cada punto focal con la participación de docentes, estudiantes y padres de familia con los siguientes objetivos: Concienciar a los y las adolescentes sobre la importancia de "conocer y cuidar el cuerpo" e identificar y manejar las emociones y sentimientos, como forma de prevenir riesgos innecesarios para su salud y su vida; sensibilizar a los y las adolescentes, acerca de la forma de comunicarse de manera asertiva, con su familia y maestros; aportar herramientas a los y las adolescentes, para contribuir a la resolución de conflictos de pareja y de familia. Incentivar en los y las adolescentes la toma de decisiones libres, pero informadas y responsables, a fin de contribuir en el planeamiento de un proyecto de vida que les garantice pensar en tener hijos en una edad en la que se haya logrado madurez física, biológica y psicológica.

11 Algunos apartes de este texto fueron tomados del informe técnico final enviado a Colciencias, publicados en el libro, *Memorias, conocimientos y cambios en el diseño y construcción de la nasa yat, Cauca-Colombia.* Los grupos de investigación que participaron en este proyecto fueron dos: Uno de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales: Grupo de Estudios Sociales Comparativos (quien lideró el proyecto) y uno del departamento de diseño: grupo Diseño y sociedad coordinado por mí. Los estudiantes de diseño gráfico que participaron y fueron responsables del diseño de los productos bajo mi asesoría fueron: Sandra Lorena Arbeláez (realizo su tesis de pregrado); Alejandro López, Karen Ríos, Fredy Tenorio y Andrea Vaca.

había realizado investigación con proyectos reales y mucho menos con proyectos que articularan otras disciplinas; uno de estos retos, fue desarticular el concepto o noción del "otro" aprendido en la academia, construido desde modelos sistémicos que, desde diversos espacios, han tratado de organizar el mundo a través de paradigmas conocidos, desde los cuales, se ha clasificado a través de la historia, el mundo indígena; para comprenderlo, lo han medido y ubicado dentro del *sistema de conocimiento occidental*, a partir de estructuras de comparación estándar, en contraste con formas de resistencia detonadas por esa misma clasificación,

> Esta memoria colectiva del imperialismo se ha perpetuado a través de los mecanismos utilizados para recoger, clasificar y luego representar, en sus diversos modos, los conocimientos sobre los pueblos indígenas cuando estos fueron llevados a occidente [...] Son perspectivas que invitan a comparaciones con «algo/alguien más» que existe afuera, como [...], lo «negro», [...], lo «indio», lo «aborigen» (Tuhiwai Linda 2017: 22,77)

Estos procesos de clasificación instaurados en el imaginario, se fueron transformando durante el proyecto, inicialmente desde lecturas y talleres previos que diseñé para contextualizar el territorio caucano; fue una tarea de reconocimiento de la riqueza lingüística y cultural que lo caracteriza; especialmente me detuve en las implicaciones que tiene trabajar con comunidades bilingues que tienen sus lenguas maternas vivas y en uso; lenguas que contienen y dinamizan visiones de mundo, las cuales hay que conocer para adentrarse en ellas, lo que solo es posible desde el trabajo de campo, encontrandose y dialogando con la gente.

En la medida que los estudiantes se iban acercando a las comunidades indígenas de Kitek kiwe y Estación Talaga, fueron comprendiendo otros mundos posibles de los cuales no eran conscientes y no se habían entretejido en los conocimientos académicos recibidos. En principio el acercamiento se dio a través del metodo de investigación etnográfico, que si bien ha sido eje en las ciencias sociales y las humanidades para la formulación de un problema de investigación, aquí se resignificó desde la perspectiva del sujeto y el espacio investigado, tratando de tejer el conocimiento centrado en la academia con una relación más armonica que involucra las realidades territoriales y las vivencias de quienes las habitan.

El resultado inicial fue el reconocimiento del territorio como espacio que articula la memoria del pueblo nasa, su cosmovisión y cultura; Kitek kiwe y Estación Talaga empiezan a ser visibles no solo en la etnografia caucana y la región del suroccidente representada en el mapa nacional, lo más importante, empieza a ser comprendido por el equipo de investigación, como un espacio de memoria construido y representado por sus propios habitantes, quienes lo resignifican desde su ancestralidad para habitarlo como un cuerpo vivo, donde se articulan tres mundos: el mundo de arriba, el mundo del medio y el mundo de abajo,

> Desde el pensamiento *nasa*, la concepción del lexema *yat* invoca y convoca a tres grandes dimensiones vivientes: 1. *yat* como el espacio integral donde habitan los seres de arriba, el espacio donde habitan los seres *nasa*, más el espa-

> cio donde existe el inframundo. 2. *yat* – territorio, "espacio por donde transita el pensamiento"2, acoge y alberga a sus hijos cumpliendo el papel de *UMA* = madre tierra. 3. *U'pyat* – espacio de habitación, donde habita la célula familiar constituida por la pareja *nasa* y su familia entre ellos los abuelos, padres, hijos y nietos. (Perdomo 2013: 27)

Esta comprensión del territorio como casa, desarticula el imaginario académico frente a un modelo del "otro"estructurado desde paradigmas conocidos; la concepción integral del mundo nasa establece otras categorias frente a la organización del espacio, que no se fragmenta, es un territorio que articula lo espiritual, lo emocional y lo físico, en relación con otras dimensiones que conforman el universo; permea y transforma la noción de como imaginamos al otro, lo definimos y proyectamos.

Nos permeamos de otras dinámicas, en la medida que "el otro", "los otros", se consideran sujetos interlocutores, no objetos de investigación medibles; dinámicas que permiten revisar los métodos y metodologías de investigación, antes de ser aplicados como instrumento valido para obtener información.

En este contexto, uno de los productos gráficos resultado de esta investigación, fué el mural "nuestro plan de vida", de la comunidad de Kitek Kiwe, que hizó parte del trabajo de grado de Sandra Lorena Arbelaéz Gutiérrez, "El diseño de comunicación visual en los procesos de reelaboración cultural"; mural construido con la comunidad, a partir de la gráfica recolectada en los talleres de expresión y conversatorios realizados; narra las vivencias de la comunidad al ser desplazados de la Región del Naya y cómo van resignificando su nuevo territorio. (ver imagen 3)

Imagen 3.
Mural: Nuestro plan de vida
Proyecto: Factores sicoafectivos y socioculturales que inciden en el embarazo a temprana edad en el municipio de Morales Cauca.
Fuente: Bitácora: Proyecto Morales.

Reflexiónes finales

Los proyectos abordados se convierten en un camino para abrir el debate frente a diferentes construcciones que están inmersas en la investigación que se han naturalizado desde una mirada centro europea y colonialista, y que se desdibujan cuando nos confrontamos con realidades, metodos, técnicas y metodologias que se desarrollan en una investigación interdisciplinar, donde el trabajo etnográfico desarrollado en campo, los encuentros con la gente, los debates y consensos con y desde otras disciplinas, los talleres de memoria diseñados de forma cocreativa, los encuentros desde la palabra y la gráfica, son los que permiten vivenciar cotidianidades y en esa medida transformar los procesos; en particular resalto el trabajo de diseño cuando se hace en correlación,

> *nos ayuda a ir más allá del mero abordaje de los problemas existentes con formas existentes para imaginar terrenos enteramente nuevos de posibilidad. Igualmente importante, el diseño invita maneras muy dispares de conocer en una sola práctica co-creativa. (Design Studio for Social Intervention, en Escobar: 2016:77)*

Para realizar acercamientos más sensibles y más cercanos a la investigación + creación es evidente que se debe conocer el territorio y establecer canales de comunicación cercanos a la gente, que permitan un dialogo permanente frente a sus sentires y formas de concebir el mundo. Esto posibilita que la gente participe exponiendo sus opiniones, las cuales al ser recogidas por el grupo de investigación enriquecen las dinámicas que se estan desarrollando en la investigación, máxime si se trabaja una temática sentida por ellos.

A través de la historia la investigación ha estado tradicionalmente inmersa en la academia, alejada de de los escenarios de la vida cotidiana, con una connotación que reduce la concepción de problematicas reales vividas por la gente en su cotidianidad. Se habla de conocimientos académicos y de saberes cuando son de la comunidad, abriendo una brecha que crea barreras de encuentro que no contribuyen al dialogo entre personas. Es importante revisar estos planteamientos desde la academia para tejer puentes que de verdad nos posibiliten un encuentro integral al comprender que todos somos creadores de mundos posibles.

Referencias citadas

Arbelaéz Gutierréz, Sandra Lorena,
(2012), *El diseño de Comunicación visual en los procesos de reelaboración cultural: Propuesta gráfica en torno a la vivienda, para los niños y jóvenes de la comunidad indígena Nasa: Kitek Kiwe "Tierra floreciente" La laguna - Timbío, Cauca*. Tesis de pregrado. Departamento de diseño. Facultad de Artes, Universidad del Cauca.

Drexler Josep y Tocancipa-Falla, Jairo
(2020), *Investigar la vida social:orientaciones desde la etnografía*. Editorial Universidad del Cauca.

Escobar, Arturo
(2017), Autonomía y diseño la realización de lo comunal. Editorial Universidad del Cauca. Traducción Cristobal Gnecco.

Fals Borda, O.
(1990). *El Tercer mundo y la reorientación de las ciencias contemporáneas*. Nueva Sociedad.

Haber, Alejandro
(2011). "Nometodología Payanesa: Notas de Metodología Indisciplinada", en, *Revista de Antropología N° 23*, 1er Semestre, 2011: 9-49. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Chile.

Jaramillo, Enrique y Rojas, Axel
(2019), *Pensar el Suroccidente*. Editorial Universidad Icesi.

Ministerio de Ciencia Tecnología e Innovación

(2021), *Anexo 3, la investigación+creación, definiciones y reflexiones*. https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/convocatoria/anexo_3_-_la_investigacion_creacion_-_definiciones_y_reflexiones.pdf

Orozco-Álvarez, Marisol y otros
(2008), *Factores sicoafectivos y socioculturales que inciden en el embarazo a temprana edad en el municipio de Morales- Cauca*. Informe técnico final. Vicerrectoría de investigaciones. Universidad del Cauca.
(2013), "Nasa yat: tejido que articula cosmos – territorio – memoria", en *Memorias, conocimientos y cambios en el diseño y construcción de la nasa yat, Cauca – Colombia*. Colciencias, Universidad del Cauca.

Perdomo Dizu, Adonias
(2013), "La concepción de nasa yat desde el pensamiento de nuestros mayores", en: *Memorias, conocimientos y cambios en el diseño y construcción de la nasa yat, Cauca – Colombia*. Colciencias, Universidad del Cauca.

Tuhiwai Smith, Linda
(2017), *A descolonizar las metodologías: investigación y pueblos indígenas.*Editorial Txalaparta. San Isidro.

Manifestaciones de identidad de género en la contemporaneidad

Alejandro Gil Alzate
Colegiatura Colombiana
alejandro.gil@colegiatura.edu.co

Palabras Clave: Consumo, cuerpo, generación Z, género, moda.

Modalidad: Artículos de Reflexión

Temática: Autonomía Territorial

Resumen

Este proyecto busca identificar y caracterizar las manifestaciones de identidad de género como procesos de depuración que logren reconocer la singularidad del ser humano trascendiendo cualquier clasificación social para así reconocer lo esencial de cada uno en el contexto local. Además, busca evidenciar las formas tradicionales de identidad de género para que a partir de ellas se reconozcan formas alternativas de manifestación que se han construido en los últimos años.

Las masculinidades y las feminidades emergentes se convierten en el elemento principal en esta investigación ya que lo que se busca evidenciar es que estas han trascendido a otras posibles formas de expresión que desbordan la clasificación tradicional binaria.

En Colombia tradicionalmente hemos tenido libretos de género que nos han dado lineamientos claros y precisos de cómo deben actuar hombres y mujeres; mientras los hombres han sido formados bajo la idea de la dureza, la fuerza y la autoridad las mujeres han sido criadas bajo la delicadeza, la sensibilidad y la sumisión. Estos roles cada vez se van haciendo más reales y se materializan mediante dispositivos cotidianos como refranes, gestos, opiniones estandarizadas, chistes, burlas hacia la mujer, sentando la tradición patriarcal con la que los seres humanos crecimos y nos desarrollamos en una sociedad que previamente ha tenido un modelo sobre cómo se debe comportar un macho humano y una hembra humana para convertirse en lo que se considere un hombre y una mujer según los estándares de identidad de género que existan en una sociedad determinada.

Introducción

La segunda mitad del siglo XX estuvo marcada por sucesivas crisis de la modernidad, de la idea de progreso y en tal sentido el concepto de hegemonía es reinterpretado por la Escuela de los Estudios Culturales, quienes inicialmente se enfocaron en la influencia de la cultura popular pero posteriormente se abrieron a una serie de manifestaciones culturales y su relación con las estructuras económicas, psicológicas, semióticas y comunicativas.

Los Estudios Culturales se ocuparon de problemáticas urbanas como las expresiones de la organización social y de los mecanismos de control, las relaciones entre generaciones, identidades y subculturas (punks, hippies, etc.), estudios de género, estudios de la alteridad: racismo e inmigración, decodificación del texto mediático y el conflicto entre ideología emitida vs ideología recibida.

El desarrollo del pensamiento culturalista puso de manifiesto un enfoque del multiculturalismo, algunas de sus manifestaciones propiciaron un enclaustramiento de esta misma noción y su más extrema tendencia a crear ghettos, corriendo el riesgo de volver esencialistas y estáticos los estudios emergentes.

Todo lo anterior constituye el punto de partida y condición de posibilidad de la investigación propuesta, en tanto busca responder la siguiente pregunta:

¿Cómo las manifestaciones de identidad de género, se configuran como mecanismos (forma) de depuración mental (avance social) que logren identificar (expresar) la singularidad de las personas para reconocer lo esencial de SER HUMANO en el contexto local?

La identidad de género como concepto, construcción histórica y campo de tensiones socioculturales, se ha constituido en un tema de investigación de amplio interés, en tal sentido cobra fuerza la generación de conocimiento que permita reflexionar de una forma crítica y realista sobre los procesos sociales que se dinamizan y encuentran un nicho de identidad y expresión cultural del ser en las manifestaciones de género.

Los conceptos de lo masculino y lo femenino son construcciones históricas, cambiantes y permeables a las apropiaciones sociales que realizan los individuos, en tal sentido es vital comprenderlos como hechos que responden a formulaciones discursivas que influyen en la vida material, que se entrecruzan con campos de saber delimitados en el universo de lo sociocultural. El abordar dichos conceptos requiere pensar en su construcción, sus dimensiones y su campo enunciativo:

> *El juego de los conceptos que se ven aparecer no obedece a condiciones tan rigurosas: su historia no es, piedra a piedra, la construcción de un edificio. [...] Más que querer reponer los conceptos en un edificio virtual, habría que describir la organización del campo de enunciados en el que aparecen y circulan. (Foucault, 1979, p27-28)*

El cuerpo, la moda y el consumo son variables que permiten encontrar en el contexto local, características y experiencias que se definen en relación con su posición en la escala de producción y consumo, con elementos de status, acceso a bienes y servicios, construcción de conocimiento y visión de su realidad circundante, todo lo anterior como una serie de manifestaciones de la cultura, propias de su construcción identitaria desde

el ser humano y específicamente para efectos de esta investigación en el marco del concepto de género.

La dimensión de lo cultural es necesaria para que un grupo se defina como una comunidad de intereses y preferencias, y además como un colectivo social con unos patrones sociales que lo determinan. En relación con la anterior la episteme de la clasificación establece una taxonomía de los objetos materiales y espirituales que circulan en el mundo, a los que se les atribuyen ciertas cargas semánticas, elemento con el cual trabajará la investigación.

Las manifestaciones de la identidad de género se definen a partir de la escogencia entre la multiplicidad de signos que circulan en el universo social de los individuos y de los grupos, es por ello que las relaciones simbólicas difieren de una cultura a la otra, en tal sentido es necesario indagar cómo se manifiestan, en el contexto local analizando el cuerpo, la moda y el consumo para efectos de la presente investigación.

Es el discurso una fuente de conocimiento, los sujetos pueden producir textos particulares, pero ellos operan dentro de los límites de una episteme, de una formación discursiva, un régimen de verdad, un período y cultura particulares (Foucault 1980: 98). Es por ello que la investigación propuesta encuentra en el cuerpo, la moda y el consumo, patrones o modelos, explícitos o implícitos, de y para la conducta, adquiridos y transmitidos mediante símbolos y que constituyen los rasgos distintivos de diversos grupos sociales que se manifiestan en sus expresiones y creaciones cotidianas.

El panorama anteriormente descrito señala un campo de investigación pertinente y oportuno, en el marco de indagaciones y reflexiones que permitan repensar las teorías sobre la identidad de género, así mismo partir de expresiones locales y formas particulares de expresarse, sentirse y vivirse como ser humano en su entorno sociocultural.

Método – Marco

Empleando enfoques cualitativos de la investigación social, el proyecto busca indagar de qué manera se expresa la identidad de género, con el fin de identificar las manifestaciones más allá del género. La investigación busca dinamizar el ejercicio creativo en torno a las mediaciones, hibridaciones, las apropiaciones y las transformaciones de dichas identidades contemporáneas.

Con el fin de identificar las distintas formas de apropiación de la moda en relación a la identidad de género, la investigación buscará entender cómo desde lo local a lo global se evidencian asuntos en torno a las teorías de género, cómo se experimentan en la cotidianidad, en su relación con los otros, en su imagen de sí mismo y en su universo de referentes socioculturales.

Tomando como base el diseño centrado en las personas y la metodología que establece Rosana Guber en su libro Etnografía. Método, campo y reflexividad (2001) se hacen estos lineamientos metodológicos para el proyecto con el fin de asentar unas bases sólidas sobre las que se moverá la investigación en el transcurso de su ejecución.

Resultados - Discusión

Como se expuso anteriormente, esta investigación se pregunta por la identidad de género desde lo masculino y lo femenino, para dar cuenta como se transforman las manifestaciones de dichas identidades en la contemporaneidad a partir de la indagación en el cuerpo, la moda y el consumo.

Tomaremos como base los postulados de Georg Simmel (1903, 1923) y Jean Baudrillard (1968, 1970) en relación a la moda, y ahondaremos en la compilación Los cuerpos dóciles: hacía un tratado sobre la moda (2011) en la cual se expone el asunto de la moda como el elemento que impulsa la diferenciación y el cambio. Este postulado se conjuga con las reflexiones de Butler en torno al paradigma binario del género y las diversas manifestaciones contraculturales que se despliegan de este, para entender el género como "un fenómeno variable y contextual, el género no designa a un ser sustantivo, sino a un punto de unión relativo entre conjuntos de relaciones culturales e históricas específicas" (p61, 2011).

En el proyecto de investigación se buscará ahondar en las relaciones culturales e históricas especificas a la ciudad de Medellín que ayudan a vislumbrar como esas manifestaciones despliegan acciones que han impulsado cambios en el paradigma de lo binario.

A partir de la definición del género como manifestación desde la moda, ahondaremos en el asunto del vestuario desde el cual se da cuenta de aspectos socioculturales y socioeconómicos, entendiendo que el vestido es uno de los objetos más cotidianos que ha podido existir y que en la actualidad es un dispositivo transversal de uso global sin importar raza sexo, clase social etc. su función principal es cubrir el cuerpo, cuando este está dotado de carga simbólica la función trasciende hacia un asunto emocional enmarcado en rituales y simbolismos. Estas funciones intangibles lo que hacen es enmarcar a la persona a un grupo social determinado, la función del vestido se resignifica y va más allá de lo meramente utilitario. En este punto se puede decir que el vestido es tocado por el fenómeno de la moda.

Cuando hablamos de vestido hablamos de apropiación de cuerpo; el cuerpo es el espacio primario de cada ser humano, el espacio íntimo donde cada persona lo modifica a placer; puede ser desde lo vestimental hasta lo corporal dejando huellas indelebles en él. De esta manera la persona encuentra mecanismos que empiezan a dar reconocimiento y singularidad dentro de un grupo social, se empiezan a configurar códigos vestimentales que dan pertenencia e identidad de acuerdo a un contexto determinado.

Claudia Fernández se refiere a este tema en la profundidad de la apariencia:

> *De todos los objetos de nuestra cultura material se ha dicho que poseen, a grandes rasgos, dos funciones; la primera es aquella para lo cual fue creado, en el caso del vestido sería cubrir el cuerpo; la secundaria sería aquella comunicativa o simbólica con la cual se puede designar pertenencia a un grupo o estatus dentro de una sociedad determinada. Al estudiar los orígenes del vestido suele deducirse que su función secundaria resulta imperativa, ya que contrario a las primeras teorías sobre la aparición del vestido, que lo sitúan como protección frente a la intemperie, las razones mágicas y simbólicas dominan la practica vestimentaria de los primeros humanos (2015, p25).*

Ahondaremos los asuntos del hábito que será entendido como el punto de partida desde el que la persona o el individuo es y se hace, Michel Serrés en su texto Habitar (2012) define el habitar como ponerse o encargarse, dichos verbos aluden a las acciones con el entorno, es decir "a partir del ser ahí el cuerpo teje y lanza su densidad incoativa, naturaliza el espacio, se incorpora las cosas, domestica los seres, sujeta los alrededores, como una planta. En torno a piedras estables crece el musgo, tener se sigue de habitar" (Íbid, p3). Se indagará como desde el estudio de la cotidianidad, de los momentos rutinarios y comunes se generan mediaciones, apropiaciones y transformaciones en cuanto a la identidad de género.

Por último, es importante hacer una revisión acerca de la intervención corporal como otro elemento más que acompaña al vestuario en esa búsqueda de autoexpresión que trasciende la tradicional clasificación binaria.

Este entraría como un dispositivo de transformación más para los múltiples significados y resignificaciones que han adquirido los cuerpos, no solo con el vestido sino también con la intervención de la piel, desde tatuajes, perforaciones, cicatrices y por supuesto el maquillaje; esa herramienta de transformación gobernada tradicionalmente por mujeres, sin embargo, cada vez más utilizada por todo tipo de personas que buscan disimular, cambiar, ocultar, disfrazar o simplemente adornar los rostros de las corporalidades revisadas anteriormente.

El interés por ornar la piel viene desde cientos de años atrás; los antiguos egipcios contaban con una gran cantidad de fórmulas para su cuidado, así como para sus rituales y representaciones.

En diferentes tribus indígenas de África y de Asia las intervenciones corporales aparecen como partes de sus procesos rituales, algunos de ellos usados como parte del proceso de transición de jóvenes a adultos, de compromiso o contraer matrimonio.

Una de las grandes ventajas que tiene el maquillaje en las personas, es que estas tienen la capacidad de reinterpretarse y transformase como una exteriorización de la identidad que sobrepasa cualquier clasificación tradicional. Este entonces se ha convertido en parte esencial de la piel y ha dado infinidad de posibilidades a que esa piel se transforme a la hora de representarse.

Conclusiones

Este articulo hace parte del proyecto de investigación: *Lo esencial de SER HUMANO más allá de los discursos corporales de género*. Investigación que aún se encuentra en proceso de ejecución, es por esto que parte de la información está en estado parcial y de planteamiento. Sin embargo, es importante resaltar la ejecución juiciosa y disciplinada que se viene haciendo hasta este momento obteniendo resultados parciales importantes como:

Abordar los pilares de la carrera desde tres miradas que trazarán la línea investigativa del proyecto: el cuerpo, la moda y el consumo siendo estos los ejes que dinamizan las propuestas que se propone el programa a través de sus laboratorios.

A lo largo de la investigación se indagan continuamente los pilares bajo estas tres miradas; lo femenino y masculino en tensión con las nuevas dinámicas de manifesta-

ción de género, la moda como fenómeno social que da sentido al programa y el consumo como catalizador de emociones que está presente en todos los seres humanos.

Revisar los pilares de Diseño de Modas es indagar sobre los valores culturales que se le atribuyen a lo femenino lo masculino y lo íntimo ya que son aprendidos desde la cultura.

De acuerdo a lo anterior, la intención del programa es abordar el concepto Moda como fenómeno cultural regulador de las elecciones de manera espontánea. Por lo cual, los valores se entienden desde el contexto como formas, aprendizajes y arraigos que cambian y mutan, independiente de la clasificación binaria, es decir hombre y mujer.

Además, con este proyecto se busca que los estudiantes entiendan sus propias formas de comportamiento más allá de lo femenino y lo masculino y que, además, planteen desde su entorno lecturas por su propio aprendizaje. El fin es que se establezca una perspectiva para argumentar una posición y que exista un cuestionamiento al respecto para que se motive a encontrar otro tipo de expresión y reflexión.

A partir de Lo Femenino y Lo Masculino, se indaga Lo Intimo que se entiende como la relación conmigo mismo para crear un lenguaje propio y entender los limites condicionados desde la cultura, la sociedad, la religión, la política y lo ético, además se cuestiona eso que soy yo en la intimidad y cómo lo relaciono con el otro.

Adicional a eso es importante resaltar el proceso que se viene adelantando con el semillero de investigación: "Sujetos al consumo" donde se trabaja de manera paralela con un proyecto propio del semillero que sirve como apoyo y análisis a este proyecto.

Cabe anotar que esta investigación servirá como material pedagógico y académico para el programa de Diseño de Modas de Colegiatura colombiana donde se busca poner en practica la revisión de los pilares de la carrera: Lo femenino, lo masculino y lo íntimo en los diferentes laboratorios del programa para que de manera natural los estudiantes involucren conscientemente dichos pilares en los procesos formativos y creativos en busca de la construcción de su perfil original.

Bibliografía

Arango Marín, M.
(2017). *El espacio viscoso: Hacia un entendimiento del espacio como una producción social.* Universidad Pontificia Bolivariana: Medellín.

Baudrillard, J.
(1974): *La sociedad de consumo*. Barcelona: Plaza & Janés
(2004): *El sistema de los objetos*. Fondo de cultura económica. Mexico

Butler, J.
El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad, Paidós, Madrid, 2011 (1990).

Croci, P. V. A.
(2011) *Los cuerpos dóciles*. Hacia un tratado sobre la moda

Fernandez Silva, Claudia
(2015) *La profundidad de la apariencia. Contribuciones a una teoría del diseño de vestuario*. Medellín UPB

Simmel, G.
(2014). *Filosofía de la moda*. Casimiro.

Serrés, M.,
(2011) *Habiter. París:* Le Pommier, Habitar. tr. Paláu. Junio de 2012

Vidal Moranta, T., & Pol Urrútia, E.
(2005). *La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares. Anuario de psicología*, *36*(3).

Aporte desde el diseño industrial a la innovaciòn en el turismo comunitario: énfasis en el concepto de experiencia

Fernando Camelo Pérez
Universidad Pontificia Bolivariana, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
fernando.camelo@upb.edu.co, fernando.camelo@uptc.edu.co

Palabras Claves: Experiencia, diseño industrial, innovación, turismo comunitario.

Modalidad: Artículo de reflexión.

Temática: Autonomía Territorial.

Resumen

A partir del proyecto doctoral macro titulado *Diseño industrial y procesos de Innovación en las organizaciones rurales comunitarias que prestan servicios turísticos en Colombia* del Doctorado en Gestión de la Tecnología y la Innovación de la Universidad Pontificia Bolivariana, Sede Medellín, el cual busca la generación de nuevo conocimiento aplicado a entornos en los cuales se ha encontrado que no se han abordado temáticas de gestión de la tecnología y la innovación, en este caso, aplicado a las organizaciones comunitarias que están trabajando en fortalecer el Modelo de Gestión del Turismo Comunitario (MTC), surge la inquietud de reflexionar frente a ¿Cómo contrastar los resultados teóricos del aporte del diseño industrial en los procesos de innovación con la realidad territorial de las organizaciones de turismo comunitario?

En este caso, con el fin aportar a la toma de decisiones en la producción de nuevos y mejorados servicios con valor innovador que se puedan brindar a los turistas, por lo tanto, en el presente trabajo se contrasta entre el trabajo documental y los resultados de talleres lúdicos con organizaciones teniendo como principal hallazgo la importante presencia en ambas aplicaciones metodológicas del concepto de experiencia, como resultado cognitivo de la interacción del turista con los servicios y como factor del proceso de innovación para que el mismo usuario tenga episodios positivos en el destino visitado; es así que fruto de la reflexión de afirma que la experiencia desde el diseño industrial y la profundización de su estudio, podría aportar a la innovación en servicios turísticos en las organizaciones de turismo comunitario.

Introducción

A nivel internacional, las tendencias y desafíos del turismo UNWTO (2011), Vogeler (2014), marcaban el aumento de turistas más exigentes, con la tendencia al respeto de la autenticidad sociocultural de las comunidades receptoras. Sin embargo, a pesar de la gran disminución de estos por el impacto de la pandemia de COVID 19, y las estrategias centradas en la vacunación, menos restricciones, regulaciones y la recuperación de la confianza ONU (2021), el número de turistas se ha visto reducido, indistinto de ello, la experiencia que buscan en los destinos se podría volver más exigente, dados los riesgos asociados.

Ahora bien, para Colombia el Libro Verde 2030 Colciencias (2018), indica la necesidad de generar innovación con un carácter transformativo que le debe responder a las necesidades sociales y sus sistemas sociotécnicos; el Plan Sectorial de Turismo 2011 – 2018 y el Plan Sectorial de Turismo 2018 – 2022, fundamenta su proceder en la planificación, ordenamiento territorial y el turismo responsable con base en políticas desde el Turismo Naranja y la red Investiga Turismo, Departamento Nacional de Planeación (2018) e incluye a la *innovación*; de aquí surge la idea de explorar como el diseño industrial podría aportar a la innovación en turismo.

Innovación

La innovación en general, tiene que ver con el cambio del sistema técnico y tecnológico que conlleva al mejoramiento interno y externo de una organización generando valor Gallego (2005), a su vez , en relación con el valor hacia los clientes y la organización como indica Arrieta (2015), Sawhney, Wolcott, y Arroniz, (2006), o el cambio enfocado, de Drucker (1998) y finalmente la orientación de OCDE/Eurostat (2018) que indica que "la innovación es un producto o proceso nuevo o mejorado (...) que difiere significativamente de los productos o procesos anteriores (...) que se ha puesto a disposición de los usuarios"(p.20), dividiéndola en *innovación de producto* e *innovación de proceso del negocio.*

La perspectiva empresarial de OCDE/Eurostat (2018) no contempla de manera contundente los aspectos o efectos sociales dentro de las organizaciones, por eso es importante mencionar la innovación social, que se orienta hacia beneficios sociales más internos de la innovación, como lo denota Astorga (2004), Rodríguez & Alvarado (2008); Jaillier (2017), Howaldt (2016), Howaldt & Schwarz (2010), incluyendo, para el entorno rural lo que expresan Burgos & Bocco (2020) en la denominada *innovación rural*, llamando la atención en discutir acerca de innovación en el nivel local-comunitario.

La Unesco asocia el término turismo con cultura y hace parte de la clasificación contemplada en servicios personales, además se centra en las actividades de turismo experiencial o creativo, entonces ¿Qué le queda al turista una vez interactúa con el servicio? *la experiencia*, que se empieza a destacar como factor esencial, la cual, las mismas organizaciones, bajo el modelo de gestión del Turismo Comunitario (MTC) o Turismo basado en Comunidad (C.B.T. en inglés), en diferentes escenarios ratifican la necesidad y oportunidad de la configuración de experiencias auténticas y participativas para los turistas.

Turismo Comunitario

Éste concepto retoma y unifica la relación del turismo con las organizaciones comunitarias Huertas (2015) en referencia a diferentes autores con aspectos en una forma de organización autogestionada que toma al turismo como una actividad complementaria y pequeña escala de tipo participativo, planificado y sostenible, democrático y solidario para incrementar sus beneficios, y fortaleciendo el sentido comunitario y así erradicar la pobreza según Gascón (2011) y con base en el empoderamiento Joo et al.(2020); también la generación de riqueza Pastor et al. (2018); sin embargo más allá de la alternativa económica, debe tenerse en cuenta que el turista busca tener una experiencia positiva que permiten asociar adecuadamente al destino como lo describe tanto Taeyeon et al. (2020) como Sugandini et al. (2019).

Diseño Industrial

Archer (1979) define al diseño desde la adaptación del entorno a las necesidades materiales y espirituales, en especial con el "significado y valor" (p.20); Ruíz (2015), Gallego (2017) respecto a Manzini (2015) como un creador de entre la sociedad y la técnica, ahora la World Design Organization [WDO] (2015), toma al diseño industrial como un proceso estratégico desde la creación de productos innovadores, sistemas, servicios y experiencias con base en una gran capacidad de análisis el ser humano; Hernández et al.(2018), enfatizan que son evidentes las fases generales del proceso en cuanto a *ideación-desarrollo-implementación*, en tal sentido Lacruz (2017) desde los paradigmas ontológicos marca el camino para entender los productos del diseño industrial como "objetos acabados, interfaces y servicios"(p.2) en la búsqueda de aporte emocional y un constructo profundo de manera significativa y memorable lo que se conoce de manera general como *experiencia*, relacionada con lo que Tynan & McKechnie (2009) en referencia a Pine and Gilmore (1998) en relación con los eventos memorables o lo que Amengual (2007) destaca frente a que la experiencia es el comienzo y desarrollo del proceso cognoscitivo y la transformación de la conciencia; un aporte desde los factores de diseño industrial a la experiencia se enmarca en el Diseño Positivo, de Desmet & Pohlmeyer (2013) basado en el diseño para el placer, el significado personal y la virtud, que en principio se aplican a artefactos, pero que claramente se podrían aplicar al sector servicios.

Diseño de servicios

El término de producto turístico se asocia con servicios turísticos, sin embargo, en principio el diseño de servicios, como subdisciplina del diseño según Figueroa et al. (2017), retoman la descripción de Jean Gadrey (2000) en el sentido de la creación de la creación de valor la construcción de realidades las cuales son "intangibles, heterogéneos, inseparables (de sus proveedores) y perecibles" Figueroa et al. (2017), lo que los diferencia de los artefactos. También refiriéndose a Moritz (2005) indican que el diseño de servicios "es capaz de proyectar experiencias significativas a través de propuestas útiles, deseables y memorables para las personas, y eficientes"(p.30).

Tussyadiah (2014), respecto a experiencia turística expresa que esta debe ser interactiva entre el turista y los elementos físicos, sociales y los medios asociados a la cual se puede aportar también mediante la gamificación que Xu et al. (2017). A su vez,

Jernsand et al. (2015), frente al diseño de experiencias, se refieren a Jantzen, Vetner & Bouchet (2011), indicando que consiste en organizar marcos, desarrollar objetos y planificar situaciones y eventos que brinden experiencias relevantes a nivel fisiológico, emocional y cognitivo.

Es así como la motivación inicial del presente trabajo y los hallazgos teóricos conducen a expresar inicialmente que los factores desde el diseño industrial son afines con el turismo como servicio y con lo que buscan en especial las organizaciones comunitarias: *la experiencia.*

Método – Marco

La primera fase de *trabajo documental* se basa inicialmente en el marco general de los antecedentes teóricos, conceptuales expresados en la introducción que se profundizan mediante búsqueda bibliográfica mediante un proceso de tipo cualitativo basado en la estrategia mencionada por Villarreal & Landeta (2010) en la cual se identifican las dimensiones estratégicas, se buscan factores explicativos, patrones bajo proposiciones teóricas para realizar comparaciones teóricas, logrando determinar la coherencia en el conocimiento relacionado que se plasma, más adelante, en el apartado de *algunos antecedentes investigativos.*

Posteriormente se realiza un trabajo de análisis de redes partir de búsqueda sistemática en bases de datos científicas con base en las categorías conceptuales como lo son *diseño Industrial, turismo, innovación y organización comunitaria,* en la búsqueda de su relacionamiento, se parte de una búsqueda rigurosa de producción científica a nivel mundial por lo tanto se toman tanto la base de datos Scopus perteneciente al editor de publicación Científicas Elsevier y también el aprovechamiento de Web of science (WOS) de Clarivate Analytics; WOS integra a Scielo, una de las bases de datos científicas más importantes de Latinoamérica y el caribe, lo que también es muy útil para incluir la producción de la región, complementado por el manejo de la herramienta Vantage Point 2020 de minería de texto, análisis de co-ocurrencia y también Gephi 0.9.2 para el análisis de redes.

Para tal fin, siguiendo a Mendoza (2020) se aplicó una metodología de revisión sistemática introducida por Tranfield et al. (2003) basada en la planificación, revisión y publicación, es así que, con base en la categorías conceptuales y variables expresadas en la introducción, las cuales se estructuran ecuaciones fueron aplicadas en lo motores de búsqueda de las bases de datos bibliográficas Scopus y Web of Science, concentrando la revisión en artículos y review al año 2020, dando como resultado una cantidad de 274 registros en Scopus y 119 en Web Of Science, los cuales fueron unificados mediante el software Vantage Point 2020.

Una vez procesados los resultados de las búsquedas se analizó el grafo resultante y tabla de métricas correspondiente, recordando que las diferentes maneras de medir las características de una red se denominan métricas, es así que con base en los diferentes tipos de métricas de descripción de una red referidas por Kuz et al. (2016) se halló el *Porcentaje de Importancia (PoIm)* de las palabras claves, mediante la ponderación de las métricas de Grado, Grado con pesos y centralidad de intermediación, lo que determina el liderazgo de palabras de la red, derivada de esto, mediante el análisis del peso de

los enlaces de cada red se determinaron relaciones que desde la categoría conceptual *diseño industrial* se tiene con los demás categorías conceptuales, aunque se destacan las palabras claves más relevantes de cada red según su *Polm* de cada red, no se pierde en interés en las palabras de menor *Polm* que aportaran al proceso de construcción teórica, lo anterior facilitó la construcción de una matriz de adyacencia que al ser procesada en Gephi 0.9.2 permite la generación de un grafo de representación.

Figura 1.
Ejemplo de material de taller lúdico presencial.
Créditos: El autor

En la segunda fase de *talleres lúdicos* se realizaron encuentros con los equipos directivos de 10 organizaciones comunitarias compuestas por integrantes de los departamentos de Boyacá, Nariño, Atlántico, Guaviare, y Caquetá; en dichos talleres se motivó a los asistentes a expresar su conocimiento alrededor de la innovación y sus procesos.

Dichos talleres buscaban inicialmente determinar cuál es la visión de proceso de innovación de nuevos y mejorados servicios que tienen las organizaciones de turismo comunitario, planteándoles mediante material gráfico, figura 1, como organizarían ellos las diferentes etapas y factores existentes en cada una de ellas, es así, como bajo el análisis de los gráficos y audios resultantes se determinaron los factores comunes entre las organizaciones.

Resultados – Discusión

Algunos Antecedentes investigativos

En desarrollo de la metodología de la fase de *trabajo documental*, se resaltan autores como Hjalager, (2002), quien se refirió a la innovación en turismo como tema nuevo a trabajar y el cual debe ser analizado desde sus diferentes puntos de vista y con la posibilidad de activar el turismo a pequeña escala, indica que se hace necesario para los aspectos de innovación la participación de diferentes campos, entre ellos el diseño; también la misma Hjalager (2010), invita a utilizar el concepto de imitación creativa, también que en los servicios deben ser incluidos los artefactos y viceversa; la misma Hjalager (2015) expresa que "gran parte del poder innovador en el turismo no se origina en el turismo mismo" (p.19), y que el turismo se debe dejar permear por diferentes disciplinas, a realizar investigación en turismo de tipo interdisciplinar mediante "alianzas no tradicionales"(p.19)., finalmente agrega que frente a la innovación en turismo todo está por hacer, fundamentado en el conocimiento inherente a la ciencia y la tecnología enfocado a la experiencia turística, en la misma sintonía, Gomezelj (2016) resalta además que en el sector turístico la innovación debe ser atendida de manera diferente a la del sector de fabricación.

A su vez en el trabajo de Espeso et al.(2016), analizan la innovación en el proceso de diseño de productos turísticos, con base en su patrimonio cultural, social y natural

de los grupos indígenas en México, planteando la necesidad de crear productos que se fundamenten en prácticas experienciales basados en el patrimonio. Dentro de la construcción teórica se resalta lo que menciona Kotler y Rath (1984) al considerar al diseño como proceso y como "[...] una herramienta estratégica poderosa pero descuidada"(p.6); resaltando, de manera muy clara, que el diseño es un proceso y que puede atender aspectos intangibles, además de los tangibles.

En relación a factores del diseño industrial y la experiencia se resaltan a Hara et al. (2013), desde la teoría del diseño centrado en el usuario y el diseño de uso, el cual se transfiere de la manufactura de artefactos al diseño de servicios, como una posibilidad de creación de valor; Hara & Arai (2012) ratifica la posibilidad del diseño como facilitador para la creación de valor en los productos y servicios, dado el contacto con el cliente; Pamfilie & Croitoru (2018), aportan a la estrategia de marca turística desde el Design Thinking, en Rumania; Jernsand et al. (2015), trabaja la innovación en experiencias en turismo basados en la determinación de un proceso de diseño, en Kenya, determinando un modelo de espiral en el proceso de diseño de la experiencias nuevas y mejoradas; Gabriel et al. (2016), buscan generar espacios de talleres creativos para nuevos productos y servicios turísticos; Lee et al. (2010) analizan como desde el diseño se conduce a la Innovación Dirigida por el Consumidor (CDI en idioma inglés), para el logro de experiencias turísticas en Quilt Gardens Tour de la comunidad Amish en los Estados Unidos

Carballo et al. (2015) indica que la experiencia no solo se limita a una experiencia física, sino que se basa en la percepción y propone técnicas para su investigación y aplicación; Bakas et al.(2018) aborda al turismo creativo como una oportunidad para la generación de redes de trabajo en fortalecimiento de las organizaciones comunitarias; Garcês et al. (2018) investigan cómo el optimismo, la creatividad y la espiritualidad son variables fundamentales para tener una vida mejor, y específicamente para entender al turismo de experiencias; Chang et al. (2014), en talleres de cerámica, arte y manualidades, logran determinar la relación entre la motivación del visitante y las características de los destinos que cuentan con productos de turismo creativo o experiencial.

Mucho más profundamente en cuanto estudios acerca de la experiencia Yuan & Liu (2017) trabaja modelo conceptual desde el análisis de las actividades, atracciones, experiencias y evaluación emocional de las mismas; Wan (2017) se refiere a la interacción de los sistemas con los viajeros, que a través de las tecnologías de la información y las comunicaciones tienen el potencial de ofrecer experiencias personalizadas, memorables y significativas (MMEs); Fraiz (2012) sobresale en el tema de la interpretación del patrimonio, en relación con las experiencias para lograr la sensación, un significado y una vivencia del lugar, con énfasis en maquetas, objetos, reproducciones que sirven además para que haya aprendizaje propio y se ayude a la conservación del patrimonio.

Como se aprecia, en esta exploración bibliográfica, la existencia de una afinidad de los factores del diseño industrial y en especial de la experiencia, se evidencia una gran importancia como concepto y como meta en el turismo, las organizaciones comunitarias y la búsqueda de la innovación en servicios.

Análisis de redes

Tal como se explicó previamente, se tomó de la tabla de síntesis de *Polm* e intensidad de relaciones, dichos resultados permitieron construir una matriz de adyacencia / co-ocurrencia, la cual fue procesada en el software de análisis de redes Gephi 0.9.2, dado como resultado el grafo de la figura 2.

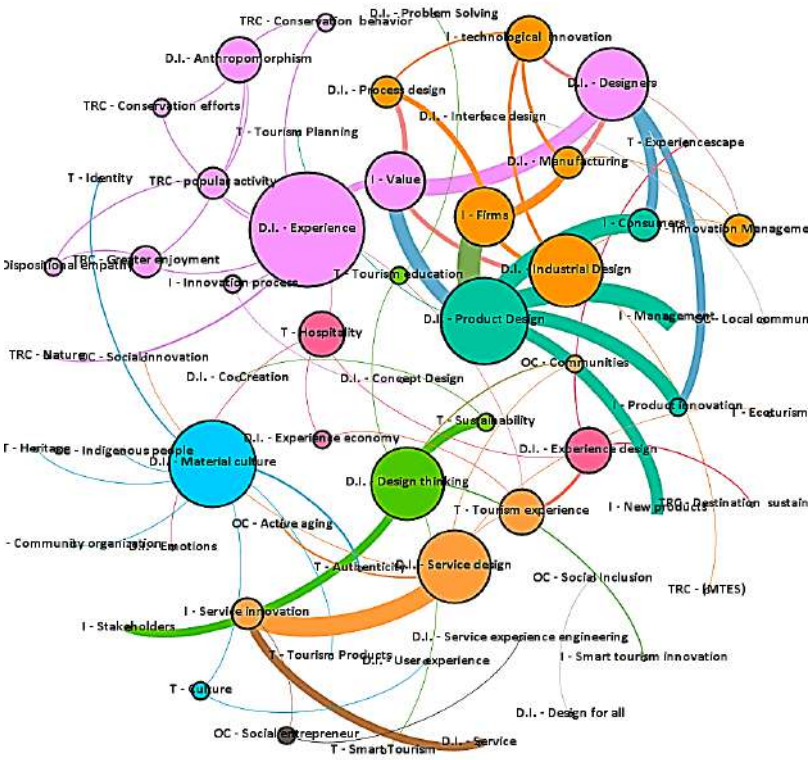


Figura 2.
Grafo consolidado de relaciones teóricas. Análisis de relaciones realizado en Gephi 0.9.2.
Creditos: Autor

Donde visualmente, se aprecia toda la red de relaciones, con base en las definiciones de métricas de análisis de red se puede interpretar por el tamaño de los nodos, las palabras claves más importantes y por el espesor de las líneas de los enlaces la intensidad de las relaciones entre las mismas, teniendo claro que el nodo más relevante encontrado está el relacionado con *experience*, encontrando además a *Experience design* y *Experience economy*, lo cual además esta soportado por datos cuantitativos.

Es así, que se evidencia la existencia de las palabras claves tal como *experience* y otras afines como lo son *experience design* y *experience economy,* lo cual inicialmente reconfirma su importancia detectada en los antecedentes y el hallazgo de relaciones significativas de estos factores del diseño industrial con aspectos de turismo, las organizaciones comunitarias y la innovación, desde el punto de vista teórico.

Es así que *Experience (experiencia)* es una de las palabras claves de mayor *Porcentaje de importancia (Polm)* dentro de la red, la cual se relaciona de manera importante con *value (valor),* fundamental para la innovación, es así que *Value (valor)* que Ravald & Grönroos (1996) lo definen como la herramienta de fidelización de un cliente basado en episodios positivos, como la utilidad que recibe un consumidor; en referencia a Monroe (1991) resaltan que es la relación entre los beneficios percibidos y el sacrificio percibido; en referencia a Zeithaml (1988) especifican que es la "evaluación general del consumidor de la utilidad de un producto basada en una percepción de lo que se recibe y lo que se da"(p.20) el cual es individual y subjetivo; también en referencia a varios lo relacionan como el medio para diferenciarse y encontrar ventaja competitiva.

Experience también se relaciona con *nature (naturaleza)* que Ducarme & Couvet (2020) la relaciona en el sentido de un patrimonio de frágil equilibrio que debe estar fuera del alcance humano; también en referencia a Leopold (1949), quien la define como la fuerza central de la vida y finalmente, la naturaleza la cual se ve influenciada por factores culturales como expresa Nelson & Callicott (2008) los cuales también deben ser conservados; es claro que la experiencia es el objetivo primordial del servicio y la experiencia solo surge debido a la interacción con el servicio, si este cuenta con valor se logra la innovación, en este caso con una de la grandes fortalezas que tiene el modelo de turismo comunitario que es la naturaleza presente como patrimonio en el territorio.

Además, *Experience* tiene una relación teórica con *Conservation behavior (comportamiento de conservación)* que Winkler et al. (2020) expresan que este concepto viene desde la psicología que ha venido influyendo desde como los valores que hacen trascender a las personas y pueden ser base para predecir los patrones de comportamiento de las mismas cuando se trata de conservación del medio ambiente, que se suma *Conservation efforts (esfuerzos de conservación)* de las diferentes partes interesadas, como parte de valor de la experiencia.

Experience sigue marcando la pauta como un concepto muy importante, esta vez con una relación teórica baja con *greater enjoyment (mayor disfrute)* que desde la psicología se relaciona con el amplificación de la satisfacción de la vida en todos sus aspectos; y finalmente una relación teórica con *popular activity (actividades populares)* relacionada con el folclor por Rittesporn, (2000) y expresado por Romé (2013) con la cultura popular, lo que hace parte del valor correspondiente dentro del marco del Turismo Comunitario.

Experience también encuentra relación con *Innovation process (proceso de innovación)* lo que denota un acercamiento de lo que se busca en el campo de los servicios con la dinámica de como las ideas se convierten en innovación.

Adicionalmente, *experience* también tiene relación con *Hospitality (hospitalidad)* definida como King (1995) en referencia a Hepple et al.,(1990) como todo lo que se brinda por parte de un hospedador a un huésped , es interactivo y donde se reúne un proveedor y receptor con una mezcla de tangible e intangible, además el hospedador provee seguridad y confort psicológico; y con *Tourism experience (Experiencia en Turismo)* definida por Kim & Fesenmaier (2017) como los aspectos relativos a los procesos de estímulo respuesta el proceso de información y la toma de decisiones dentro de las actividades turísticas, incluidos los procesos creativos continuos de un viaje.

Avanzando con el análisis, *Experience design (diseño de experiencias)* que según Tussyadiah, (2014) en referencia a Zomerdijk & Voss (2010), quienes lo relacionan con los servicios que se configuran para que la relación proveedor – cliente sea "personal y memorable a través de la creación y gestión de momentos de compromisos" (p.544), también con la creación de conceptos en contextos de servicio; es así que se profundiza la afinidad con *Experiencescape (lugar de experiencia)* definido por Mei et al. (2020) en referencia a Kotler (1973) y Booms & Bitner (1981), como el lugar físico en donde se persuade al cliente por medio de los sentidos para efectuar el intercambio comercial; finalmente se presenta una relación con *Destination sustainability (sostenibilidad en destino)* y *Hospitality*, en especial de aspectos del comportamiento del turista para la sostenibilidad del destino que visita.

También en esta misma línea, *Experience economy (economía de experiencia)* definida por Sundbo & Sørensen (2013) como las actividades comerciales relacionadas con la experiencia, en referencia a Pine y Gilmore (1999), se toma como movimiento empresarial para quienes buscan nuevos contenidos para sus vidas y a lo cual están dispuestas a pagar.

Es claro que, como resultado del análisis de redes, que *experience* como uno de los nodos más importante de la red y como factor desde el diseño industrial tiene relación con factores en especial del turismo y las organizaciones comunitarias, lo que

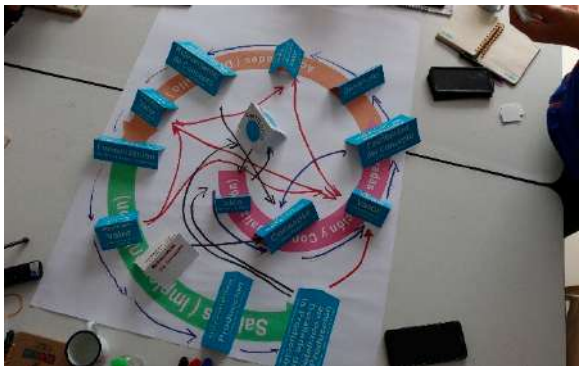


Figura 3.
Ejemplo de interrelaciones de etapas en taller presencial
Creditos: Autor

Figura 4.
Ejemplo de factores propuestos de manera escrita por los participantes de los talleres
Créditos: Autor

potencializa su aporte inicialmente desde el punto de vista teórico, a su vez relacionada con palabras claves desde el turismo y la innovación.

Ahora bien, en cuanto al desarrollo de los *talleres lúdicos* con las 10 organizaciones comunitarias tanto de manera virtual como presencial, una vez entregado el material gráfico a cada equipo directivo, este fue organizado según su precepción del proceso de innovación de nuevos o mejorados servicios turísticos junto con sus interrelaciones entre etapas y factores. Figura 3

Sin embargo, todo este proceso condujo a que expresaran, dentro del proceso del taller, mediante palabras escritas, cuales podrían ser los factores alrededor de cada etapa del proceso de innovación, fue allí en donde empezó a emerger la experiencia como factor importante; ejemplo en figura 4.

Es así como, realizando la comparación entre los resultados de los diferentes talleres, se revela que se encuentran de manera constante dentro de las etapas del proceso de innovación uso de expresiones verbales y escritas como, "*experiencia turística", "experiencia para el turista"," experiencia reciproca", " experiencias", " venderle a turista una experiencia única", "experiencias inolvidables", "productos experienciales" ,"experiencias vivenciales " y "taller experiencial".*

Es así que contrastando los hallazgos de la fase de *trabajo documental* y la fase de *talleres lúdicos* no solo se ratifica la existencia del factor de experiencia en el proceso de innovación sino que permitió conocer que además de su existencia teórica, su presencia desde la perspectiva de las propias organizaciones, como factor de innovación, este hallazgo es muy valioso dado que contribuye a disminuir la brecha entre los aspectos teóricos y los procesos desarrollados en la realidad territorial, lo que hace que se complemente de manera muy útil, generando una oportunidad desde el diseño industrial aplicado a la innovación para el fortalecimiento organizacional y territorial.

Conclusiones

Profundizar el estudio y sobre todo la aplicación de la experiencia en el área de servicios hace que se genera una interacción interdisciplinar generando las alianzas no tradicionales que requiere el sector turismo y el diseño industrial está llamado a ello.

La exploración teórica, búsqueda bibliográfica y análisis de redes coindice en evidenciar que existe una relación entre la experiencia como episodio positivo y resultado cognitivo, y factor del diseño industrial con el sector servicios y en especial el turismo.

La aplicación de la herramienta de talleres lúdicos revela que las organizaciones tienen presente a la experiencia como fin del servicio turístico, pero también como medio para lograr el valor innovador que requieren, el reto es como acercar, mediante el proceso de innovación su construcción sistemática, para lo cual el diseño industrial se convierte en un actor fundamental.

Surge la reflexión acerca de la experiencia no se diseña dado que es personal y es un resultado cognitivo, más bien se diseña la interfaz con la cual el usuario tiene contacto, que en el caso del servicio puede asimilarse al denominado *experiencescape* en el marco del *servicescape.*

El turismo comunitario no es una tipología de actividad turística, como lo es el turismo rural, de naturaleza, cultural o étnico entre otros, es todo un modelo de gestión comunitaria que permite que las organizaciones puedan de manera alternativa ejercer funciones dentro de los procesos turísticos, por lo tanto, como resultado de la actividad de contraste metodológico se encuentra que la *experiencia* se ubica principalmente como factor de innovación entre en la fase de concepto y determinación de valor de las etapas del proceso de innovación de nuevo o mejorado servicio turístico en las organizaciones comunitarias.

A pesar que en Latinoamérica y el Caribe - LAC tiene evidencia de la práctica del turismo comunitario, se evidencia una muy baja producción científica representada en Scopus y Web of Science como bases top a nivel mundial, esta brecha entre LAC y los diferentes países, genera una oportunidad para que desde el marco científico se construya nuevo conocimiento pueda generar visibilidad en torno al diseño industrial y los procesos de innovación en este fenómeno social como es el turismo, dentro del marco del sector servicios, puede ser una plataforma para contribuir al reconocimiento de este campo.

Debe profundizarse el análisis frente a como desde que la experiencia que se puede lograr desde la aplicación el diseño industrial en el marco de los servicios, y en este caso de los servicios en turismo comunitario, se procura el comportamiento de conservación se en los turistas, aportando a los esfuerzos de conservación ya que el mismo patrimonio natural con que cuentan las organizaciones en los territorios para su cotidianidad, es el mismo que aprovechan para la prestación de los servicios convirtiéndose en un ciclo, que además como los turistas se llevan dicho comportamiento para la conservación de otros entornos, es interesante también que la naturaleza no solo se restringe a aspectos de tipo biológico sino que también a los factores culturales que también deben ser conservados.

Referencias Bibliográficas

Amengual, G.
(2007). El concepto de experiencia: De kant a hegel. Tópicos(15). http://www.redalyc.org/pdf/288/28811907001.pdf

Archer, B.
(1979). Design as a discipline. Design Studies, 1(1), 17–20. https://doi.org/10.1016/0142-694X(79)90023-1

Arrieta, J.
(2015). Diseño de una metodología para el mejoramiento de la innovación empresarial: Caso sector logística para el comercio exterior cartagena, bolívar [Tesis de Maestría]. Universidad Tecnológica de Bolívar., Cartagena. http://biblioteca.unitecnologica.edu.co/notas/tesis/0067425.pdf

Bakas, F., Duxbury, N., & Vinagre de Castro, T.
(2018). Creative tourism: Catalysing artisan entrepreneur networks in rural Portugal. International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research, --. https://doi.org/10.1108/IJEBR-03-2018-0177

Burgos, A., & Bocco, G.
(2020). Contributions to a theory of rural innovation. Cuadernos De Economía, 39(79), 219–247. https://doi.org/10.15446/cuad.econ.v39n79.74459

Carballo, R., Moreno, S., León, C., & Brent, R.
(2015). La creación y promoción de experiencias en UN destino turístico. UN análisis de la investigación y necesidades de actuación. Cuadernos De Turismo(35), 71. https://doi.org/10.6018/turismo.35.221511

Chang, L.-L., Backman, K., & Huang, Y.
(2014). Creative tourism: A preliminary examination of creative tourists' motivation, experience, perceived value and revisit intention. International Journal of Culture, Tourism and Hospitality Research, 8(4), 401–419. https://doi.org/10.1108/IJCTHR-04-2014-0032

Colciencias.
(2018). Libro verde 2030: política nacional de ciencia e innovación para el desarrollo sostenible. Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (Colciencias). http://libroverde2030.gov.co/wp-content/uploads/2018/05/LibroVerde2030.pdf

Departamento Nacional de Planeación.
(2018). Plan sectorial de turismo 2018 - 2022. Departamento Nacional de Planeación. https://www.academia.edu/37607682/Plan_Nacional_Sectorial_del_Turismo_2018_-2022

Desmet, P., & Pohlmeyer, A.
(2013). Positive design: An introduction to design for subjective well-being. International Journal of Design, 7(3), 5–19. http://www.artiekonrad.com/wp-content/uploads/2013/12/Positive-Design-Echo-Article-on-Pg-12.pdf

Ducarme, F., & Couvet, D.
(2020). What does 'nature' mean? Palgrave Communications, 6(1), 1–8. https://doi.org/10.1057/s41599-020-0390-y

Espeso, P., Carlisle, S., & Pastor, M.
(2016). Knowledge dialogue through indigenous tourism product design: A collaborative research process with the lacandon of chiapas, mexico. Journal of Sustainable Tourism, 24(8-9), 1331–1349.

Figueroa, B., Mollenhauer, K., Rico, M., Salvatierra, R., & Wuth, P.
(2017). Creando valor a través del diseño de servicios. Pontificia Universidad Católica de Chile. http://www.dsuc.cl/pdf/Creando-valor-a-traves-del-Diseno-de-Servicios-DSUC.pdf?pdf=Publicacion

Fraiz, J. (Ed.)
(2012). Creación y desarrollo de productos turísticos: innovación y enfoque experiencial. http://www.aecit.org/uploads/public/congresos/17/Actas%20del%20XVII%20Congreso%20AECIT%20(O%20Carballino,%202012).pdf

Gabriel, A., Camargo, M., Monticolo, D., Boly, V., & Bourgault, M.
(2016). Improving the idea selection process in creative workshops through contextualisation. Journal of Cleaner Production, 135, 1503–1513. https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2016.05.039

Gallego, J.
(2005). Fundamentos de la gestión tecnológica e innovación. TecnoLógicas(15), 113–131. http://www.redalyc.org/pdf/3442/344234271005.pdf

Gallego, M.
(2017). Diseño para la innovación social: una aproximación a las prácticas del diseño en torno a la configuración de nuevas dinámicas productivas en la ciudad de bogotá. Universidad Nacional de Colombia. http://bdigital.unal.edu.co/63774/1/1013583188.pdf

Garcês, S., Pocinho, M., & Jesus, S. de
(2018). Review of optimism, creativity and spirituality in tourism research. Tourism and Hospitality Management, 24(1), 107–117. https://doi.org/10.20867/thm.24.1.6

Gascón, J.
(2011). Turismo rural comunitario y diferenciación campesina: Consideraciones a partir de UN caso andino. Mundo Agrario: Revista De Estudios Rurales, 11(22), 1–20. https://dialnet.unirioja.es/servlet/citart?info=link&codigo=3859978&orden=335036

Gomezelj, D.
(2016). A systematic review of research on innovation in hospitality and tourism. International Journal of Contemporary Hospitality Management, 28(3), 516–558. https://doi.org/10.1108/IJCHM-10-2014-0510

Hara, T., & Arai, T.
(2012). Encourage non-designer's design: Continuous value creation in manufacturing products and services. CIRP Annals, 61(1), 171–174. https://doi.org/10.1016/j.cirp.2012.03.068

Hara, T., Shimada, S., & Arai, T.
(2013). Design-of-use and design-in-use by customers in differentiating value creation. CIRP Annals, 62(1), 103–106. https://doi.org/10.1016/j.cirp.2013.03.080

Hernández, R. J., Cooper, R., Tether, B., & Murphy, E.
(2018). Design, the language of innovation: A review of the design studies literature. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 4(3), 249–274. https://doi.org/10.1016/j.sheji.2018.06.001

Hjalager, A.-M.
(2002). Repairing innovation defectiveness in tourism. Tourism Management, 23(5), 465–474. https://doi.org/10.1016/S0261-5177(02)00013-4

Hjalager, A.-M.
(2010). A review of innovation research in tourism. Tourism Management, 31(5), 1–12. https://doi.org/10.1016/j.tourman.2009.08.012

Hjalager, A.-M.
(2015). 100 innovations that transformed tourism. Journal of Travel Research, 54(1), 3–21. https://doi.org/10.1177/0047287513516390

Howaldt, J.
(2016). La innovación social: Hacia UN nuevo paradigma de innovación. Innovación Social en Latinoamérica.

Howaldt, J., & Schwarz, M.
(2010). Social innovation: Concepts, research fields and international trends. Sozialforschungsstelle Dortmund.

Huertas, N.
(2015). Turismo rural comunitario como una propuesta metodológica de Innovación Social para comunidades en conflicto. Caso Montes de María [, Universitat de Girona, España]. dugi-doc.udg.edu. https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/10256/12366/5/tnch1de1.pdf

Jaillier, E.
(2017). De la innovación social a la transformación humana y social: una nueva visión de la riqueza. Revista Universidad Pontificia Bolivariana, 56(156), 55–71. https://revistas.upb.edu.co/index.php/upb/article/download/7911/7220

Jernsand, E., Kraff, H., & Mossberg, L.
(2015). Tourism experience innovation through design. Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism, 15(sup1), 98–119. https://doi.org/10.1080/15022250.2015.1062269

Joo, D., Woosnam, K. M., Strzelecka, M., & Boley, B. B.
(2020). Knowledge, empowerment, and action: Testing the empowerment theory in a tourism context. Journal of Sustainable Tourism, 28(1), 69–85. https://doi.org/10.1080/09669582.2019.1675673

Kim, J., & Fesenmaier, D. R.
(2017). Tourism experience and tourism design. Design Science in Tourism, 17–29. https://doi.org/10.1007/978-3-319-42773-7_2

King, C.
(1995). What is hospitality? International Journal of Hospitality Management, 14(3-4), 219–234. https://doi.org/10.1016/0278-4319(95)00045-3

Kuz, A., Falco, M., & Giandini, R.
(2016). Análisis de redes sociales: UN caso práctico. Computación Y Sistemas, 20(1), 80–106. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-55462016000100089&script=sci_arttext&tlng=pt

Lacruz, R.
(2017). Objeto acabado, interfase y servicio: Tres paradigmas ontológicos para la comprensión del diseño industrial. DeSigno: Diseño Integral, Donde Convergen Arte, Ciencia Y Tecnología, 0(1), 7–22. http://190.168.5.19/index.php/designo/article/download/7454/7383

Lee, G., Tussyadiah, I [I.], & Zach, F.
(2010). A visitor-focused assessment of new product launch: The case of quilt gardens toursm in northern indiana's amish country. Journal OfTravel & Tourism Marketing(27), :723–735,

Mei, X. Y., Hågensen, A.-M. S., & Kristiansen, H. S.
(2020). Storytelling through experiencescape: Creating unique stories and extraordinary experiences in farm tourism. Tourism and Hospitality Research, 20(1), 93–104. https://doi.org/10.1177/1467358418813410

Mendoza, A.
(2020). Innovation capability: A systematic literature review. European Journal of Innovation Management, ahead-of-print(ahead-of-print). https://doi.org/10.1108/EJIM-09-2019-0263

OCDE/Eurostat.
(2018). Oslo manual 2018: guidelines for collecting, reporting and using data on innovation. OCDE/Eurostat. http://www.ricyt.org/novedades/385-manual-de-oslo-2018

ONU.
(2021). Covid-19 and tourism an update. ONU.

Pamfilie, R., & Croitoru, A.-G.
(2018). Better brand management through design thinking. Amfiteatru Economic, 20(SI 12), 1029–1039. https://www.ceeol.com/content-files/document-722426.pdf

Pastor, V. J., Jurado, C. C., & Soler, D. A.
(2018). Desarrollo rural a través del turismo comunitario. Análisis del valle y cañón de colca. Gestión Turística(15), 1–20.

Ravald, A., & Grönroos, C.
(1996). The value concept and relationship marketing. European Journal of Marketing, 30(2), 19–30. https://doi.org/10.1108/03090569610106626

Rittesporn, G.
(2000). Resistencia cotidiana: el folklore soviético no oficial en los años treinta. Cuadernos de historia contemporánea(22), 275–302. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=123032

Rodríguez, A., & Alvarado, H.
(2008). Claves de la innovación social en América Latina y el Caribe. CEPAL. https://repositorio.cepal.org/bitstream/11362/2536/1/S0800540_es.pdf

Romé, S.
(2013). Folklore argentino: aspectos introductorios, definiciones y debates. Arte e Investigación, año 15, no. 9.

Ruíz, L.
(2015). Posicionamiento profesional del diseño industrial en colombia diagnóstico del entorno colombiano para la formulación de acciones estratégicas en organismos de diseño industrial. Universidad del Valle, Santiago de Cali.

Sugandini, D., Effendi, M., Susilo, P., Suryani, W., Muafi, M., & Syafri, W.
(2019). Revisit intention: The study of community based tourism. Quality - Access to Success, 20(173), 100–106.

Sundbo, J., & Sørensen, F.
(2013). Handbook on the experience economy. Elgar original reference. Edward Elgar Pub. Ltd. https://doi.org/10.4337/9781781004227.00005

Taeyeon, E., Heesup, H., & HakJun, S.
(2020). Discovering the perceived attributes of cbt destination travelers in south korea: A mixed method approach. Tourism Management, 77, 104013. https://doi.org/10.1016/j.tourman.2019.104013

Tussyadiah, I [Iis]
(2014). Toward a theoretical foundation for experience design in tourism. Journal of Travel Research : A Quarterly Publication of the Travel and Tourism Research Association, 53(5), 543–564.

Tynan, C., & McKechnie, S.
(2009). Experience marketing : A review and reassessment. Journal of Marketing Management : MM, 25(5/6).

UNWTO.
(2011). Tourism towards 2030: global overview. UNWTO. http://www.wise.co.th/wise/Knowledge_Bank/References/Tourism/UNWTO_Tourism_Toward_2030.pdf

Villarreal, O., & Landeta, J.
(2010). El estudio de casos como metodología de investigación científica en dirección y economía de la empresa. Una aplicación a la internacionalización. Investigaciones Europeas De Dirección Y Economía De La Empresa, 16(3), 31–52. https://doi.org/10.1016/S1135-2523(12)60033-1

Vogeler, C.
(2014). Tendencias y desafíos del turismo internacional UNWTO. UNWTO, Santiago de Chile. https://asesoresenturismoperu.files.wordpress.com/2016/03/77-omt_-tendencias-y-desafios-del-turismo-intern-2014.pdf

Wan, B.
(2017). Flourishing through smart tourism: Experience patterns for co-designing technology-mediated traveller experiences. The Design Journal, 21(1), 163–172.

Winkler, S., van Riper, C., Landon, A., & Keller, R.
(2020). Determining the role of eudaimonic values in conservation behavior. Conservation Biology, 34(6), 1404–1415. https://doi.org/10.1111/cobi.13622

World Design Organization.
(2015). Definition of industrial design. World Design Organization. http://wdo.org/about/definition/

Xu, F., Buhalis, D., & Weber, J.
(2017). Serious games and the gamification of tourism. Tourism Management, 60, 244–256. https://doi.org/10.1016/j.tourman.2016.11.020

Yuan, J., & Liu, Y. (Eds.)
(2017). Research on Tourism Development of Cultural and Creative Industry Park Based on the Network Text Analysis.

Apropiación de las energías no convencionales como estrategia para mitigar el cambio climático

Giancarlo Ortiz Benavides
Universidad de Nariño
Giancarlobenavides@udenar.edu.co

Oscar Antonio Rocha Guevara
Universidad de Nariño
rocha_os@hotmail.com

Palabras Clave: Cambio climático, Fuentes no convencionales, Apropiación energías limpias, Co-creación.

Modalidad: Artículo de Caso.

Temática: Autonomía Territorial.

Resumen

Este artículo presenta la ruta metodológica y los resultados obtenidos al aplicar la cartografía social y el prototipado rápido en la búsqueda de un artefacto que permita mejorar la apropiación social de conocimiento en energías no convencionales: como una estrategia para mitigar los efectos de las emisiones de efecto invernadero, promover la implementación y replicación de soluciones que generen energía de bajo impacto ambiental, mejorar la competitividad de las en los zonas en últimos tramos de la red eléctrica o no interconectadas al sistema nacional y finalmente promover el empoderamiento de la comunidad. Como caso de estudio se propone el departamento de Nariño donde trabajando colaborativamente con expertos, comunidades académicas y grupos de interesados se implementa un experimento social en el que se co-crearon los elementos impresos, digitales y físicos que integran un Kit de instrumentos y herramientas para acercarse a la complejidad del problema.

Producto Plástico-Sensorial

Como resultado de la intervención se desarrolló un kit con elementos físicos y teóricos que permitan mejorar la apropiación conceptual de fuentes no convencionales de energía.

Introducción

Entendiendo el medio ambiente como el entorno natural que abarca las interacciones de todos los seres vivos con el aire, el agua o el suelo y otros agentes abióticos; es de esencial importancia para el mantenimiento de este que los integrantes del mundo

biótico incluidos los humanos que las diversas comunidades interactúen protegiendo el equilibrio de los recursos disponibles en este medio, de forma que en el futuro sea posible la permanencia de una vida humana auténtica en la Tierra (Jonas, H. 1984).

La degradación del medio ambiente frecuentemente se relaciona con el procesamiento y consumo de recursos no renovables y se manifiesta en el aumento considerable de indicadores asociados a la deforestación, el déficit hídrico, la contaminación, la extinción de especies y el cambio climático; este último definido en la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático como un cambio de clima atribuido directa o indirectamente a la actividad humana que altera la composición de la atmósfera mundial y que se suma a la variabilidad natural del clima observado durante períodos de tiempo comparables (IPCC, 2001).

En este orden existe un amplio consenso en la comunidad científica en los elementos científicos que validan las preocupaciones que suscita el cambio climático y otras degradaciones del medio ambiente relacionadas con la emisión de Gases De Efecto Invernadero, **GEI** y en consecuencia organizaciones internacionales como Naciones Unidas, ONU; han construido un marco de trabajo para reducir las emisiones de los GEI.

En este marco de trabajo diferentes grupos de expertos trabajan continuamente para construir criterios que permitan evaluar cuales interferencias constituyen agentes antropogénicos peligrosos para la estabilidad del clima y el equilibrio del medio ambiente; en este sentido en todos los gobiernos son temas recurrentes en la construcción de política pública la conservación del medio ambiente, la desaceleración del uso de energías no renovables y la reducción de las consecuencias del desequilibrado consumo de los recursos naturales.

Aun a pesar de la creciente complejidad de los modelos climáticos es evidente de los informes de los expertos que es altamente probable que las emisiones producto de la actividad humana seguirán cambiando la composición atmosférica, que la temperatura media global y el nivel del mar seguirán creciendo en diferentes niveles según los diferentes escenarios y que los cambios climáticos tendrán impactos generalizados en los sistemas naturales; es por esto que la mitigación del cambio climático continuara siendo un problema determinante del desarrollo humano en esta generación y plantea grandes desafíos sociales, financieros, tecnológicos y políticos (PNUD, 2007).

De la figura 1 se observa que las actividades humanas generan emisiones de cuatro GEI de larga permanencia: dióxido de carbono, CO2; metano, CH4; óxido nitroso, N2O y los halocarbonos que contienen flúor, cloro o bromo y entre ellos el CO2 representa más de la mitad del total según el Proyecto de Inter comparación de Modelos Acoplados, **CMIP** (Pachauri, R. & Mayer, L, 2014).

Según el informe de cambio climático 2014 del IPCC clima en el periodo 1970-2010 la vivienda, el comercio, la silvicultura y la agricultura han elevado su influencia en el aumento de las emisiones de GEI, pero la influencia más importante proviene de los sectores de suministro de energía, calefacción, transporte e industria y siendo el CO_2 el GEI que más contribuye al total, se calcula que el incremento en la emisión de CO_2 antropogénico relacionada con combustibles fósiles contribuye con cerca de tres cuartas partes del total de CO_2 incrementado.

En el año 2017 el aumento del consumo energético desde fuentes no limpias reporto un crecimiento material de 1,6% de las emisiones de CO2; frente a las emisiones

del año anterior, tras tres años sin apenas crecimiento. Así mismo para 2018 la demanda global de energía aumentó un 2,2%, el nivel más alto desde el año 2013 y por encima del promedio de la última década que fue de 1,7% (BP, 2018)

Este aumento en la demanda de energía se explica por el repunte del PIB mundial impulsado por una mejora en la actividad industrial y un crecimiento económico más sólido de los países desarrollados, así como por una ligera ralentización del ritmo de mejora de la intensidad energética.

De lo anterior se hace evidente que lo que la producción de energía aprovechando combustibles fósiles contribuye de manera importante al calentamiento global y que la situación se potencia con el continuo crecimiento de la demanda global de energía; es por esto que es importante para mitigar los efectos del cambio climático impulsar la generación de energía desde fuentes limpias no convencionales.

Así mismo es importante disminuir las pérdidas de energía por el transporte de la misma desde las centrales eléctricas distantes, fortaleciendo la autonomía territorial en generación de energía lo que además de reducir los costos para los usuarios finales, permitiría que zonas alejadas o no interconectadas a las redes principales puedan suplir su demanda energética sin interrupciones.

Un ejemplo de lo anterior se observa claramente en el departamento de Nariño, Colombia; donde en 2019 Centrales Eléctricas de Nariño, CEDENAR; la empresa que presta el servicio energético en la región alcanza una cobertura del 99% en el área urbana, pero de apenas un 87% en el área rural; adicionalmente, esta empresa transporta la energía por 193 Km desde el sistema interconectado nacional en Subestación de San Bernardino en el departamento del Cauca, lo que ubica al departamento según costos de prestación del servicio a nivel nacional en el puesto 27 de 31 en el indicador INF-1-3 del IDC y 21 de 32 en el indicador INF-321 del IDIC los según datos del Consejo Privado De Competitividad y Departamento Nacional De Planeación Respectivamente.[1]

A pesar de que, en esta región; según atlas energéticos del IDEAM y de GEOALTERNAR, es posible el desarrollo de proyectos exitosos de energía limpia (fotovoltaica y eólica) estos orígenes representan una participación muy reducida en el mercado de generación energética en el departamento.[2]

De lo anterior se deduce la importancia en el departamento de Nariño de fomentar la apropiación de fuentes de energía descentralizadas, limpias no convencionales; para fortalecer la autonomía territorial y mejorar los índices de competitividad de la región; lo que adicionalmente y en concordancia con el impacto del CO_2 en el cambio climático aporta a mitigar los efectos no deseados de la generación de energía.

Finalmente, el cumplimiento de las metas climáticas propuestas en el acuerdo de Paris en términos de reducción de GEI, exigirá un gran consenso político e importantes mejoras en el sector eléctrico mundial, cuya generación mantiene una baja participa-

1 Indicadores disponibles en:
https://compite.com.co/indice-departamental-de-competitividad/
https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Desarrollo%20Empresarial/IDIC-2020.pdf

2 Atlas energéticos, disponibles en:
http://geoalternar.udenar.edu.co/
http://atlas.ideam.gov.co/visorAtlasVientos.html

ción de las fuentes de energía limpia no convencional y apenas ha cambiado en los últimos 20 años.

En Colombia se hacen avances importantes en el marco regulatorio para fortalecer las políticas públicas de educación ambiental, al mismo tiempo que se regula la integración de energías renovables no convencionales al sistema energético nacional.[3] Pero debido a una escasa conciencia de los problemas ambientales que genera la vida cotidiana y un tímido activismo por parte de los expertos persiste una baja apropiación de las fuentes de energía renovable, que permitan aprovechar las ventajas ambientales de generar energía limpia y disminuyan la degradación del medio ambiente consecuencia de los efectos no deseados de las fuentes de energía convencional.

En el marco de la educación ambiental y buscando el empoderamiento de la comunidad y favorecer la autonomía territorial por medio de la apropiación de tecnologías de bajo impacto ambiental que mejoren la competitividad del territorio es significativo preguntarse ¿Qué producto plástico-sensorial puede ayudar a mejorar la apropiación de fuentes de energía no convencional en el departamento de Nariño?

Método

En medio de las diferentes aproximaciones de la Investigación + Creación se presenta un enfoque de investigación creativo para desarrollar un producto, cuyo uso intencionado permita en el corto plazo mejorar la apropiación de las energías no convencionales de bajo impacto ambiental en el departamento de Nariño.

La ruta metodológica incluye elegir un grupo de instrumentos, que hagan parte de un kit lúdico pedagógico y que en conjunto permitan interiorizar los conceptos técnicos y sociales involucrados en la implementación de soluciones energéticas no convencionales de bajo impacto ambiental; para ello y como estrategia metodológica se diseñó un experimento de intervención social que busca co-crear con la comunidad este kit de instrumentos y cuenta con nueve fases en cinco etapas de desarrollo. Por lo que para evaluar y responder la pregunta de investigación se aborda la investigación desde los métodos y técnicas de la cartografía social, entendiendo esta como como un conjunto de diferentes instrumentos de construcción colectiva para identificar el estado más real de la problemática abordada en un proyecto (Diez, J. et al., 2012).

En tanto que el proceso de cartografía social constituye un enfoque de la investigación social de carácter exploratorio es necesario establecer construcciones teóricas, modelos y prototipos pertinentes a una realidad, muy utilizada en procesos de investigación-acción, IA; y en proyectos de investigación-acción-participación, IAP (Latorre, A., 2003).

Estas técnicas de la cartografía social permiten validar y justificar la hipótesis, estableciendo un marco de trabajo que posteriormente permita prototipar un conjunto de instrumentos plástico-sensoriales o artefacto que junto con las herramientas tecno-

3 Ley 1549 de 2012 y Ley 1715 de 2014 disponibles en:
http://wsp.presidencia.gov.co/normativa/leyes/documents/ley154905072012.pdf
http://wsp.presidencia.gov.co/normativa/leyes/documents/ley%201715%20del%2013%20de%20mayo%20de%202014.pdf

lógicas empoderen a las comunidades de la región, para que desde el conocimiento los interesados puedan decidir las fuentes de energía no convencional más convenientes en un caso de estudio particular.

Cada etapa propuesta se describe a continuación y se plantea respectivamente con el propósito de cartografiar el problema que impide la apropiación y prototipar un producto con la comunidad de interesados; al tiempo que genera conciencia ambiental y posibilita nuevas y mejores prácticas sociales en los intervinientes; pero adicionalmente facilita la replicación de esta intervención en escenarios y regiones de similares características.

Tabla 1. Etapas

Número	Proceso	Etapas	Fases	Involucrados
1	CARTOGRAFÍA	Mapeo Explorar	Investigación previa Ideas de base tecnológica Elección de las métricas	Expertos
2		Búsqueda Descubrir	Taller Análisis de alternativas Validación en la comunidad	Comunidad educativa
3	PROTOTIPADO	Construcción Desarrollar	Síntesis de las propuestas Desarrollo de las propuestas	Comunidad Maker
4		Intervención Probar	Prueba prototipo Ajuste del prototipo	Comunidad General
5	EVALUACIÓN	Reflexión	Autoevaluación	Equipo investigador

Fuente: Elaboración propia, producto de la investigación-creación.

Entendiendo que el producto que se desea encontrar puede ser un resultado teórico o empírico, se propone un proceso general de prototipado que permita la exploración una amplia variedad de posibilidades entre las que se puede mencionar documentos escritos, archivos estructurados en formatos multimedia alternativos, instalaciones, visualizaciones o servicios orientados a obtener un artefacto que permita acercarse a la complejidad de los problemas indeterminados (Córdoba-Cely et al., 2015).

Mapeo: para explorar la magnitud del problema y la viabilidad técnica del experimento se proponen encuentros de trabajo con la comunidad de expertos interesados.

- *Fase 1:* Investigación previa donde los expertos interesados priorizan las tecnologías de aprovechamiento energético más funcionales en la región.
- *Fase 2:* Recolección de ideas base tecnológica donde los expertos interesados proyectan los elementos más importantes al momento de diseñar e implementar soluciones de energía no convencional.
- *Fase 3:* Elección de los parámetros y métricas que permitan la construcción de los indicadores.

Búsqueda: para descubrir el contexto social se propone un ejercicio de investigación colaborativa en compañía de la comunidad académica.

- *Fase 1:* Taller de Concientización de la comunidad para observar que conductas adoptan posterior a esta fase y mirar que practicas sociales se pueden instaurar.

- *Fase 2:* Análisis de los instrumentos propuestas y de las herramientas necesarias.
- *Fase 3:* Validación de las propuestas.

Construcción: para desarrollar el prototipo se propone
- *Fase 1:* Síntesis de las propuestas en un producto mínimo viable.
- *Fase 2:* Desarrollo inicial prototipo diegético.

Intervención: para probar el prototipo se propone
- *Fase 1:* Prueba de los instrumentos y de las herramientas seleccionadas.
- *Fase 2:* Ajustes y realimentación de la intervención.

Reflexión: aunque en los procesos creativos-reflexivos es conveniente una autoevaluación continua y transversal, ya que estos procesos no se centran en el artefacto técnico sino en la práctica social detrás de dicho artefacto se propone socializaciones de los resultados parciales del proyecto como momentos de reflexión que permitan fortalecer las ideas, las propuestas y el prototipo. (Ariztía, Tomás, 2017).

Resultados

Los resultados totales y parciales más importantes obtenidos siguiendo cada una de las etapas de la ruta metodológica propuesta se describen en la tabla a continuación.

Tabla 2. Resultados por etapa

Número	Etapas	Comunidades involucradas	Resultados	Medios de verificación
1	Mapeo Explorar	Grupo de gestores de programa Ondas. Grupos de investigación GIIEE. Grupo de investigadores Alternar. Grupo de implementación PERS. Grupo de gestores Pacifico Pura Energía.	Conceptos clave Métricas Taller	Entrevistas Formato Indicadores Protocolo de taller Bitácoras
2	Búsqueda Descubrir	Comunidad académica del colegio Agustín Agualongo en el corregimiento de la Laguna del municipio de Pasto.	Alternativas	Encuestas Bitácoras
3	Construcción Desarrollar	Grupo de gestores ParqueSoft Pacifico. Grupo de ejecución del proyecto departamental Catinar.	Prototipo	Encuestas Bitácoras Impresos
4	Intervención Probar	Comunidad beneficiada por los centros comunitarios del proyecto Catinar.	Indicadores	Encuestas Bitácoras Sitio web
5	Reflexión	Grupo de Investigadores en Innovación Social.	Trabajo Futuro	Entrevistas Bitácoras

Fuente: Elaboración propia, producto de la investigación-creación.

Figura 1. Indicadores.
Créditos: Elaboración propia, registro de la investigación.

Los conceptos clave: Procesando el registro de las diferentes entrevistas con las comunidades de expertos se recogen como resultados de la investigación los principales conceptos y las categorías relacionadas; entre las que se resalta conciencia ambiental, medio ambiente y política pública.

Las métricas: Examinando el registro de las diferentes entrevistas con las comunidades de expertos se seleccionan los principales criterios para evaluar la apropiación de fuentes de energía no convencional como eólico y fotovoltaico y se construyen los formatos y métricas asociadas.

Las alternativas: del trabajo con la comunidad académica se recogen las siguientes alternativas para generar conciencia ambiental y facilitar el entendimiento e implementación de soluciones eólicas y fotovoltaicas.

Tabla 3. Alternativas propuestas por la comunidad

Número	Categoría	Alternativa	Descripción
1	IMPRESOS	Diseño de una cartilla	Manual a modo de historieta que explique los elementos y configuraciones de las diferentes soluciones eólicas y fotovoltaicas.
2	SITIO WEB	Despliegue de un sitio web	Sitio web con equivalencias ambientales y recursos para facilitar la configuración de diferentes soluciones energéticas.
3	MODELO A ESCALA	Desarrollo elementos demostrativos	Piezas demostrativas que faciliten el aprendizaje de los conceptos asociados a la generación de energía no convencional.
4	MODELO REAL	Implementaciones reales	Configuración de elementos reales que potencien la apropiación de fuentes de energía no convencional.
5	SOFTWARE	Aplicación móvil o de escritorio	Herramientas computacionales que faciliten la configuración e implementaciones de soluciones eólicas y fotovoltaicas.

Fuente: Elaboración propia, producto de la investigación-creación.

El prototipo: del trabajo con la comunidad de gestores de cultura Maker se seleccionan las alternativas para construir el producto mínimo viable más funcional que permita generar conciencia ambiental y facilitar la apropiación de soluciones eólicas y fotovoltaicas.

Tabla 4. Alternativas seleccionas e implementadas.

Número	Categoría	Alternativa
1	Impresos	Historieta explicativa de los elementos que componen una solución fotovoltaica.
2	Sitio web	Sitio web del proyecto Renova.
3	Modelo a escala	Modelo demostrativo con elementos a escala para soluciones eólicas y fotovoltaicas.
4	Modelo Real	Implementación con elementos reales de una solución fotovoltaica.

Fuente: Elaboración propia, producto de la investigación-creación.

Figura 2.
Cartilla ilustrada.
Créditos: Elaboración propia, producto de la investigación-creación.

Figura 3.
Sitio web.
Créditos: Elaboración propia, producto de la investigación-creación.

La historieta: el concepto fue desarrollado por el equipo investigador con la validación de las diferentes comunidades

El sitio web: el concepto fue desarrollado por el equipo investigador con la validación de las diferentes comunidades, este en este momento aún está en construcción.

El modelo a escala: el concepto fue desarrollado por el equipo investigador con la validación de las diferentes comunidades en este momento se encuentra en etapa de rediseño ya que se esta integrando la retroalimentación de las comunidades

El modelo real: el concepto fue desarrollado por el equipo investigador con la validación de las diferentes comunidades y es un modelo con equipos reales para que entiendan e interactúen con un sistema real.

Reflexiones preliminares

- Del registro de investigación se puede concluir que es pertinente, necesaria y urgente la apropiación de las tecnologías de bajo impacto ambiental para la generación de energía.
- De los talleres de sensibilización se concluye que es muy efectivo hacer sentir a los participantes como un elemento fundamental en la búsqueda y ejecución de una solución del problema, quienes desde estos espacios manifiestan deseos de cambiar practicas sociales y recomiendan iniciativas a los gestores.

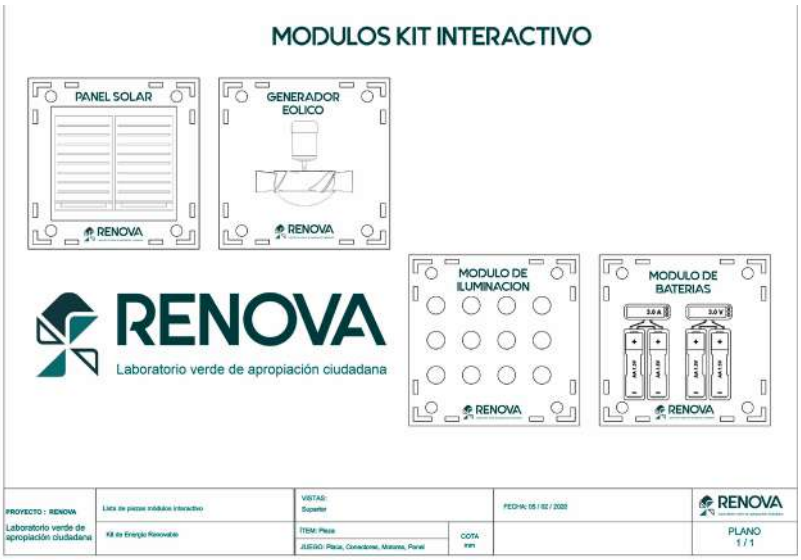


Figura 4.
Modelo a Escala.
Créditos: Elaboración propia, producto de la investigación-creación.

- Del trabajo con estudiantes se puede concluir que el trabajo con los expertos maximizo el impacto positivo de esta estrategia y permitió co-crear instrumentos y herramientas intuitivas; con validez técnica y tecnológica, pero adaptadas a la comunidad.
- De los modelos (instrumentos y herramientas) podemos concluir que las propuestas creativas fortalecieron la participación y mejoraron la apropiación de conocimiento.
- Se plantea como trabajo futuro incluir los resultados de la calculadora fotovoltaica y las equivalencias ambientales creadas para el sitio web en el desarrollo de una aplicación móvil.

Bibliografía

Jonas, H.
(1984). The imperative of responsibility: in search of an ethics for the technological age. Chicago: University of Chicago Press.

IPCC TAR WG1
(2001), Houghton, J.T.; Ding, Y.; Griggs, D.J.; Noguer, M.; van der Linden, P.J.; Dai, X.; Maskell, K.; Johnson, C.A., ed., Climate Change 2001: The Scientific Basis.

PNUD
(2007), Watkins, K. Informe sobre desarrollo humano, 2007-2008: la lucha contra el cambio climático: solidaridad frente a un mundo dividido. Madrid: Mundi-Prensa Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo.

Pachauri, R. & Mayer, L.
(2015). Climate change 2014: synthesis report. Geneva, Switzerland: Intergovernmental Panel on Climate Change.

British Petroleum
(2018). BP statistical review of world energy 2018. London: British Petroleum Company.

DNP
(2020). Índice Departamental de Innovación para Colombia. Departamento Nacional De Planeación.

Diez, J.
(2012). CARTOGRAFÍA SOCIAL. Investigación e intervención desde las Ciencias Sociales, métodos y experiencias de aplicación.

Latorre, A.
(2003). La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa. Barcelona: Graó.

Córdoba-Cely, C., Bonilla Mora, H., & Arteaga Romero, J.
(2015). Artefactos: Resultado de investigación en diseño. Iconofacto, 11(17), 30-52. DOI: https://doi.org/10.18566/iconofac.v11n17.a02

Ariztía, Tomás.
(2017). Social practice theory: particularities, possibilities and limits. Cinta moebio, Santiago, n. 59, pág. 221-234. DOI: https://doi.org/10.4067/S0717-554X2017000200221

Comunidades solares en la Comuna 13 de Medellín: co – creación y diseño de comunicación en los sistemas de energía centrados en el usuario

Manuela Patiño Gómez
Universidad EIA, Diminutivo, Semillero de co-creación transmedia
Fundación Universitaria Bellas Artes
Manula.patino@eia.edu.co

Palabras Claves: Autonomía de comunidades, Comunidad Barrial, Comunidades solares, Co-creación, Diseño de experiencia, Interactividad, Intercambio de energía entre pares, Usuarios de energía,

Modalidad: Artículos de Reflexión

Temática: Autonomía Territorial

Resumen

La industria energética en Colombia se ha convertido en uno de los mayores contaminantes y una preocupación a la que debemos dar solución, en la actualidad, alrededor del mundo existen cantidad de propuestas de innovación desde la industria, sin embargo, es difícil lidiar con las particularidades que acarrea el recibimiento de estas por parte del público.

Ya que el recurso de la energía es tan preciado en tiempos como estos, es comprensible la desconfianza de un público no dispuesto a la innovación en algo tan importante, pero el problema apenas comienza ahí, a través del diseño de experiencia de usuario nos adentramos a los sistemas de comprensión, apropiación y adopción de conductas frente a la tecnología que puede tener la sociedad colombiana, donde el mercado es apenas notorio fuera de sus áreas de interés.

Para la transformación de este paradigma, La Universidad EIA, a través de la iniciativa Transactive Energy Colombia del grupo EnergEIA se acerca a nuevas metodologías que envuelven al usuario como centro del proceso de transición energética a un valor más sustentable reconociendo la divergencia de conocimientos que se pueden encontrar y valer en el proyecto de una Comunidad Solar en la Comuna 13 de Medellín.

Introducción: Individuos y Sostenibilidad

1. Introducción: Individuos y Sostenibilidad

Nuestras formas de percibir el mundo están cambiando, pero cada vez se nos dificulta más relacionarnos con el medio ambiente, estamos familiarizados con el concepto del cambio climático como un problema más en lugar de una consecuencia del consumo desmedido y la exigencia de un entorno operativo irresponsable; gracias a que a nuestra normalidad le cuesta integrar la transformación sostenible de los recursos como una necesidad de primera instancia, nuestro comportamiento es irreverente a temas que requieren una visión crítica, como la generación de energía.

"Los humanos son alérgicos al cambio. Les encanta decir, siempre lo hemos hecho de esta forma" (Byrne-Haber, 2021, p. 10) [1] Entendemos el recurso de la energía como algo que simplemente está, algo que viene de fuentes que inventan las empresas y que no requiere de nuestra intervención porque es inapropiado, un problema material y matemático que solo un profesional puede entender y solucionar; no es un detonante para la cotidianidad, y por tanto caemos en el imaginario de la no afectación desentendiéndonos de las actitudes de consumo energético y las consecuencias de las mismas, por esto, para hablar de un mercado de la energía sostenible y una industria calificada para proponer una evolución de los sistemas de producción, distribución y comercialización del recurso, primero necesitamos comprender y transformar las relaciones que tienen los individuos con este producto.

¿Qué hacemos con la energía? ¿En qué gastamos electricidad? ¿De dónde proviene? Desde encender un computador hasta equipar todo un edificio con luces, sabemos lo que está frente a nosotros, pero nos cuesta imaginar lo que podríamos lograr con esto, siendo la energía un recurso indispensable, no podemos concebir un mundo sin esta, aunque debamos reconocerla como una de las industrias que más generan emisiones de efecto invernadero en el territorio, teniendo en cuenta que las emisiones de dióxido de carbono en Colombia para el año 2019 han sido de 86.550 kilotoneladas, convirtiéndonos en el país número 138 del ranking de países por emisiones de CO2 (Anónimo, 2019, p. 1) , es menester impulsar un cambio, donde los usuarios necesitan apropiarse de lo que significa la energía para su estilo de vida "Precisamente, de acuerdo con XM, en Colombia el factor de emisión de CO2 por generación eléctrica del Sistema Interconectado es de 164,38 gramos de CO2 por kilovatio hora (KWh)." (González, 2020, p. 1)

Estos datos son alarmantes, pero no detonantes para la acción, porque no tienen la capacidad de transformarse a partir de la perspectiva de los usuarios, personas con conocimientos diversos y que no siempre es afín a las disciplinas acostumbradas a esta información, Neri Oxman reflexiona sobre el valor de la creación unificada del conocimiento diciendo que "La ciencia convierte la información en conocimiento, la ingeniería lo convierte en utilidad, el diseño convierte la utilidad en comportamiento y cultura, y luego el arte toma ese comportamiento cultural y cuestiona nuestra percepción del mundo" (Oxman, 2019, p. 1) y es que el diseño de sistemas de información es algo que depende estrechamente de los conocimientos multidisciplinares, eso incluye las

1 "Humans are allergic to change. They love to say, we've always done it this way." (Byrne-Haber, 2021, p. 10)

capacidades cotidianas de los actores generadores de nuevas necesidades, aquellos que serán los usuarios, y esta cotidianidad se convierte en conocimiento.

Con la gran variedad de proyectos que hoy en día facilitan la expansión de una nueva visión del usuario final, permitiéndoles ser también productores de energía a través de paneles solares en sus casas, por ejemplo, e incluso convirtiéndolos en comercializadores de este bien, el paradigma de la apropiación tiene todo un nuevo significado, contrayéndose desde la experiencia de usuario, reconociendo la divergencia, ya que la existencia de un mercado independiente, seguro y accesible depende del entendimiento de los individuos que ponemos tras el concepto del consumidor y como este ve el mundo, necesitamos conocer su entorno para proyectar un nuevo contexto.

Ahora bien, cuando hablamos de la experiencia y memorabilidad, nos referimos a un impacto que inicia la reconstrucción de un paradigma, ya que debe tratarse de una transformación constante del pensamiento construida por el entorno y la propia conciencia sobre este (Larrosa, 2006, pp. 87-112), concepto que es constantemente desplazado por la industria a los aspectos poco eficientes y mal enfocados, sin embargo se trata de las comunidades alrededor de necesidades, en este caso la energía, los patrones de consumo son distintos para los individuos pero su entorno hace de estos algo común, creando nuevos sistemas de utilización de energía centrados en el usuario final.

La comunicación debe ser limpia, transparente y dinámica y eso va a permitir la flexibilidad para coordinar los diferentes tipos, piezas y localidades de los recursos que interactúan todo el tiempo, esto permite a los participantes del sistema responder y tener control sobre los dispositivos. (Kiesling, 2021, p. 1)

Por otro lado para hablar de experiencias memorables, primero debemos pensar en lo que traen las tecnologías solares a la conversación, esta adopción depende de cómo los usuarios evalúan los atributos instrumentales, sin embargo y según el contexto, las variables simbólicas (culturales) suelen ser bastante relevantes, especialmente en comunidades donde no existe una masa de pensamiento crítico de consumidores posicionada que facilite una flexibilidad en el mercado para integrar procesos como la descarbonización.

Estas consideraciones del usuario como *adopter*, es decir alguien que se apropia de las posibilidades de una tecnología o adoptante, despiertan el interés por observar las decisiones de comunidades a través de un proyecto de comunidad solar e intercambio de energía entre pares, pero ¿pueden estas experiencias ser diseñadas? ¿el sistema de comunidad adoptaría con entusiasmo un nuevo paradigma de generación, comercialización y consumo de energía?

2. Método: Creando una Comunidad Solar en la Comuna 13 de Medellín

"No se diseña el juego, se diseña para que las circunstancias propicien el juego"
(Holman, 2019, p. 1)

El proyecto de energía solar comunitaria hace parte del programa *Transforming Systems through Partnership* (TSP) de la Real Academia de Ingeniería del Reino Unido, liderado por el grupo de investigación EnergEIA a través de la iniciativa Transactive Energy Co-

lombia, de la Universidad EIA, y se desarrolla en conjunto con la Universidad College London (UCL), Empresas Públicas de Medellín (EPM), ERCO Energía y NEU Energy; busca crear una comunidad solar entre un grupo de habitantes de la Comuna 13 de Medellín en alianza con el Partido de las Doñas y Agroarte, para desarrollar un proyecto de energía solar que permite obtener diversos beneficios tanto económicos y ambientales como sociales.

La Comuna 13, siendo afectada por conflictos violentos y abandono a lo largo de los años, hoy en día es referente de transformación de un territorio a través del arte y fomento de prácticas culturales diversas, entre ellas la innovación, concepto bien acogido desde componentes gráficos como el arte urbano y que es tiempo de expandir a un nuevo horizonte, este proyecto unifica las disciplinas e instituciones con el conocimiento popular al ilustrar nuevos conceptos de consumo y utilización del recurso.

Siendo la energía solar considerada la más económica de la historia, tiene un potencial abrumador para aprovechamiento del suministro eléctrico, favoreciendo a los sistemas integrados para la producción de este, desde la gran industria a la persona con paneles solares en su techo (Espectador, 2020, p. 1) este modelo sin precedentes puede traducir su beneficio tangible a uno social al impulsar el desarrollo del territorio, manifestando una nueva independencia, una nueva forma de entender el mundo de la electricidad, proporcionándole a sus usuarios una mirada profunda e invitándolos a participar del cambio.

Es aquí donde hablamos de un nuevo concepto: El prosumidor, un usuario de un sistema de generación, cuyo producto consume y cuyos excedentes puede compartir, este actor es fundamental para la independencia energética y la transición de los mercados, donde se democratiza el producto dándole control al público, el problema es que no lo conocen; estos modelos solares podrán ser baratos, pero no son entendibles para aquellos que impulsan el mercado, las comunidades acostumbradas a la no relación con los procesos de generación del recurso, porque simplemente es un sistema inapropiable, no precisamente por la falta de material científico de rigor, sino por la incapacidad del medio de traducirse a un contexto diverso.

Por esto, la comunidad solar de la Comuna 13 es un sistema de involucramiento con curva de aprendizaje, que transforma el paradigma de nuestros participantes a través de la instalación de un proyecto piloto de energía intercambiable, donde existen unos prosumidores con paneles solares que transfieren energía, a través del proveedor de red eléctrica, a unos consumidores, este intercambio media toda su información, como el pago por el servicio y el cálculo del consumo en una aplicación: NEU.

Esta solución ha desencadenado reflexiones particulares sobre el valor interdisciplinar del conocimiento empírico y su relación directa a la co-creación, desde una perspectiva diferente a la academia, con los usuarios, generando bitácoras que nos permiten divagar y tener núcleos divergentes de pensamiento sobre la energía solar, entendiendo las variables que componen el contexto de consumo y las preguntas que surgen de los participantes, ligadas a un proceso de ideación lúdico de un sistema y los comportamientos que se convierten en las normas de utilización, intercambio y consumo.

Se desarrollaron, entre noviembre y enero del 2021, una serie de talleres entre los integrantes del Partido de las Doñas; en estos 4 encuentros, el descubrimiento de las dinámicas tanto de la iniciativa como de las intenciones de los habitantes y el desenvolvimiento de interacciones orgánicas creó una metodología flexible, preguntas instrumentales pero extremadamente significativas al contexto como ¿voy a ahorrar luz? ¿y puedo seguir usando normal mis electrodomésticos? devenidas de un grupo preparado para el beneficio desde la intriga, no solo para ser parte de un proyecto piloto que estudia y mide el alcance de nuevas tecnologías energéticas.

Figura 1.
Fotografía Taller 2
Créditos: Manuela Patiño Gómez (Gómez, Fotografía e interacción lúdica, 2020)

Estos talleres funcionaron como modelos representativos de lo que sucede en el piloto desde la forma más mecánica, no obstante, el componente fundamental se desarrolló desde los convocados a participar; el segundo taller estableció las normas de comportamiento a partir de una suposición en un juego de roles con *"Watts the deal?"* dinámica desarrollada con UCL, que apuntaba a la espontaneidad, en este vimos conductas de venta y consumo de energía solar siendo afectadas por el instinto de innovación de la Comunidad, donde los participantes se proponían compartir su recurso con otros a los que se les agotó, rompiendo con las suposiciones de la industria, evidenciando que la producción puede delegar factores a los usuarios quienes desde sus conocimientos afectaran el producto final "El juego no es mera imitación sino participación representativa que crea cultura... Su origen no es el instinto sino la emoción; la conmoción" (Johan Huizinga, 2012, p. 4)

Con esto en mente, el diseño de experiencia de usuario se deviene de la cultura de la creación de impacto y la flexibilidad del medio, la motivación por innovar en los métodos no vino por cuestiones instrumentales sino simbólicas, desde una empresa que ejecuta comandos sobre el público ya que no tiene control sobre las expresiones y relaciones que tiene este con su producto.

Cada individuo con una capacidad de apropiar actitudes a través de estímulos sensoriales como el juego, es un potencial *adopter* de las soluciones de energía solar comunitaria, pero existe un desconocimiento palpable del contexto local y sus innovaciones solares, por lo que la comunidad solar de la comuna 13 es pionera en las metodologías de debate de co-creación, donde como usuarios se convirtieron en creadores de un modelo particular de producción e intercambio de energía, que permite visualizar el nuevo empoderamiento, la respuesta y el control de los dispositivos tecnológicos gracias al conocimiento empírico y popular.

En un tercer encuentro, la participación de 2 grupos continuó un laboratorio en vivo para determinar la ubicación de los paneles solares, un modelo de gobernanza democrático y la creación de un banco comunitario para redistribuir ganancias, creando un nuevo imaginario de la energía, el cambio climático y su propio alcance como localidad innovadora en Medellín.

Figura 2.
Fotografía del taller 3, debate y solución
Créditos: Manuela Patiño Gómez (Gómez, 2021)

La transición energética sostenible no tiene sentido si no existe la voluntad de un *adopter*, sin alcanzar el desarrollo de una masa crítica; pero esto no significa que los potenciales adoptantes del sistema comprendan desde una perspectiva industrial y mecánica el concepto del recurso ya que los individuos del mercado tienen sus propios mapas de conocimiento que podemos usar, como la voluntad de la Comuna 13 por impulsar el cambio desde una visión socioantropológica que puede valerse de la implementación de tecnologías solares, ya que como menciona Jordan B. Peterson "necesitamos saber lo que las cosas son no para saber lo que son sino para hacer un seguimiento de lo que significan para nuestro comportamiento" (Peterson, 1999, p. 32)

3. Conclusiones: La apropiación de un nuevo discurso

La buena accesibilidad se trata de cumplimiento, la gran accesibilidad se trata de empatía. La buena accesibilidad mira el producto, la gran accesibilidad mira toda la experiencia del usuario ... Los clientes no compran productos, los clientes compran experiencias ... Las experiencias incluyen la realidad del usuario que interactúa con el producto, así como cualquier cosa adyacente al uso de ese producto. (Byrne-Haber, 2021, pp. 41-43)

A menudo hablamos de procesos de diseño complejos que solemos tratar de encajar en metodologías de investigación convencional, de esa manera, cuando hablamos de experiencia de usuario solemos tratar el tema como una cuestión mecánica y que, justo como en la industria de la energía, ponemos a la estricta orden de un profesional, de su observación del público objetivo y la interacción estrictamente necesaria haciendo caso omiso a los potenciales creadores, es de los usuarios que nace la necesidad por tanto incluirlos en el proceso creativo debería ser nuestra primera opción.

Pero entonces ¿Qué es el diseño sino la producción de las respuestas de un grupo necesitado? Es la proyección de las soluciones valiéndonos de la instrumentalidad, sea gráfica o de productos tecnológicos, retomando las palabras de Neri Oxman (2019, p. 1), el diseño se alimenta de la cultura que justifica un proyecto, este para poder existir físicamente hablando requiere de los conocimientos de disciplinas particulares como la ingeniería, el diseño es la composición del sistema así que ¿por qué no incluir a los actores en procesos más allá de la superficie?

El diseño de experiencia de usuario ¿genera narrativas? Puede intentarlo, pero el entendimiento de las intenciones depende exclusivamente de lo que signifiquen para la persona en la que proyectes una propuesta; la comunidad solar es un claro ejemplo de ello, donde la iniciativa parte de unas hipótesis del comportamiento con el optimismo de que crear una masa crítica pionera y llegó a encontrarse en situaciones donde

el grupo se apropió de esto para buscar independencia y proponer una sociedad de energía solar con un modelo de gobernanza con curva de aprendizaje.
Los sistemas de intercambio de energía no son un servicio de adiciones ya que primero debe existir una demanda por estos, entonces deben ser accesibles, abiertos, flexibles a los individuos que componen el mercado y la cultura, como conclusión es importante recalcar que la transición energética como meta plantea la creación de motivaciones por tanto la afectación de paradigmas locales y la comunidad solar del partido de las doñas en la comuna 13 de Medellín planteó la creación de una nueva cultura de la sostenibilidad, la innovación y la apropiación de la energía solar, debido a su participación en busca de beneficios simbólicos, significativos para su cotidianidad, jugando con la inexistencia de control sobre las interacciones y experiencias locales de las instituciones que antes creíamos inmaculadas en el imaginario colectivo.

Los talleres de co-creación ayudaron a generar un ambiente de confianza y construcción, en conjunto con la comunidad, se evidenció el interés aportar a una iniciativa que generaría beneficios para los hogares, la academia y el sector de energía. Facilitar que los avances tecnológicos, nuevos modelos de negocio y formas de mercado y prácticas sostenibles lleguen a los consumidores finales debería ser un objetivo central para la academia, sector privado e instituciones gubernamentales. (Márquez, 2021, p. 1)

Los participantes de este laboratorio en vivo traen a la conversación el concepto de innovación social a través de una mirada de la investigación a través del diseño, las bitácoras y registros de estos encuentros nos permiten hoy hablar de un diseño intencionalmente divergente, un método de pensamiento que replantea las consideraciones convencionales de la academia, estos talleres lúdicos representativos del piloto de intercambio de energía entre pares se convirtieron en una metodología de recopilación de variables y en un producto en sí, de un nuevo componente, de una nueva pregunta sobre los métodos de educación y apropiación del conocimiento.

Es evidente que en el contexto local no existe un posicionamiento en los recuerdos principales de las personas debido a que el mercado solar no ha alcanzado su madurez, lo que dificulta la normalización del entendimiento y adopción de sistemas y productos que alteran nuestra fuente de electricidad al proponernos nuevas conductas, no obstante esto brinda la oportunidad de generar narrativas y discursos fundamentados en la inclusión de la comunidad en el desarrollo de la tecnología, preparando a la academia para un cambio sustancial en los procesos de transmisión de conocimiento y validación de productos.

En la corriente era de la digitalización, comprendemos cada vez mejor el conocimiento diversificado, por lo que tenemos mayor sensibilidad a los procesos de exploración de nuevas conductas sin embargo el corriente estándar aún no se abre a las nuevas nociones del conocimiento popular, por tanto es momento de reinventar el paradigma de la interacción entre disciplinas, desde el diseño de sistemas inteligentes para crear una nueva cultura energética sostenible, independiente y descentralizada para evolucionar a la comunidad.

Las redes inteligentes son redes de energía que integran de manera inteligente el comportamiento de todos los usuarios - productores, consumidores y combinaciones de ellos - con el fin de proporcionar de manera eficiente electricidad sustentable, asequible y confiable (ETPS, 2011). (The power of Desing, 2013, p. 50)

Y para integrar este comportamiento debemos primero dejar a los que proporcionan la necesidad, la pregunta de investigación hacer parte de la solución; la capacidad proyectual del diseño es lo que permite solucionar problemas, detonantes para la partida de la investigación, en estos se encuentran múltiples variables que trazan mapas invisibles entre las interacciones de los individuos y que solemos subestimar por perder el objetivo de la iniciativa, proporcionar una solución accesible para los que habitan el problema, el diseño es en sí una actividad co-creativa, que hace uso de herramientas particulares que lo convierten en utilidad, y no se trata de exclusividad, sino de incluir todo un contexto en un sistema, dígase una ilustración, una aplicación, unos paneles solares o algo que lo integre todo.

Bibliografía

Anónimo.
(2019). Colombia - Emisiones de CO2. p. 1. https://datosmacro.expansion.com/energia-y-medio-ambiente/emisiones-co2/colombia

Byrne-Haber, S.
(2021). a. Giving a damn about accesibility. UX collective. https://uxdesign.cc/giving-a-damn-about-accessibility-6caf90be5a40
Byrne-Haber, S.
(2021). b. Giving a damn about accesibility. UX collective. https://uxdesign.cc/giving-a-damn-about-accessibility-6caf90be5a40

Gómez, M.
(2020). Fotografía e interacción lúdica. Medellín, Antioquia, Colombia.

Gómez, M.
(2021). Debate y solución. Fotografía. Medellín, Antioquia, Colombia.

González, X.
(2020). En Colombia el factor de emisión de CO2 por generación eléctrica es de 164,38 gramos por kWh. La República, p. 1. Obtenido de https://www.larepublica.co/especiales/colombia-potencia-energetica/en-colombia-el-factor-de-emision-de-co2-por-generacion-electrica-es-de-16438-gramos-por-kwh-2966236

Holman, C.
(2019). Cas Holman: Diseño para jugar. Abstract: The Art of the Design. Netflix.

Johan Huizinga, D. A.
(2012). Homo Ludens. Madrid: Alianza, S.A., Madrid.

Kiesling, L. (Schnider)
(2021). PEER-TO-PEER, COMMUNITY SELF-CONSUMPTION AND TRANSACTIVE ENERGY IN LATIN AMERICA. 1. Youtube

Larrosa, J.
(2006). Sobre la experiencia. En J. Larrosa, Sobre la experiencia pp. 87-112. Universitat de Barcelona.

Márquez L España J. Ortega S.
(2021) Creando una comunidad solar en la Comuna 13 de Medellín

Oxman, N.
(2019). a. Neri Oxman: Bioarquitectura. (Serie documental) Abstract: The Art of Desing. Netflix.

Oxman, N.
(2019). b. Neri Oxman: Bioarquitectura. (Serie documental) Abstract: The Art of Desing. Netflix

Peterson, J. B.
(1999). Mapas de sentidos. Nomos S.A.

Reinders A, Diehl J, Brezet H.
(2013) THE POWER OF DESIGN: Product Innovation In Sustainable Energy Technologies p. 50.

La plaza de mercado, escenario de preservación cultural y creación visual

Rafael Ángel-Bravo
Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR
angelrafael1980@hotmail.com - rafael.angel@aunarcali.edu.co - https://linktr.ee/majagualalpoder

Palabras Clave: Cultura, identidad, *folklore*, fotografía, plaza de mercado.

Modalidad: Artículo de Caso.

Temática: Autonomía Territorial.

MEJOR PONENCIA
SALA AUTONOMÍA TERRITORIAL

Resumen

Para Eames e Eames (2005), es posible comprender una cultura a partir de sus panes y sus sopas, haciendo a un lado los símbolos tradicionales o convencionales que la definen, siendo estos elementos, los cuales establece Abadía-Morales (1983) como parte del denominado *folklore* demosófico, categoría que comprende todas aquellas expresiones de naturaleza material o tangible, de carácter típico, tradicional, popular y vigente, propias de un pueblo. Las plazas de mercado o mercados populares, a través del continente americano, se convierten en un punto de encuentro para las comunidades y ofrecen un espacio para el desarrollo y preservación de estas manifestaciones, frente a los efectos homogeneizadores de la modernidad y la globalización. Con base en un ejercicio de experiencia directa, revisión bibliográfica y registro fotográfico, se lleva a cabo este proceso de investigación y creación, a través del cual se busca exaltar estos escenarios de expresión folklórica y popular, reconociendo su valor a través de la imagen y el rescate de diversos elementos y manifestaciones que dentro de ellos se materializan. Siendo la imagen fotográfica un recurso fundamental para el reconocimiento y valoración de estos contextos, este proyecto de investigación y creación ha permitido desarrollar un ejercicio de producción visual a partir de dicha herramienta, identificando una serie de semejanzas y particularidades entre los diversos lugares visitados, así como unos factores geográficos, sociales y culturales, en parte asociados con procesos de migración, colonización, mestizaje, creolización, sincretismo e hibridación cultural, los cuales se materializan a través de las prácticas, costumbres y productos que estos mercados albergan.

Introducción

> *...los símbolos de cultura reciben esta atención en el nombre de la cultura, mientras estas cosas reales que hacen la cultura, la calidad de la sopa que se obtiene en el restaurante, o el pan, o lo que pisas, o esas miles de cosas que realmente representan la verdadera medida de la cultura, están siendo descuidadas. (Eames e Eames, 2015, p. 249)*

De acuerdo con Eames e Eames (2015), "Existe alguna evidencia para indicar que se puede juzgar el estado de la cultura en un país por la calidad del pan y la sopa" (p. 226), siendo estos elementos, parte de lo que Abadía-Morales (1983) define como *folklore* demosófico, el cual comprende y recoge aquellos elementos tangibles y utilitarios, de carácter tradicional, típico, empírico y vigente, que en parte se preservan a través de la oralidad y de los mercados populares, en sociedades rurales y urbanas.

Figura 1.
Panes de elaboración artesanal, *Grand Central Market* (Gran Mercado Central), Manhattan, Nueva York, Estados Unidos.
Créditos: Rafael Ángel-Bravo (2019).

Para Charles y Ray Eames, el pan, alimento universal al cual dedican su cortometraje *Bread* (Eames e Eames, 1953), se convierte en un símbolo recurrente, como elemento nutritivo, como arte y como herramienta política (Atwood, 2020) (Figura 1). El alimento, entendido como parte del folklore, de la identidad y el patrimonio cultural, encuentra en las plazas de mercado, mercados populares o mercados centrales, no solo un lugar para su comercialización, sino un escenario para su reconocimiento y preservación, frente a los efectos homogeneizadores de la modernidad y la globalización, las cuales tienden a "...uniformar el mercado y a estandarizar patrones comunes" (García-Canclini, 2002), siendo esto un riesgo previamente señalado en el contexto colombiano, por autores como Díaz-Piedrahita (1981) y Villegas (1988), quienes advierten sobre el impacto que estos procesos tecnológicos y culturales podrían tener sobre las manifestaciones de carácter popular y tradicional.

Con base en el estudio de diversos referentes teóricos, acudiendo a la fotografía y la experiencia directa, este proyecto busca exaltar y reconocer la importancia de estos espacios de carácter comercial, los cuales trascienden, pasando de ser simples lugares de intercambio comercial a convertirse en puntos de encuentro para las comunidades, albergando gran diversidad de expresiones tradicionales y folklóricas, dando cuenta de una serie de fenómenos y procesos geográficos, sociales y culturales, que se materializan por medio de los productos, servicios, prácticas y tradiciones que en estos contextos es posible encontrar.

Método - Marco

> *La plaza de mercado, en similitud con la plaza, es entendida como el sitio de encuentro entre vecinos, conservando una memoria cultural alimentaría, rica en tradiciones locales y regionales, base para fortalecer la identidad y la pertenencia en una ciudad plural e incluyente. Hoy, se constituyen en espacios populares para intercambiar sabiduría tradicional, fomentar prácticas culturales, incrementar el sentido de pertenencia de comerciantes y vecinos y garantizar la seguridad alimentaria con nutrición a precio justo. (Coronado, 2010).*

De acuerdo con Coronado (2010), estos contextos, además de convertirse en puntos de encuentro para la comunidad, son de gran valor cultural gracias a sus comerciantes, quienes se han encargado de ayudar a la conservación de las diversas expresiones de la herencia alimentaria, incluyendo sus procesos de producción, técnicas de preparación y rituales de consumo, los cuales se transmiten generacionalmente y que dan cuenta del valor que tienen estos lugares, convirtiéndose en resguardos del *folklore* y la identidad de los territorios, en riesgo de ser homogeneizados o desplazados, por nuevas tendencias y expresiones globales. Además de ser conocidos como "plazas de mercado", "mercados populares" o "mercados centrales", existen otros conceptos que permiten la denominación de dichos espacios (Coronado, 2010):

- Plaza de comercio
- Mercado de plaza
- Galería
- Plaza de abastos
- Feria campesina
- Central de abastos
- Mercado libre
- Centro de acopio
- Mercado campesino
- Feria de ventas
- Mercado de calle Mercado nómada

Castiblanco-Roldán (2011) describe el mercado popular como "...un ambiente social donde se propician relaciones de intercambio en el que hay una constante interacción entre compradores y vendedores, en los cuales existen operaciones asociadas a la circulación de las mercancías..." (p. 127) (Figura 2). Por su parte, Castillo (2014) lo plantea como "...el espacio de encuentro entre sus habitantes y como centro de resguardo de la memoria cultural agrícola y alimentaria" (p. 4). El mercado popular, plaza de mercado o mercado central, se convierte en un punto de encuentro para los habitantes de una comunidad, además de convertirse en resguardo para la preservación de una gran variedad de expresiones de carácter popular, tradicional y folklórico, evidenciando una serie de fenómenos socioculturales e interculturales, asociados con la multiculturalidad del continente americano. Díaz-Piedrahita (1981) se establece como un precursor, en cuanto al estudio de los mercados populares y el reconocimiento de algunas de estas expresiones culturales, a través de la fotografía y la aproximación taxonómica,

con su trabajo investigativo sobre el uso de las hojas naturales como envoltura, dentro de la tradición alimentaria en Colombia. Díaz-Piedrahita (1981) se anticipa, desde una perspectiva casi visionaria, a señalar los efectos homogeneizadores que podrían tener la globalización y la modernidad, sobre estas prácticas de carácter popular, tradicional y folklórico, planteando la importancia que tendrían este tipo de proyectos, para el reconocimiento y la preservación de las mismas.

En su estructura general, este proyecto ha seguido el llamado "método folklórico" propuesto por Ocampo-López (1981), partiendo de una primera etapa de recolección de información, seguida por la organización y clasificación de la información y análisis del material recolectado, para llegar finalmente a la redacción del estudio folklórico y los productos derivados del mismo. Este modelo, planteado por Ocampo-López (1981), es comúnmente utilizado en estudios culturales, los cuales suelen desarrollarse a partir de un proceso de recolección de datos y referentes, a través de la fotografía, el audio y el video. Un proceso similar, organizado en cinco pasos o etapas, incluyendo definición, clasificación, descripción, aplicación y presentación final, es utilizado por Gaviria-Arbeláez (2016, 2019, 2020), en su obra, para el estudio de diversas expresiones de la tradición alimentaria en Colombia. Este último referente representa una tendencia recurrente dentro de este tipo de estudios, en la medida en que la fotografía pasa de ser solo un instrumento de recolección, como en el caso de Díaz-Piedrahita (1981), para convertirse en un elemento estético que asume el protagonismo de la obra y sus productos editoriales.

Figura 2.
Grand Central Market (Gran Mercado Central), Los Angeles, California, Estados Unidos.
Créditos: Rafael Ángel-Bravo (2012).

En el desarrollo de este proyecto la fotografía se convierte en la herramienta principal para la recolección de información, siendo a su vez un medio de creación visual, el cual permite, a través de la composición, la forma, la textura, el color y otros elementos, la exaltación visual y estética de estos contextos. Santibáñez (2012), entre otros estudiosos de la tradición alimentaria, acuden a procesos similares para la recopilación de referentes en el ejercicio investigativo, utilizando la fotografía como herramienta fundamental, siendo este último un caso a destacar, por su estudio de los puestos de comida en México, mostrando no solo los alimentos preparados y los productos, sino los lugares, las personas, las cocinas y la gráfica urbana popular alrededor de la gastronomía del mencionado contexto.

Una influencia fundamental a nivel de creación y referente esencial en el proceso investigativo, ha sido el trabajo propuesto por los arquitectos y diseñadores Charles y Ray Eames en sus cortometrajes *Tops* (Eames e Eames, 1969), *Bread* (Eames e Eames, 1953), *Day of the Dead* (Eames e Eames, 1957a), *Toccata for Toy Trains* (Eames e Eames, 1957b) y el inédito *Banana Leaf* (Eames e Eames, 1972), entre otros, los cuales proponen una narrativa visual, descriptiva y documental, a través de la creación de cortometrajes o piezas audiovisuales de corta duración, a partir del registro fílmico y fotográfico de distintas creencias, expresiones y prácticas tradicionales, en diversos entornos. Como lo explica Koenig (2015), la obra de estos artistas emplea "...atrevidas

combinaciones de imágenes reales, montajes rápidos, animación y planos fijos, pensadas para atrapar la atención del espectador y difundir información" (p.69).

Sobre su experiencia en la producción audiovisual, Eames e Eames (2015) explican: "...nunca nos hemos considerado productores de películas. Nunca hemos estado involucrados en una teoría de proyección múltiple. Más bien, lo encontramos por desesperación, más como una herramienta para transmitir ideas y relacionar ideas de importancia" (p. 249). Charles y Ray Eames utilizan la fotografía y el cine, como herramientas para capturar y documentar una gran diversidad de fenómenos, costumbres y prácticas culturales, visibilizadas y materializadas a través de las formas, los colores, las texturas, los objetos, los alimentos, las tradiciones y las costumbres del ser humano (Koenig, 2015).

El proyecto inicia con la recolección de material fotográfico en un conjunto de mercados populares y puestos de frutas en Colombia, lo cual permite reconocer algunas semejanzas y particularidades, a su vez que se identifican una serie de antecedentes desde el campo de la producción audiovisual, en los cuales se utilizan estos lugares, como contexto o locación para la creación de piezas en diversos formatos y extensiones, especialmente en el campo de los videoclips o videos musicales.

Mercados populares en el contexto colombiano (Figura 3):

- Plaza de mercado La América – Medellín, Antioquia. 2010, 2016.
- Tiendas y mercados - Damasco, Antioquia. 2010, 2016.
- Galería - La Ceja, Antioquia. 2010.
- Puesto de frutas - Calarcá, Quindío. 2011.
- Galería Alameda - Cali, Valle del Cauca. 2011.
- Galería - Manizales. 2011, 2012, 2018.
- Galería - Santa Rosa de Cabal, Risaralda. 2011.
- Galería - La Cumbre, Valle del Cauca. 2011, 2012.
- Galería - Dagua, Valle del Cauca. 2011.
- Galería - Ginebra, Valle del Cauca. 2011, 2015, 2019.
- Mercados y puestos de frutas - San Andrés Islas. 2016, 2020.
- Galería - Silvia, Cauca. 2017, 2018.
- Mercado de Los Dos Puentes, Pasto, Nariño. 2018.
- Plaza de Mercado El Potrerillo, Pasto, Nariño. 2018.
- Mercado El Tejar, Pasto Nariño. 2018.
- Plaza de Mercado, Palmira, Valle del Cauca. 2018.
- Plaza de Mercado La Esmeralda, Popayán, Cauca. 2018.

Figura 3.
Registro fotográfico, plazas de mercado en el contexto colombiano.
Créditos: Rafael Ángel-Bravo (2010-2011).

Con el registro fotográfico y el estudio de referentes internacionales, se busca inicialmente, comprender de mejor manera la importancia de estos lugares, como resguardos del *folklore* y la tradición, sirviendo de soporte para el proceso investigativo y ayudando a entender la importancia de dichos contextos como locación e inspiración para la producción audiovisual en formatos diversos. Posteriormente, al completarse el

estudio de mercados en Estados Unidos, Panamá y Ecuador, es posible establecer unos factores diferenciadores entre los mercados populares en Norte, Centro y Sur América, respectivamente, logrando así la comprensión de unos fenómenos socioculturales e interculturales, en el contexto continental.

Referentes internacionales

Norte América:

- *Olvera Street* - Los Ángeles, California. 2012.
- Mercados - China Town, Los Ángeles, California. 2012.
- *Grand Central Marke*t - Los Ángeles, California. 2012 (Figura 2).
- *Grand Central Station* y mercados callejeros - Nueva York. 2013, 2016, 2019 (Figura 1).
- Mercados y botánicas - Pequeña Haití, Miami. 2014, 2016 (Figura 4).
- Mercados - Pequeña Habana, Miami. 2014, 2016.

Centro América:

- Mercados populares y ventas callejeras - Ciudad de Panamá, Panamá. 2012, 2014, 2017.
- Mercado de Mariscos, Ciudad de Panamá, Panamá. 2014.

Sur América:

- Mercado Central - Quito, Ecuador. 2018.
- Mercado Cerrado - Latacunga, Ecuador. 2018.

El estudio de estos referentes continentales permite el reconocimiento de un conjunto de factores geográficos, sociales y culturales, que se desarrollan alrededor de estos núcleos de resistencia y conservación cultural. Cada etapa de este proceso da lugar a diferentes productos de investigación, incluyendo artículos en revistas y participación en eventos, a través de los cuales, se difunden los resultados del ejercicio analítico, como del proceso de creación visual.

Resultados - Discusión

En la etapa inicial del proyecto, a partir del ejercicio fotográfico y la experiencia directa, se lleva a cabo un ejercicio de carácter documental, donde a través de la combinación de textos cortos de carácter descriptivo, apoyados por la imagen fotográfica, se identifican las particularidades de un conjunto de mercados populares y puestos de frutas en Colombia (Figura 3). Esta primera etapa es apoyada por algunos referentes internacionales, recopilados en Estados Unidos y Panamá (Ángel-Bravo, 2016) (Figura 2). Posteriormente, el estudio de referentes continentales en Estados Unidos, Panamá y Ecuador, conduce a una segunda etapa en el proceso, en la cual se analiza el contexto continental, identificando algunas particularidades, aspectos comunes y factores socioculturales que se desarrollan y materializan a través de los mercados populares en Norte, Centro y Sur América (Ángel-Bravo, 2018).

Con base en el proceso realizado en el contexto continental, a través de la identificación de particularidades de estos territorios, se llega a una identificación de una

serie de fenómenos geográficos y socioculturales, que intervienen en estos contextos y se manifiestan a través de las diversas expresiones materiales, registradas a través de la fotografía (Ángel-Bravo, 2020):

- **Geografía y biodiversidad:** Las condiciones geográficas y climáticas determinan en gran medida la oferta de productos y la tradición alimentaria de cada región, la cual se manifiesta a través de estos mercados, los cuales constituyen una mirada a las tradiciones y costumbres de cada territorio (Figuras 1 y 3). Como lo expresan Eames e Eames (1953, 1972, 2015), la alimentación se convierte en la mejor manera de comprender la cultura de un país.
- **Industrialización y globalización:** Como lo plantean Díaz-Piedrahita (1981), Villegas (1988) y García-Canclini (2002), entre otros, plantean que, algunas prácticas de carácter popular se ven amenazadas por los efectos uniformadores y homogeneizadores de la modernidad y la globalización, siendo estos espacios comerciales y los estudios alrededor de los mismos, un medio para la preservación de estas expresiones (Figura 1). Adicionalmente, los mercados se convierten en un punto de hibridación cultural que integra elementos tradicionales y folklóricos propios de las sociedades rurales, con las manifestaciones globales e industrializadas de las sociedades urbanas.
- **Movimientos migratorios y desplazamiento:** El desplazamiento de grupos humanos entre el campo y la ciudad, entre regiones y entre países, ha conducido a la generación de culturas híbridas y la conformación de comunidades migrantes o guetos, con los cuales se da lugar a nuevos mercados y establecimientos comerciales que ayudan a la conservación de estas cocinas tradicionales y otras expresiones, entre lo religioso, lo espiritual y lo mágico (Figura 4).
- **Transmisión oral:** Como lo explica Coronado (2010), los mercados populares ayudan a la preservación del *folklore*, la herencia alimentaria y otras expresiones tradicionales, las cuales se transmiten a través de la oralidad, de manera generacional.
- **Mestizaje, criollización e hibridación cultural:** El encuentro de comunidades y culturas, a través de estos escenarios, conduce a la configuración y reconfiguración de nuevas identidades, las cuales se expresan y materializan a través de los productos y prácticas que en estos lugares se desarrollan (Figura 4).

El registro fotográfico y la experiencia directa, permiten la ejecución de un ejercicio taxonómico, en el cual se propone una clasificación de los productos y expresiones que se pueden encontrar en estos lugares, los cuales a su vez permiten comprender los procesos sociales y culturares que allí se manifiestan (Ángel-Bravo, 2021c). Estos fenómenos se encuentran asociados a situaciones de desplazamiento humano y movimientos migratorios entre el campo y la ciudad, entre ciudades, regiones, países y continentes, los cuales conducen a la configuración o reconfiguración de identidades y la estructuración de comunidades migrantes que en su encuentro con nuevas culturas, dan lugar a procesos como el mestizaje, la creolización, el sincretismo de creencias (Figura 4) y la hibridación cultural, los cuales se materializan especialmente en el *folklore* demosófico, gracias a la tradición alimentaria, que en estos lugares se preserva y se transmite por medio de la oralidad y los talleres de carácter familiar (Ángel-Bravo, 2021a).

Dentro de este ejercicio de creación e investigación, la fotografía tiene una importante función, ya que permite la recolección de un gran volumen de material para posterior estudio, además de ejercer un rol creativo y expresivo, en la medida en que permite, a través de la producción artística, exaltar y hacer un reconocimiento a los mercados populares, a través de la publicación de artículos, realización de exposiciones, participación en eventos especializados y difusión a través de medios digitales. Desde el ejercicio de creación, la fotografía es utilizada inicialmente para la representación de colores, formas y texturas (Figura 3), pasando posteriormente al registro de objetos, personajes, lugares, actividades y creencias (Figura 4), siguiendo una evolución natural y orgánica, que se desarrolla a través de la exploración directa de los territorios y es determinada por las necesidades del ejercicio investigativo, el cual va respondiendo a nuevas inquietudes y reflexiones.

Aunque este proceso se enfoca inicialmente en plazas de mercado y puestos de frutas (Figura 3), la exploración de estos escenarios de carácter popular, tradicional y folklórico, ha conducido al reconocimiento, registro y estudio de diversos espacios comerciales, sociedades rurales y comunidades migrantes, que igualmente luchan por la preservación de su patrimonio, siendo partícipes de la configuración y reconfiguración de identidades culturales, que al igual que el mercado popular, dan lugar a fenómenos multiculturales e interculturales como el mestizaje, la creolización, el sincretismo y la hibridación (Figura 4).

El estudio de los mercados populares y otros contextos de carácter popular, con el apoyo de un extenso archivo visual acumulado a lo largo del proyecto, conducen al desarrollo de nuevas aproximaciones y nuevos productos de investigación, cada vez más específicos o delimitados, profundizando y proponiendo reflexiones frente los distintos procesos multiculturales que se conjugan a través de estos lugares (Ángel-Bravo, 2021a). Esta profundización ha conducido a un ejercicio reflexivo y bibliográfico respecto al uso de las hojas y recursos naturales, dentro del contexto de la herencia alimentaria, como respuesta utilitaria a las necesidades cotidianas del ser humano, siendo esta una de las tantas expresiones que gracias al mercado popular y a la labor artesanal, se resisten a desaparecer (Ángel-Bravo, 2021b).

Figura 4.
Santa Barbara Botanica, Little Haiti, Miami, Florida, Estados Unidos.
Créditos: Rafael Ángel-Bravo (2016).

Finalmente, se puede considerar este proyecto como un ejercicio creativo e investigativo dinámico, en movimiento, en evolución, que a partir de las experiencias vividas, los registros realizados, los referentes bibliográficos encontrados, los conocimientos alcanzados y los artículos publicados, se hace cada vez más específico en su reflexión y en su alcance, a través de cada una de sus etapas y productos, siendo a su vez un proceso cambiante, que permite descubrir nuevos fenómenos y núcleos de expresión popular sobre el camino, dentro de esta gran travesía de la imagen fotográfica, en las calles, en las costas, en los barrios y en los campos, en sectores rurales como urbanos.

Bibliografía

Abadía-Morales, G.
(1983). *Compendio General del Folklore Colombiano* (4 ed.). Banco Popular.

Ángel-Bravo, R.
(2016). Galerías y plazas de mercado como espacio de conservación cultural y producción audiovisual. *Nexus*, 20, 246-267. https://doi.org/10.25100/nc.v0i20.1843

Ángel-Bravo, R.
(2018). La galería o plaza de mercado como expresión de diversidad y espacio de conservación cultural en el continente americano. *Seminario Internacional de Investigación en Diseño*, 10, 75-85. https://www.taller11gid.com/memorias-sid

Ángel-Bravo, R.
(2020). La plaza de mercado como escenario para la identificación de diversos fenómenos socioculturales e interculturales en el continente americano. *Apuntes: Revista de Estudios sobre Patrimonio Cultural*, *33*. https://doi.org/10.11144/Javeriana.apu33.pmei

Ángel-Bravo, R.
(2021a). Mestizaje, creolización, sincretismo e hibridación cultural, a través de los mercados populares en América. *Revista de Ciencias Sociales RCS*, *27*, 322-337. https://doi.org/10.31876/rcs.v27i2.35921

Ángel-Bravo, R.
(2021b). The Banana Leaf Approach: An Appreciation of Utilitarian Handcrafted Artifacts in the American Context. *Sociedad y Economía,* 42. https://doi.org/10.25100/sye.v0i42.10248

Ángel-Bravo, R.
(2021c). The marketplace as a context for cultural hybridization, syncretism and creolization in the American continent. *Revista Guillermo de Ockham*, 19, 55-77. https://doi.org/10.21500/22563202.4620

Atwood, R.
(2020). *Film: Bread*. https://www.eamesoffice.com/blog/film-bread-carla-hartman/

Castiblanco-Roldán, A.
(2011). Las plazas de mercado como lugares de memoria en la ciudad: anclajes, pervivencias y luchas. *Ciudad paz-ando, 4*, 123-132. https://doi.org/10.14483/2422278X.7325

Coronado, M. C.
(2010). Plazas de Mercado: Una Tradición Continua. *Apuntes: Revista Digital de Arquitectura.* http://apuntesdearquitecturadigital.blogspot.com/2010/12/plazas-de-mercado-una-tradicion.html

Castillo, H. H.
(2014). *Plazas de mercado en Bogotá , generadoras de residuos y desarrollo*. Conama.
Díaz-Piedrahita, S. (1981). *Las hojas de las plantas como envoltura de alimentos*. CIEC.

Eames, C. & Eames, R.
(1953). *Bread (Cortometraje)*. https://www.youtube.com/watch?v=k-bX5bo12JU

Eames, C. & Eames, R.
(1957a). *Day of the Dead (Cortometraje)*. https://www.youtube.com/watch?v=Y-JZf-2fLpGM&t=185s

Eames, C. & Eames, R.
(1957b). *Toccata for Toy Trains (Cortometraje)*. https://www.youtube.com/ watch?v=oorg2q0D8hs

Eames, C. & Eames, R.
(1969). *Tops (Cortometraje)*. https://www.youtube.com/watch?v=UJ- VFMymEiE&t=219s

Eames, C. & Eames, R.
(1972). *Banana Leaf (Cortometraje inédito)*. https://www.imdb.com/title/tt0286481/

Eames, C. & Eames, R.
(2015). *An Eames Anthology*. Yale University Press.

García-Canclini, N.
(2002). Entrevista con Néstor García Canclini I. *La iniciativa de comunicación.* http://www.comminit.com/la/node/67260

Gaviria-Arbeláez, C.
(2016). *Técnicas profesionales de cocina colombiana.* Universidad de La Sabana.

Gaviria-Arbeláez, C.
(2019). *Arepas colombianas: Técnicas profesionales de cocina.* Universidad de La Sabana.

Gaviria-Arbeláez, C.
(2020). *Envoltorios colombianos (cocina en hojas): Técnicas profesionales de cocina*. Universidad de La Sabana.

Koenig, G.
(2015). *Charles & Ray Eames*. Taschen.

Ocampo-López, J.
(1981). *El folclor y los bailes típicos colombianos*. Biblioteca de Escritores Caldenses.

Santibáñez, R.
(2012). *Tacos, tortas, and tamales: Flavors from the griddles, pots, and streetside kitchens of Mexico*. John Wiley & Sons, Inc.

Villegas, L.
(1988). *Arte Factos: Elementos de la vida cotidiana del V*iejo Caldas. Villegas.

ALBO: espacio inter sensorial para fortalecer el desarrollo de la empatía a través de intervenciones lúdico plásticas dentro de la comunidad infantil del colegio San Juan Bosco

Diana Marcela García Acosta
Maestría en Diseño para la Innovación Social –Madis-
Universidad de Nariño
garcia3aurora@gmail.com

Palabras Claves: Empatía, Espacios intersensoriales, Comunidad, Salud socioemocional.

Modalidad: Artículos de Reflexión.

Temática: Autonomía Territorial

Resumen

"Albo", es un espacio que enfoca sus esfuerzos en el desarrollo socioemocional de los niños; donde la empatía es un eje central del proceso; tras una búsqueda exhaustiva, se puede concluir que el estado socioemocional está vinculado con el entorno donde el niño crece, física, afectiva y socialmente. Por esto "albo" busca impactar no solo al niño como individuo sino a todo su contexto; que involucra a familias, instituciones, tutores entre otros, para este propósito se retoma algunos conceptos ancestrales que exaltan el valor de la comunidad, el caminar, el construir y diseñar juntos, procesos que permiten honrar aquellas enseñanzas de las primeras generaciones y su del territorio, mientras se navega en la complejidad cambiante del mundo y la sociedad; este espacio permite y suscita el sentipensar de cada individuo además de una conciencia colectiva y comunal de lo que se está transmitiendo a los niños.

En el desarrollo de este proceso surge la necesidad de generar un ambiente que promueva la empatía a partir de interacciones socioemocionales y cognitivas sanas, la creatividad y la expresión de los niños por medio de mediaciones intersensoriales, la creación de hábitos saludables, escenarios de encuentro, que permitan conocer el impacto de la empatía en el desarrollo socioemocional y cognitivo del niño a través de la integración del conocimiento, la experiencia, la interacción de saberes diversos desde diferentes contextos, además de hacer un seguimiento regular del estado socioemocional del niño. Se espera, generar una comunidad infantil informada, saludable donde consciente de la importancia de la empatía y su futura repercusión en el desarrollo socioemocional y cognitivo del niño.

Introducción

La civilización actual se ha caracterizado por enfocar todos sus esfuerzos hacia el desarrollo de la ciencia, la técnica, la economía en todas las áreas del conocimiento, lo que ha garantizado avances sorprendentes como nunca antes vistos en la historia de la humanidad. Sin embargo, la vida del planeta y en especial de la raza humana, (Guerrero, 2012) se ha visto seriamente afectada debido a la transformación de hábitos, prácticas y aquellas prioridades básicas que rigen los comportamientos y satisfacen las necesidades ontológicas y axiológicas dentro de las comunidades. Estas tendencias y rasgos culturales ponen en evidencia el individualismo salvaje y el consumismo sin escrúpulos que impera en la sociedad; es por esto que muchos definen a esta crisis contemporánea como una *crisis de modelo civilizatorio, el de la modernidad capitalista Occidental.* (Escobar,2016) Una civilización en caos que ha quebrantado el sentido espiritual de la vida, roto los vínculos afectivos, emocionales entre unos y otros; aquellos vínculos que sostienen toda la estructura del ser, lo que pone en riesgo cualquier futura posibilidad de la misma existencia. (Guerrero, 2012).

Por esta misma línea, la invención de las nuevas tecnologías han generado un sinfín de posibilidades de interacción para chicos y grandes donde los dispositivos electrónicos se han convertido en un medio de suma importancia en el ámbito comunicacional, educativo, cultural, de diversión, e incluso familiar (Scantlin, 2011); la población en general se encuentra sumergida en un contexto saturado de medios, redes sociales y notificaciones que le han restado tiempo y espacio a aquellas interacciones cognitivas y socioemocionales directas con los más cercanos; es por eso que se tiene la sospecha de que algo muy importante está cambiando en la manera en cómo nos relacionamos entre unos y otros (Perry, 2011).

Es entonces cuando surge una preocupación colectiva acerca del futuro de la empatía al reflexionar acerca de los actuales estilos de vida tan inestables e impredecibles que de alguna u otra manera han perturbado profundamente las dinámicas familiares reduciendo el número y la calidad de interacciones socioemocionales y cognitivas necesarias para nutrir y fortalecer el desarrollo del niño. (Perry, 2011).

La empatía; aunque es una capacidad innata no se desarrolla de manera espontánea, es necesario que aquellos más cercanos a nosotros; padres, familiares y cuidadores realicen y promuevan hábitos y experiencias específicas tempranas donde exista ese intercambio activo de emociones; (Coplan & Goldie, 2011) que motiven el desarrollo de la empatía.

Pero que es la empatía y que implicaciones tiene en el desarrollo del ser humano; La empatía es la facultad que permite hacer conexiones sociales y que, además cumple un rol determinante en la salud corporal, socio emocional y cognitiva del individuo; esta se define como el único medio a través del cual experimentamos directamente aquellos pensamientos, deseos y emociones que residen en los demás (Husserl,1989); Stein define la empatía como la manera en que experimentamos esa consciencia extraña definiéndola como "la base de la experiencia intersubjetiva "y "la base de la condición del posible conocimiento del mundo exterior" (Stein, 1989). Un proceso que en lo posterior permitirá comprender a los demás y generar una interpretación y un vínculo para llegar a la comprensión de nosotros mismos e incluso de la experiencia que otros tienen de nosotros (Coplan & Goldie, 2011). Coplan en su reflexión acerca de la em-

patía; la define como un proceso complejo de imaginación donde el individuo percibe e imagina el estado socio emocional y cognitivo residente en el otro; al mismo tiempo en que es capaz de diferenciarse así mismo de la otra persona. (Findlay et al., 2006).

Es a partir de esta reflexión que surgen varios interrogantes. ¿Cómo se podría re direccionar dichas tendencias contemporáneas para evitar desatender estos conceptos determinantes dentro del desarrollo? ¿Cómo se podría detonar un giro ontológico que permita identificar estas coyunturas generadas en las últimas generaciones? quizás podría resultar una misión histórica de nuestra época, reinventar o redescubrir la humanidad desde una reflexión crítica de lo comunal, del significado profundo de comunidad, de la experiencia, de los sueños y anhelos compartidos, lo que podría resultar en una revolución cognitiva y espiritual (cita) que restaure aquellos vínculos rotos y recupere el sentido del tiempo evolutivo que ha sido distorsionado por el tiempo lineal de esta modernidad capitalista, "la tierra es una comunión de sujetos, no una colección de objetos"(Berry 1987).

Por esto quizás sea necesario empezar desde el principio, donde esta revolución pueda tener sentido profundo y transformador; **la infancia**, etapa donde se gesta la estructura emocional y cognitiva del ser humano. Es por eso que se ha querido implementar un espacio desde lo comunal que provea y satisfaga aquellas necesidades ontológicas de los niños y que además suscite la posibilidad de generar una comunidad que involucre a los diferentes actores que participan y en ocasiones determinan por tiempo, afinidad, cercanía o formación en este desarrollo; es el caso de familias, profesores e instituciones, quienes no siempre están formados e informados con respecto a las dinámicas socioemocionales y cognitivos de los niños; una constante que se ve reflejada en la falta de una cultura colectiva que propenda por el cuidado y la inversión en su desarrollo socioemocional.

Método – Marco

La empatía su desarrollo e impacto en la formación integral de los niños:

Uno de los factores que determinan la empatía en los niños es el intercambio de emociones que se vincula con la acción perceptiva manifestada en la imitación motora temprana; un componente facilitador del desarrollo de la empatía.; pues se define como una coincidencia motora de un comportamiento intencional consciente, aspecto que se relaciona con el desarrollo de la auto diferenciación del sentido de agencia; el que a su vez permite reconocer el quien soy y quien está realizando las acciones e interviene en las habilidades meta cognitivas, las que facilitan la respuesta pro social; es por eso que los niños son capaces de interiorizar experiencias y sentimientos de otros a través de la simulación de expresiones y acciones emocionales de los demás y de la misma manera son proveídos de la sensación y certeza que los demás también pueden sentir y experimentar los que ellos sienten; además de la comprensión de que sus acciones motivadas emocionalmente pueden influir en otras personas, una habilidad necesaria para ayudar a los demás. Este sentido de agencia es también el encargado de evitar que los niños se identifiquen excesivamente con el otro al punto de generar una angustia empática; o en el caso contrario aquellos que no han experimentado intercambios emocionales suficientes pueden reflejar incluso trastornos como el autismo. (Decety y Melzoff, 2007).

Por otra parte, se ha demostrado que el calor y el vínculo familiar es determinante en el desarrollo de la empatía; aquellos niños a quienes se les demostró más afecto y que crecieron en un ambiente positivo con padres amorosos y sensibles a las necesidades y emociones de los demás tienden a ser más empáticos y espontáneos; (Robinson, 1994). El compartir y hablar acerca de las emociones, sus causas y consecuencias, es también un factor influyente que se asocia con el deseo de comprender las emociones de los demás (Garner 2003).

Desde una perspectiva social la empatía ocupa un lugar determinante dentro de una sociedad, pues es la habilidad que determina la internalización de las reglas, el comportamiento pro social, altruista, la competencia social y de igual manera la calidad y mantenimiento de relaciones e interacciones significativas entre unos y otros, además se vincula directamente con las relaciones de confianza, comodidad, e incluso la cercanía interpersonal (Joireman, 2002).

Esta capacidad de empatizar se asocia también con aquellas habilidades sociales que facilitan la adaptación y la interacción eficaz con los demás, se ha logrado identificar que aquellos niños que exhiben niveles más altos de empatía se caracterizan por actitudes y comportamientos socialmente más competentes. (Eisenberg y Miller, 1987).

El Juego, la creación y la lúdica plástica como un canal para fortalecer la empatía y la exteriorización de las emociones de los niños

La creación, el arte y el juego son actividades esenciales en el desarrollo integral de cualquier individuo, es una necesidad tan inexorable como comer, dormir o respirar, es además transversal a todos los saberes; que atraviesa incluso las barreras del lenguaje, los hábitos, las prácticas y costumbres de una sociedad, (Gillin & Huizinga, 1951) es un factor intrínseco al desarrollo de la cultura pasando por la pintura, la danza, la escultura, la literatura, entre otras; es por eso que desde aquí se gestan todo los procesos creativos e imaginativos de los niños, a partir de los que se construyen y se crean esas historias fantásticas, juegos simbólicos cargados de locura e inverosimilitud (Russ, 2007). Definiéndose entonces como una plataforma de simulación de la realidad a través del cual los niños fortalecen sus habilidades sociales y cognitivas, procesan experiencias complejas, se expresan espontáneamente de manera simbólica; una experiencia sin igual que les permite exteriorizar sus sentimientos y emociones además de establecer y generar interacciones socioemocionales y cognitivas saludables con sus más cercanos. (Charloner, 2001).

Sin embargo, no todos los niños tienen, ni han tenido acceso a este derecho fundamental que fue decretado por las naciones unidas donde se establece; *"1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. "y "2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento."*(Legendre & Pirozzi, s. f.) y en muchas ocasiones han sido vulnerados por infinidad de razones; es el caso de la violencia intrafamiliar, familias disfuncionales, costumbres y hábitos culturales ocasionados por esos contextos adversos donde no

se prioriza por el bienestar socioemocional de los niños, entorpeciendo la sana interacción entre padres e hijos a través de estas prácticas creativas (Perry, 2011). Dichos aspectos impiden el desarrollo de una infancia normal; anulando en muchas ocasiones la experiencia del ser niños; es aquí donde el juego pude desempeñar un papel crucial al generar canales de comunicación que les permita reconectarse con su ser interior y restaurar ese sentido de espontaneidad a través de la expresión creativa, la lúdica plástica y la imaginación. (Malchiodi & Crenshaw, s. f.). Las artes creativas y las terapias de juego introducen al niño sutilmente al auto empoderamiento y participación activa que lo involucra hacia un nivel Intersensorial, proporcionándole una alternativa de experimentar el control de los acontecimientos que han perturbado sus vidas a través de la resiliencia. (Malchiodi, 2014).

El juego y la lúdica plástica se caracterizan por sus facultades sanadoras dado que permite la formación eficaz de una relación terapéutica a través de sus herramientas creativas (Drewes, 2001), además de establecer una relación de trabajo con los niños; en especial aquellos con dificultades en la articulación de sus sentimientos en relación con sus contextos y su autoexpresión verbal (Haworth, 1964). Johnson en su artículo acerca del rol que desempeñan las intervenciones creativas y el juego en el tratamiento psicológico resalto que las practicas lúdico platicas tienen una facultad singular con respecto a la exteriorización de aquellas emociones y sentimientos que se hubiesen podido reprimir ; puesto que los niños que han experimentado dificultades en su desarrollo socioemocional también expresan problemas a la hora de expresar sus emociones de manera verbal debido a que los sucesos adversos que han tenido que experimentar causan efectos profundos en la parte del cerebro que controla el lenguaje. Johnson también subraya que los tratamientos creativos lúdico plásticos también resultan ser muy efectivos en niños con trastornos neurológicos o retrasos en su desarrollo (Johnson, 1987)

Muchos investigadores y científicos hacen referencia a la cantidad exorbitante de las facultades terapéuticas que tienen estas herramientas creativas y lúdico platicas (Russ,2004), no solo en contextos clínicos si no en el desarrollo integral de cualquier individuo; pues podría definirse como el medio y el canal para el fortalecimiento de las habilidades sociales y cognitivas; es el caso del aprendizaje interpersonal, altruismo, auto comprensión, empatía, imitación, identificación entre otros. (Schaefer, 1999).

El juego y estas prácticas creativas; van de la mano con el fortalecimiento de la empatía; uno de los ejes centrales de las habilidades sociales y cognitivas; (Roberts, 1989). Dado que dichas prácticas proveen a los niños de infinitas posibilidades de creación; donde se pueden ver reflejados, sus impulsos, sueños, necesidades y los anhelos más profundos de su corazón; todo esto a través de un mundo fantástico creado por ellos mismos; este es el caso de historias, personajes, dibujos, canciones, coreografías escenarios, juguetes entre otros; que a su vez se convierten en canales que incluso posibilitan la reinterpretación de aquellas experiencias adversas que quizás los niños no quieran recordar. Estos actores les permiten la oportunidad no solo se sentirse identificados, sino que además de extender sus propias alas a través de estas construcciones imaginarias; por ejemplo, un niño inseguro pude convertirse un personaje que rescata al pueblo de las manos del villano, (Robinson, 1970). Es aquí donde la intervención creativa se convierte en un dispositivo de creación que permiten

la expresión de la realidad a través de la fantasía. Es por esto que a partir de estos procesos creativos se puede aprovisionar a los niños de las herramientas suficientes para su futuro desempeño dentro de la sociedad. (Schaefer, 1999).

Desarrollo Intersensorial en los niños

Nuestro entorno nos ofrece un sinnúmero de estímulos constantes con una variedad infinita de olores, sabores, colores, texturas; todas provenientes desde diferentes fuentes sensoriales y aunque esta información aparentemente está separada nosotros la percibimos de manera conjunta, es por eso que cuando se combinan entre si nos permiten experimentar y percibir sensaciones y emociones inimaginables, Bahrick 2008. Nuestro sistema sensorial se comporta como una orquesta sinfónica donde cada instrumento hace parte del otro, como un único sistema sensorial; Una perspectiva estrechamente similar al que propone Aristóteles en los "*sensibles comunes".* Es por esto que la sensibilidad Intersensorial es crucial para el desarrollo de la percepción de un objeto, un contexto, o un evento en particular, los que proveen la información simultáneamente para diferentes sistemas perceptivos; (Bremner et al., 2012)

Este proceso tiene lugar gracias a nuestro desarrollo neuronal y las respuestas inmediatas que genera nuestro sistema nervioso; hacia donde se dirigen todos los estímulos que percibimos, las células receptoras especializadas en este proceso convierten el estímulo o energía física en corrientes bioeléctricas, los que a sus vez, son sensibles a los diferentes tipos de energía; es por ello que las células receptoras son capaces de determinan la modalidad del sistema sensorial; luego estas corrientes icónicas se traducen en aquel intercambio de energía del procesamiento de la información neural que se transmiten a través de redes complejas de neuronas interconectadas y dan como resultado un patrón de actividad cerebral que llamamos percepción (Hughes, 2001)

Desarrollo Intersensorial en los niños

Nuestro entorno nos ofrece un sinnúmero de estímulos constantes con una variedad infinita de olores, sabores, colores, texturas; todas provenientes desde diferentes fuentes sensoriales y aunque esta información aparentemente está separada, las personas las perciben de manera conjunta, es por eso que cuando se combinan entre si permiten experimentar y percibir sensaciones y emociones inimaginables, (Bahrick 2008). Nuestro sistema sensorial se comporta como una orquesta sinfónica donde cada instrumento hace parte del otro, como un único sistema sensorial; una perspectiva estrechamente similar a la que propone Aristóteles en los "*sensibles comunes".* Es por esto que la sensibilidad Intersensorial es crucial para el desarrollo de la percepción de un objeto, un contexto, o un evento en particular, los que proveen la información simultáneamente para diferentes sistemas perceptivos; (Bremner et al., 2012)

Este proceso tiene lugar gracias a nuestro desarrollo neuronal y las respuestas inmediatas que genera el sistema nervioso; hacia donde se dirigen todos los estímulos percibidos, las células receptoras especializadas en este proceso convierten el estímulo o energía física en corrientes bioeléctricas, los que a sus vez, son sensibles a los diferentes tipos de energía; es por ello que las células receptoras son capaces de determinan la modalidad del sistema sensorial; luego estas corrientes icónicas se traducen en aquel intercambio de energía del procesamiento de la información neural que se

transmiten a través de redes complejas de neuronas interconectadas y dan como resultado un patrón de actividad cerebral que se conoce como percepción (Hughes, 2001)

Resultados – Discusión

La raíz etimológica de ambiente viene del origen **latin ambiens** que significa **"que rodea"**; se podría describir como una atmosfera, un fluido o entorno que rodea a un cuerpo determinado; además de contener ciertas condiciones físicas, no físicas, sociales, psicológicas, culturales entre otras; las que a su vez regulan, intervienen e interactúan, dentro de un lugar o una colectividad específica (). Sin embargo, cuando se piensa en un ambiente propicio para el desarrollo socioemocional de los niños se podría retomar un sinnúmero de condiciones metodológicas, tradicionales, o no tradicionales que fortalezcan o incentiven este desarrollo socioemocional. Sin embargo, si se hiciera un retroceso a nuestra naturaleza o incluso a aquellas culturas ancestrales, quizás fuese posible encontrar algunas alternativas que permitan intervenir de manera más orgánica los ambientes de los niños donde se retoma la perspectiva de un territorio visto de manera integral, donde lo físico y lo espiritual se articulan, y donde todos los actores tienen una acción y un lugar que les permite proponer un manejo integral y consiente de su entorno (Ulloa, 2010), permeándose de una actitud que proviene de vivir en un lugar y de tener un compromiso con una comunidad con la se es parte y de interactúa a través de diferentes actividades pragmáticas en torno a una preocupación compartida o alrededor de un desarmonía o problemática central. (Escobar, 2016) Primicia a partir de la cual se pueden generar múltiples estrategias que fortalezcan la dinámica de la comunidad. Una de las estrategias que se implementaran en **ALBO** es el juego, sabiendo que estas prácticas creativas; van de la mano con el fortalecimiento de la empatía; uno de los ejes centrales de las habilidades sociales y cognitivas; (Roberts, 1989). Dado que dichas prácticas proveen a los niños de infinitas posibilidades de creación; donde se pueden ver reflejados, sus impulsos, sueños, necesidades y los anhelos más profundos de su corazón; todo esto a través de un mundo fantástico creado por ellos mismos; este es el caso de historias, personajes, dibujos, canciones, coreografías escenarios, juguetes entre otros; que a su vez se convierten en canales que incluso posibilitan la reinterpretación de aquellas experiencias adversas que quizás los niños no quieran recordar. Estos actores les permiten la oportunidad no solo se sentirse identificados, sino que además de extender sus propias alas a través de estas construcciones imaginarias; por ejemplo, un niño inseguro pude convertirse un personaje que rescata al pueblo de las manos del villano, (Robinson, 1970). Es aquí donde la intervención creativa se convierte en un dispositivo de creación que permiten la expresión de la realidad a través de la fantasía. Es por esto que a partir de estos procesos creativos se puede aprovisionar a los niños de las herramientas suficientes para su futuro desempeño dentro de la sociedad. (Schaefer, 1999).

Es aquí donde se hace necesario la intervención de un diseñador de transición; un agente de cambio, lo que implicaría, promover e incluir diferentes perspectivas y valores que incentiven el desarrollo socioemocional de los niños (Escobar, 2016) desde un enfoque ontológico que permita per formar un rol constructivo en la trasformación maneras de ser y de hacer que provean al miembro de la comunidad la posibilidad en

sí mismo de ser un agente transformador, con la posibilidad de creación de futuros que tengan fututo proveído de herramientas que de convivencia que propendan por el bienestar de la comunidad (Illich, 1973).

Bibliografía

Drewes, A. A.
(2001). The possibilities and challenges in using play therapy in schools: In A. A. Drewes, L. J. Carey, & C. E. Schaefer (Eds.), *School-based play therapy* New York: Wiley & Sons.

Bremner, A. J., Lewkowicz, D. J., & Spence, C.
(2012). *Multisensory Development*. OUP Oxford. https://books.google.com.co/books?id=2ofyNyJ3le4C

Coplan, A., & Goldie, P. (Eds.).
(2011). *Empathy: Philosophical and psychological perspectives*. Oxford University Press.

Findlay, L. C., Girardi, A., & Coplan, R. J.
(2006). Links between empathy, social behavior, and social understanding in early childhood. *Early Childhood Research Quarterly*, *21*(3), 347-359. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2006.07.009

Gillin, J. L., & Huizinga, J.
(1951). Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. *American Sociological Review*, *16*(2), 274. https://doi.org/10.2307/2087716

Johnson, D. R.
(1987). The role of the creative arts therapies in the diagnosis and treatment of psychological trauma. *The Arts in Psychotherapy*, *14*(1), 7-13. https://doi.org/10.1016/0197-4556(87)90030-X

Legendre, M., & Pirozzi, G.
(s. f.). *FOTO DE PORTADA © UNICEF/HQ04-0604/Giacomo Pirozzi*. 52.

Malchiodi, C. A., & Crenshaw, D. A.
(s. f.). *Creative Arts and Play Therapy*. 386.

Robinson, J.
(1994). The Expression and Arousal of Emotion in Music. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, *52*(1), 13. https://doi.org/10.2307/431581

Relación de los hábitos de consumo con la moda en la generación Z como elementos identitarios más allá del género

Lianna Carolina Duque Giraldo
Colegiatura Colombiana
lianna.duque@colegiatura.edu.co

Daniela Jubiz Montealegre
Colegiatura Colombiana
daniela.jubiz@colegiatura.edu.co

Palabras Claves: Moda, Género, Generación Z, Infelicidad, Consumo e Identidad

Modalidad: Artículo Semillero

Temática: Autonomía Territorial

Resumen

La presente investigación busca descubrir cómo la generación Z trata de crear su identidad más allá del género mediante una búsqueda constante de nuevos hábitos de consumo que tienen como finalidad experimentar vivencias físicas y emocionales, en esta se pudo evidenciar que la generación Z cada vez está renovándose junto con el paso en que evoluciona el mundo.

Hasta hace poco consumir significaba adquirir un bien o un servicio, pero con el pasar de los años, esto se ha convertido en algo tan natural como lo es formar parte de una sociedad que está constantemente bombardeada por objetos y experiencias nuevas para el consumidor, con el simple hecho de querer ser parte de un sistema que sigue la moda como si fuera su propio aliento; esto ha hecho que se revolucione la manera en que las personas se visten y se muestran ante el mundo, donde ya no se limita a una clasificación simplista de femenino o masculino, sino mostrarse libremente siendo fieles a sí mismos para afrontar el día a día, en un mundo donde las experiencias sociales, culturales, ambientales y sensoriales no paran de aparecer.

Introducción

Luego de cuestionarse sobre el hiperconsumo en las generaciones más jóvenes, se construyó un objetivo general donde se quiere analizar como la generación Z trata de identificar su identidad más allá del género mediante una búsqueda constante de nuevos hábitos de consumo que tienen como finalidad experimentar vivencias físicas y emocionales y busca específicamente identificar los hábitos de consumo más recu-

rrentes de la generación Z, analizar las vivencias físicas y emocionales que la generación Z experimenta y determinar como la generación Z establece la identidad más allá del género.

Se buscó entender como no solo se puede consumir por medio de la adquisición de productos y artículos materiales, sino también como se puede consumir en los espacios y las sensaciones que estos dan, esto ha sobrepasado los límites, al darnos un tipo de consumo emocional en el cual se compran y se venden experiencias con el discurso de hacernos sentir mejor, ser más felices y únicos; al mismo tiempo, esta promesa nos lleva a pensar que con el consumo podemos construir una identidad que va más allá de las restricciones del género, llevándonos a vivir momentos de auto reconocimiento y llenos de emociones, este es el alcance al que ha llegado el consumo, sin embargo, esto puede llegar a ser un problema en el momento en que ese hiperconsumo ya no es satisfactorio, sano o coherente con nuestro ser y dejan de ser objetos que hablan de nosotros y pasan a ser solo cosas.

Para responder a nuestra pregunta, hemos indagado en los textos: La felicidad paradójica de Gilles Lipovestsky y El cuerpo y la moda de Joanna Entwistle, en los que se conoció más sobre el consumo, la felicidad, la moda y el género, también se realizó una encuesta a 32 jóvenes de la generación Z en la Colegiatura Colombiana, la cual permitió relacionar los textos con lo que piensan los jóvenes sobre temas como la moda, el género y el consumo.

Marco Teórico

Para el buen desarrollo de los objetivos trazados en esta investigación se realizó una revisión bibliográfica de cuatro textos que fueron imprescindibles para la construcción este escrito; Se revisó el cuerpo y la moda de Joanne Entwistle (2000), que dió luces sobre la relación de cuerpo y vestido y las relaciones que se tejen ahí. Por otro lado, aparece La felicidad paradójica de Gilles Lipovestky que busca dar claridad sobre las relaciones de consumo y felicidad en el hombre del siglo XXI. Generación z, los jóvenes que han dejado viejos a los millenials de Nuria Vilanova e Iñika Ortega, Donde el libro arroja unas claridades sobre este grupo generacional que empieza a ser adulto y a tener capacidad de decisión en la pirámide social. y Generación liquida, transformaciones de la era 3.0 de Zygmunt Bauman y Thomas Leoncini (2008), que sirvió como radiografía para revisar que se ha hecho con las juventudes hasta el momento con una mirada desde la sociología característica de Bauman.

Cuando se habla de generación Z se refiere a los jóvenes nacidos entre 1995 y 2015 los cuales han nacido en un mundo donde crece exponencialmente la vida virtual, por eso han sido condicionados por las nuevas tecnologías en cuantos su forma de aprender y vivir, una generación de autodidactas, creativos y sobreexpuestos a la información. "Una generación de nativos digitales que han sido educados y socializados con el internet". (Nuria Vilanova e Iñika ortega, 2017) estos jóvenes "rompen con las pautas de consumo tradicionales." (Nuria Vilanova e Iñika ortega, 2017) ya que lo que consumen permite construir su identidad, dice Lipovetsky "En nuestros días el consumo se concibe como instrumento de placer, adiestramiento y desarrollo de la autonomía

del hijo" (Lipovetsky, 2006), permite construir nuestra identidad y desarrollar la libre personalidad, al permitirnos identificarnos con marcas, conceptos, personas y entre otros objetos de consumo, por lo tanto se rompe el esquema tradicional y se recibe un nuevo consumo en el cual se desarrolla la identidad por medio de los que se consume, ya sean estos bienes materiales o experiencias.

Es importante tener en cuenta que el consumo emocional está ligado con la búsqueda de la felicidad y la comodidad; "Y toda una sociedad se moviliza en el proyecto de conseguir una cotidianidad cómoda y fácil, que es sinónimo de felicidad" (Lipovetsky, 2006) En esta citación se analiza la felicidad como una experiencia que nace desde el consumo, el cual permite que las personas lleven una vida cómoda y fácil, entendiendo así, la felicidad como la capacidad de llevar un estilo de vida en el que no falte nada y en el que las comodidades abundan, un estilo de vida extremadamente ligado al consumismo y a la capacidad que tiene una persona de consumir.

En un mundo donde se esta tan desesperado por definirse como persona y crear una identidad única, inherentemente se recurre a la moda, como mostrarse como tal al mundo, así como lo dice Entwistle (2000, pág. 12) "la ropa es la forma en que las personas aprenden a vivir con sus cuerpos y se sienten cómodos con ellos", por eso la moda se volvió en algo imprescindible en la vida de las personas por que aceptar la moda implica a la vez aceptar la presión social, lo podemos notar que aun cuando una persona no le importe demasiado el acto de vestirse, hará un esfuerzo mínimo para no sufrir la desaprobación social, sin embargo, la moda no solo se trata de ropa, la moda se puede referir a múltiples significados como el sistema moda, la manera en que nos vestimos cotidianamente, como un medio de expresión, un fenómeno cultural, entre otros.

También es importante tener en cuenta como "La moda no solo existe como una fuerza o una idea abstracta, sino que, se pone en práctica mediante las acciones de los agentes individuales, fabricantes, compradores, editores de revistas, periodistas, minoristas y consumidores dentro de varias subsecciones del sistema o sistemas de moda. La moda se ha de traducir y hacer que cobre sentido, proceso que trasciende las practicas económicas y culturales hasta el grado en que es imposible separar lo económico de lo cultural" (Entwistle, 2000, pág. 267), Esto nos explica como la sociedad y cada individuo le da forma a la moda, creando una identidad propia y que puede no estar relacionada con el género, ya que este solo es una faceta de la identidad, donde juegan muchos factores junto con el género como el estilo, la clase, la etnia, la edad, la ocupación, al fin y al cabo, hacemos parte de una sociedad y cultura que también nos ayuda a definirnos, así como dijo Entwistle (2000, pág. 132) "la ropa que elegimos llevar representa el compromiso entre las exigencias del mundo social, el medio en que pertenecemos y nuestros deseos individuales"

Ahora entendiendo a la generación Z, algunos de sus hábitos de consumo y como la felicidad está ligada al consumo emocional, es importante analizar el poder de la moda en la construcción de la identidad que va más allá del género y que permite a las personas identificarse con la moda a través del consumo.

Además, también se realizó una encuesta a 32 jóvenes entre el rango de 18-24 años de la Colegiatura Colombiana para identificar que sabían con respecto algunos temas con las siguientes preguntas:

1. ¿Qué entiendes por consumo?
2. ¿Qué entiendes por moda?
3. ¿Con qué frecuencia consumes?
4. ¿Qué consumes con frecuencia?
5. ¿Con qué frecuencia cambias o incorporas implementos de tu armario?
6. ¿Qué factores tienes en cuenta a la hora de consumir artículos de moda?
7. ¿Qué emoción identificas cuando consumes?
8. ¿A la hora de consumir sientes qué ya no te satisface como antes?
9. En general, ¿estás satisfecho o satisfecha con las compras que realizas en todo el año, o compras cosas que luego no utilizas?
10. ¿Cuáles son las actividades de entretenimientos que más consumes?

Resultados - Discusión

En conclusión, se puede inferir que, si hay una relación entre la construcción de una identidad y el consumo, ya que los jóvenes de la generación Z proponen un cambio y rompen con el consumo tradicional, introduciendo así el consumo emocional, este les propone "una vida mejor" en la que pueden ser felices al permitirle a los jóvenes identificarse con marcas y objetos que permite a las personas llevar un estilo de vida más cómodo, ya que todo está hecho y decidido por ellos, lo único que deben hacer es consumir.

Los resultados de la encuesta previamente mencionada arrojan que los jóvenes consumen en su mayoría tiempo en redes sociales y plataformas de streaming y que el 95% de ellos sienten satisfacción y felicidad a la hora de consumir, estos datos nos indican que hay una fuerte relación entre el acto de consumir y la felicidad, también se puede observar que estas plataformas de streaming son un hábito de consumo a la que la generación Z suele recurrir, y en general la industria del espectáculo, y en lugares comerciales, culturales o plataformas digitales que permiten a las personas cambiar de realidad por un momento y salir de la monotonía, regalándoles la posibilidad de una nueva realidad en la que logran identificarse o incluso hasta construir una nueva identidad (pregunta 6).

Se puede, por medio de estos datos, concluir que los jóvenes de la generación Z, son más abiertos a explorar nuevos hábitos de consumo en los que buscan una identidad propia y única, buscan felicidad, ser y hacer como medios para tener y construir una vida con sentido, y la moda se presenta como un medio para ayudar en la construcción de esta identidad por medio del consumo, que tal vez, se convierte en un medio incorrecto y desenfrenado, sin embargo también es en su mayoría una forma de expresarse y ser a partir del vestir para lograr demostrar de manera estética la realidad del alma y de lo que hace al a cada ser un humano singular.

Por otra parte los resultados de la pregunta 11 señalan mayoritariamente que las personas realizan más actividades de casa, sin embargo el 57% dice que consume cada que se le antoja y el 62% dijo que consumía más productos de moda como ropa y accesorios, por lo que se puede notar que se está produciendo un consumo innecesario, cuando el 47% de las personas dicen que: primero, el 3% no se siente satisfechos; segundo, el 19% algunas veces no se sientes satisfechos; tercero, el 6% dice que la mayoría no los utiliza; cuarto, el 19% dice que casi siempre las utiliza (o sea que no en su mayoría).

En el objetivo que busca determinar como la generación Z establece la identidad más allá del género, se encontró en el libro "El cuerpo y la moda" de Joanne Entwistle (2000), donde habla que la moda puede mirarse como una manera en que nos introducimos y nos reconocen en una sociedad: el estilo, la clase, el género, la etnia, la edad, la ocupación, todas estas y otras más pueden descifrarse solo por la manera en que se visten, pero también la forma de andar, la actitud, los accesorios que se portan, estos pueden ayudar a resolver el rompecabezas. Estas subculturas con las que los reconocemos, ayudan además a identificarse con un grupo, sentir que se pertenece a algo más grande que ellos mismos, saber que dentro de él pueden compartirse gustos, aficiones y preocupaciones que los diferencian, aun así no quieren ser clones, por lo que cada persona se viste a su manera mostrando su autenticidad y al mismo tiempo con un estilo predeterminado al que se quiere pertenecer, aquí existe esta contradicción, "Cuando hablamos de la individualidad y de la identidad y del papel desempeñado por la moda y el vestir, es importante reconocer que las identidades tienen un sentido social, ya que "el individuo puede querer "destacar" pero también quiere "encajar" dentro de un grupo" (Entwistle, 2000, pág. 160). Así como también dijo Entwistle (2000, pág. 159) de manera más amplia

> *"En la cultura contemporánea, el cuerpo se ha convertido en el templo de la identidad, experimentamos nuestros cuerpos como separados de los demás y cada vez nos identificamos más con ellos como recipientes de nuestros identidades y lugares de expresión personal. Podemos utilizar la ropa para expresar nuestro carácter único, para expresar que somos diferentes que los demás, aunque, como miembros de clases y culturas concretas, es igualmente probable que encontremos estilos de vestir que nos conecten con los demás"*

Sin embargo, durante el curso de la investigación se entendió que hoy en día con las tiendas de moda rápida, y con los niveles de consumo a los que han llegado los consumidores ya no se sienten tan satisfechos, puesto que, en estas se vende una felicidad subjetiva por medio de objetos y productos que al final tienen un estilo parecido, a esto hay que añadirle el tiempo que se consume en redes sociales viendo estilos que nos gustan y con los que se identifican de manera "única", que al reconocerlo en una tienda y ver los precios bajos, las masas los adquieren, también es estas tiendas de moda rápida nos bombardean en cantidades desmesuradas de prendas exhibidas, que al final llevan a un acto de consumir inconscientemente, al suceder esto realmente se está homogenizando la identidad propia que se reconoce a través de la moda, una

identidad la cual se ha vuelto colectiva y que no solo promueve la estandarización de la identidad, sino que también promueve la creación de nuevos desechos al desear consumir siempre la última tendencia y eliminar lo viejo, donde a veces desechan objetos de moda que realmente siguen siendo útiles, pero por el siempre hecho de que no esté a la moda, adquiriendo así nuevos bienes por el simple hecho de tenerlos y sentirse en tendencia.

Se puede observar cómo la moda rápida genera un fenómeno de consumo, esto se refleja en las personas encuestadas ya que, el 57% afirmó que consumía cada vez que se le antojaba, lo que significa que estas son personas (o sus tutores) poseen mayor poder adquisitivo, por eso se entiende que estos individuos consumen más, porque poseen con qué adquirir estos bienes, demostrando así que el consumo genera un nuevo tipo de placer ya que, aunque no se encuentren al 100% satisfechos, el 31% sigue consumiendo. A esto podemos añadir que la mayoría de personas no tienen una educación sobre conceptos como el consumo, consumismo y consciencia ambiental, debido a que en la encuesta, la mayoría de personas pensaron en el consumo generalmente como objetos a modo de ropa, artículos de belleza, entre otros, esto se infirió por algunas de las respuestas en las preguntas sobre el consumo como: cada quincena, cada que tenían dinero extra y cada que se les antojaba, sin embargo, los humanos consumen todo el tiempo en alimentación, servicios, entre otro artículos.

Se debe aclarar que este estudio sigue en proceso de construcción ya que aún falta confirmar la relación que existe entre la identidad de género y las formas de consumir que recrean la identidad, también debemos comentar que se encontraron dos nuevas hipótesis, las cuales dejan más campo para investigaciones futuras, la primera cuestiona sobre como el consumo y la producción en masa generan que un macro-grupo de personas se identifique con las mismas comunidades y se pierda la identidad individual; la otra hipótesis trata de cómo el consumismo propaga nuevas necesidades, más desechos y un sin fin de problemas que pueden llevar a la infelicidad en las personas y que fueron brevemente mencionadas en el párrafo anterior.

Bibliografía

Bauman, Z., Leoncini, T.
(2008). Generación liquida, transformaciones de la era 3.0. Editorial: Paidós

Entwistle, J.
(2002). El cuerpo y la moda. Barcelona. Editorial: Paidós Contextos

Lipovetsky, G.
(2006). La felicidad paradójica. París. Editorial: Anagrama.

Vilanova, N., Ortega, I.
(2017). Generación Z: Todo lo que necesitas saber sobre los jóvenes que han dejado viejos a los millennials. Editorial: Plataforma.

Tecnologías sociales y Carnavalito

Jaime Pineda-Arteaga
Universidad de Nariño
jaimepineda@udenar.edu.co
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-6548-8401

Palabras Claves: Carnavalito, tecnologías sociales, carrocita, innovación social, competencias digitales.

Modalidad: Artículo de Reflexión

Temática: Autonomía Territorial

MEJOR PONENCIA
SALA AUTONOMÍA TECNOLÓGICA

Resumen

La tecnología siempre ha estado al servicio de la humanidad, desde la aparición de las primeras herramientas hasta los grandes avances de los que hemos sido testigos en la actualidad. El objeto del presente artículo es hacer una reflexión sobre cómo las tecnologías sociales (TS) pueden ayudar a mejorar la parte mecánica de las carrocitas que se presentan en el Carnavalito, en la celebración del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto. Se analizan artículos científicos y capítulos de libro escritos y publicados en los últimos 10 años en diferentes bases de datos que hablan sobre las TS. Finalmente, se concluye que las TS son un recurso importante para abordar problemáticas sociales en las diferentes comunidades.

Introducción

El presente artículo tiene como propósito hacer una revisión corta sobre las tecnologías sociales y como éstas pueden contribuir en mejorar las competencias tecnológicas de los niños artistas y cultores del Carnavalito que participan de forma independiente en la modalidad "carrocita" el día 2 de enero, en el marco del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto, de tal forma que sus creaciones adquieran movimientos sistematizados y sean más llamativas para el público que está presente en el desfile.

El Carnavalito es un desfile que ha ido perdiendo popularidad dentro de las actividades que se desarrollan en el Carnaval de Negros y Blancos, tanto así, que a partir del año 2016 Corpocarnaval, la entidad encargada de gestionar y coordinar el carnaval cambió el día en el que se realizaba tradicionalmente este desfile del 3 al 2 de enero.

Los pequeños artistas que participan en este desfile no tienen mayor incentivo que el amor y compromiso que sienten por el carnaval y su afán de aprender las diferentes

técnicas de construcción para llegar a participar en el desfile magno, el 6 de enero, ya que desde la organización no existe premiación dirigida hacia los infantes, como si lo hay para los adultos que participan el 3 de enero en los colectivos coreográficos y las diferentes modalidades que desfilan el día de reyes.

Los niños que preparan sus proyectos de forma independiente no tienen las mismas condiciones de aquellos que pertenecen a escuelas de carnaval o a instituciones educativas que tradicionalmente han participado en los desfiles, todos los niños y tutores entrevistados manifestaron que desde Corpocarnaval han recibido apoyos económicos que no alcanzan a cubrir los gastos que les genera la participación en el evento y que nunca han recibido capacitaciones que son tan necesarias para llevar a cabo sus creaciones.

En lo referente a las carrocitas, los movimientos usualmente se usan para dinamizar sus artefactos se efectúan mediante el uso de la gravedad y la interacción humana usando cuerdas y otros elementos que permiten que un niño genere el movimiento haciendo uso de su fuerza.

Otro aspecto a tener en cuenta es que todos los niños a quienes se entrevistó, que construían sus carrocitas de forma independiente, estudian en instituciones de carácter oficial y declararon que en sus instituciones no tenían las condiciones tecnológicas para ofrecerles un tipo conocimiento que pudieran usar para sistematizar los movimientos de sus proyectos de carnaval, evidenciando la brecha que hay en temas tecnológicos y digitales entre instituciones públicas y privadas y también a nivel del departamento de Nariño respecto a otras regiones del país.

Por todo lo anterior es importante abordar la problemática desde la investigación+creación, proponiendo un proyecto en el cual se haga uso de las TS para apoyar a los niños artistas y cultores del carnavalito a generar artefactos innovadores a nivel mecánico, que puedan atraer la atención del público y a la vez ir reduciendo la brecha digital que existe en la región.

Es aquí dónde surge la pregunta de investigación, ¿cómo formar a los niños artistas y cultores del carnavalito para generar movimientos sistematizados en sus carrocitas haciendo uso de las tecnologías sociales?

Partiendo de esta incógnita se plantea el desarrollo de un kit de autoaprendizaje de robótica básica basado en tecnologías de código abierto y software libre, que sea de fácil implementación y bajo costo, con el cual se espera que los niños realicen propuestas mecánicas para ser compartidas e implementadas en diversas propuestas de carrocitas en el municipio de Pasto y en regiones donde los infantes tengan participación en la elaboración de carrocitas.

Método – Marco

Metodología

Tipos de materiales y métodos de búsqueda

Para desarrollar el objetivo de reflexión propuesto se realizó un proceso de exploración en bases de datos y principalmente en motores de búsqueda especializados como Google Académico, la mayoría de los artículos que se seleccionaron están en español y portugués. Se usó un determinado número de palabras clave para generar diversas

ecuaciones de búsqueda que se emplearon en las plataformas mencionadas anteriormente, también se realizaron algunas búsquedas por autor en los casos en que se requería artículos de expertos en determinados temas.

Material recolectado

Se leyeron y analizaron 13 documentos entre artículos científicos publicados en revistas y capítulos de libros de expertos en el tema. Los textos tratan el tema de Tecnologías Sociales, sobre todo a nivel de Latinoamérica. La mayoría de los documentos están escritos en español y portugués.

Categorías de análisis

Posteriormente se organizó la información y se sistematizó para analizar de forma más eficiente cada texto, de tal forma que se pudiera confrontar las perspectivas de los diferentes autores.

Marco Teórico

Tecnologías Sociales

Cuando se habla de TS se puede llegar a pensar que hay tecnologías que se desarrollan específicamente para resolver problemáticas sociales, pero en realidad cualquier tipo de tecnología puede convertirse en social, en este sentido se puede tomar el término de TS como una filosofía donde toda tecnología que ayude al empoderamiento de las personas y comunidades y al desarrollo de proyectos colaborativos es una TS (Freire, 2011). En palabras de Thomas (2011), "las tecnologías desempeñan un papel central en los procesos de cambio social".

Las TS deben o deberían tener ciertas características según Dagnino (2014a):

- Deben adaptarse a condiciones económicas reducidas y espacios pequeños, su acceso no debe ser restringido en ningún sentido.
- No deben ser discriminatorias, al contrario, las TS buscan se inclusivas en todos los sentidos (Thomas & Fressoli, 2009).
- Se orientan hacia la producción y venta de productos a nivel local y nacional.
- Ayuda a liberar el potencial y creatividad de los productores, de tal forma que los productos adquieran características únicas.
- Propenden por lograr la viabilidad y autogestión de los pequeños emprendimientos.

En un mundo donde los problemas sociales abundan y las brechas son cada vez más grandes, a pesar de que la tecnología avanza, se ve la necesidad de crear espacios inclusivos que permitan generar alternativas para el desarrollo económico de las comunidades más vulnerables de la sociedad (Perusset, 2015). Thomas (2011) define así las TS:

> *La Tecnología Social es un modo de desarrollar e implementar tecnologías (de producto, proceso y organización), orientada a la generación de dinámicas de inclusión social y económica y desarrollo sustentable. Focaliza las relaciones problema/solución como un complejo proceso de co-construcción.*

Para la creación de esos espacios, o proyectos es importante la co-construcción de las TS, donde se involucre a la comunidad beneficiada y el equipo de trabajo que lidera el proyecto (Perusset, 2015; Saorín Pérez & Gómez-Hernández, 2014; Thomas, 2011). Esta transversalidad en el trabajo de co-construcción con la población es supremamente importante ya que éstos últimos poseen conocimientos, prácticas y costumbres locales que permitirán reducir los costos y generan mayor apropiación por parte de la comunidad además que conocen cuáles son sus intereses y necesidades, mientras que el equipo de expertos brinda los conocimientos y herramientas externas con el fin de implementar las TS adecuadas para cada caso particular, Costa et al. (2013, p. 17) manifiesta que la creatividad de los ciudadanos para proponer soluciones a problemas cotidianos es indispensable a la hora de usar o crear TS pero también se debe tener en cuenta que las TS apuntan a generar nuevas capacidades que permiten a las personas y grupos sociales resolver sus problemas (Thomas & Fressoli, 2009).

Por lo anteriormente expuesto es muy importante evaluar todos los factores socioculturales y la dinámica al interior de la comunidad con la que se está trabajando, esto permite crear confianza dentro del grupo, la cual es importante para la comunidad ya que ellos asumirán que todos sus miembros actuarán siempre de buena fe fortaleciendo así la cooperación de todos los miembros de la colectividad.

Thomas (2011) también hace énfasis en que se debe tener mucho cuidado con el desarrollo e implementación de las TS, no todos los resultados han sido exitosos y en algunos casos la aplicación generó efectos no deseados. No basta con las buenas intenciones de un grupo de investigación o un equipo de expertos, nuevamente aquí se hace especial énfasis en la importancia de trabajar de la mano con la comunidad.

Otro punto para tener en cuenta con respecto a las TS es que en éstas no se acuña el termino de replicación, sino de reaplicación, ya que en cada contexto diferente esta tecnología será rediseñada para adaptarla a las particularidades y condiciones únicas en las que se empleará (Costa et al., 2013).

Finalmente se resalta la importancia de las TS en el empoderamiento de las personas y comunidades de tal manera que se facilita la autonomía de los ciudadanos y su capacidad de producción (Saorín Pérez & Gómez-Hernández, 2014).

Discusión: Tecnologías sociales y Carnavalito

A partir de la exploración de qué son las TS y como éstas pueden ayudar a mejorar la dinámica de las carrocitas que realizan los niños artistas y cultores del Carnaval en el desfile del día 2 de enero en el Carnavalito, se plantea el desarrollo de un kit de autoaprendizaje de robótica básica basado en Arduino y MindPlus, de tal forma que los pequeños puedan adquirir competencias tecnológicas que puedan aplicar en sus creaciones para sus futuras presentaciones.

¿Cómo entran las tecnologías sociales en este proceso?, Comencemos por la inclusión social, de acuerdo a un artículo de la revista Redes de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, los hogares de la Región Pacífica, a la que pertenece el Departamento de Nariño, es la segunda con menor tenencia y uso de Tecnologías de la Información y Comunicación entre el 2012 y el 2016 (Peña Gil et al., 2017). Según el reporte del DANE (2019), hasta 2018, la situación no ha cambiado mucho para esta

región, la proporción de hogares que poseen computador portátil en Nariño es del 17.5%, computador de escritorio 11.9% y tableta 4.6%. En el tema de acceso a internet, el 38.4% de los hogares tienen conexión, de los cuales sólo el 19.8% poseen internet fijo. En este sentido se puede afirmar que, en nuestra región, el acceso a las TIC es muy limitado y hay que trabajar para mejorar las condiciones de acceso a las tecnologías. Es así como ChuruBots busca que los niños que participan de forma independiente en el Carnavalito y que en su totalidad estudian en instituciones de carácter oficial, puedan desarrollar nuevas competencias tecnológicas que mejoren las cifras de reducción de la brecha digital en el municipio y permitiendo que esta población infantil tenga acceso a conocimientos de robótica básica, que de otra forma no los podrían adquirir.

Continuando ahora con la participación ciudadana, la TS, en este caso, no es Arduino, ni mucho menos la programación por bloques, la idea es co-construir esa nueva TS en conjunto con los menores, en primera instancia, a partir del proyecto, los niños adquieren las competencias y conocimientos básicos para con ellos desarrollar sistemas mecánicos ajustados a las condiciones con las que deben cumplir sus artefactos para poder desfilar el día del Carnavalito, estos sistemas deben poder ser replicables, reaplicables y rediseñables (Costa et al., 2013; Perusset, 2015; Thomas, 2011) por cada grupo participante, incluso en otras regiones donde se celebre carnavalito. En este caso, los expertos comparten sus conocimientos sobre las herramientas digitales para robótica básica y los niños aportan sus conocimientos para la construcción de las pequeñas carrozas y los sistemas de movimiento tradicionales, para combinarlos y producir nuevos mecanismos sistematizados que puedan ser aplicados posteriormente por cualquier niño que desee sistematizar los movimientos de sus carrocitas.

En cuanto al costo, Arduino es un producto de bajo costo, existen muchas versiones, pero, en general son de fácil acceso a nivel económico, los dispositivos electrónicos también son de bajo costo, entre estos los más importantes están los motores, ya que estos son esenciales a la hora de generar movimiento. Por el lado del software, Arduino trabaja, principalmente, con software libre, en este caso se ha optado por Mind Plus, de la empresa DFRobot, una herramienta de programación por bloques que facilita la curva de aprendizaje y permite la conexión de cuatro tipos de tarjetas Arduino; Arduino Nano, Arduino Leonardo, Arduino UNO y Arduino Mega. Este software se descarga fácilmente desde su sitio web y es totalmente gratuito. Además, el sistema de programación por bloques, basado en Scratch, es supremamente intuitivo y al ser visual no requiere el aprendizaje de comandos y códigos complejos.

Para costear el kit se buscará el financiamiento privado, de tal forma que los niños puedan adquirirlo de forma gratuita, este constará del hardware y software mencionado anteriormente, pero además se incluirá un manual de autoaprendizaje didáctico y dinámico que permita a los niños usar los dispositivos incluidos sin ayuda mediante el uso del software con el que se estará trabajando. Adicionalmente se implementará una plataforma web donde se subirán videos tutoriales que apoyen al manual impreso y dónde, además, se podrá descargar el mismo material en formato digital. Esta plataforma estará abierta a todo público, para que las personas interesadas en aprender este tipo de tecnología puedan hacerlo y encontrarán información para armar kits adecuados a sus necesidades, los niños pueden subir aquí los desarrollos que hayan

realizado para que otros interesados en los mecanismos creados a partir del kit puedan hacer uso de ellos y así generar una comunidad de colaboración y aprendizaje de estas tecnologías digitales.

Concluyendo, se puede afirmar que las TS son un mecanismo y un movimiento muy importante para ayudar a empoderar a las comunidades, donde es de gran importancia los aportes que estos puedan hacer desde su cultura y sus particularidades sociales para la construcción y el desarrollo de estas tecnologías. La creatividad que pongan en juego ayuda a que se pueda abordar distintas problemáticas que surjan al interior de las comunidades vulnerables de forma acertada e innovadora. Pero hay que tener mucho cuidado al desarrollar esas TS para no caer en errores y terminar desarrollando TS que causen efectos negativos o no deseados en las comunidades.

Las TS pueden llegar a ser herramientas supremamente importantes a la hora de abordar problemas sociales, ya que, por el hecho de ser participativas, la comunidad se apropia de estás y se involucra más en el trabajo, y así los resultados pueden llegar en menor tiempo y con mayor impacto para la sociedad.

La posibilidad de que todos los niños participantes en el carnavalito en la modalidad carrocitas puedan tener acceso a esta tecnología depende en gran medida del apoyo que se pueda recibir por parte de instituciones que apoyen el proyecto, de todas formas es importante aclarar que este tipo de tecnologías son inclusivas al ser de código abierto, lo que ha permitido que fabricantes de elementos electrónicos fabriquen las tarjetas compatibles con Arduino a un costo mucho más bajo que las originales, por otra parte el software usado, además de ser de código abierto, es totalmente libre y puede ser instalado en cualquier computador sin importar el sistema operativo, pues este tipo de software es multiplataforma. En este sentido, los kits basados en la tecnología de hardware de código abierto son mucho más económicos que otros sistemas como el Lego MidStorm y pueden adaptarse a gran cantidad de proyectos desde electrónica básica hasta proyectos de robótica, domótica e IOT.

Bibliografía

Costa, A. B., Bagattolli, C., R. de Abreu, K. D., Ribeiro, M. M., Pavan Serafim, M., de Brito Dias, R., & Brito de Jesus, V. M.
(2013). Tecnologia social & políticas públicas. In T. Amado (Ed.), *Jou* (1st ed.).

Dagnino, R.
(2011). Tecnologia Social : base conceitual. *Ciência & Tecnologia Social*, *1*(1), 1–12.

Dagnino, R.
(2014a). A tecnologia social e seus desafios. In C. Moraise de Sousa, A. de Azevêdo Sousa, & A. R. da Costa (Eds.), *Tecnologia Social: contribuições conceituais e metodológicas* (1st ed., pp. 19–34). Editora Insular- Eduepb. https://doi.org/10.7476/9788578793272.0004

Dagnino, R.
(2014b). Tecnologia Social: contribuições conceituais e metodológicas. In *Tecnologia Social: contribuições conceituais e metodológicas* (online). EDUEPB. https://doi.org/10.7476/9788578793272

Dagnino, R., Brandão, F. C., & Novaes, H. T.
(2004). Sobre o marco analítico-conceitual da tecnologia social. *Tecnologia Social, Uma Estratégia Para o Desenvolvimento*, *February*, 216.

DANE.
(2019). *Indicadores básicos de tenencia y uso de Tecnologías de la Información y Comunicación – TIC en hogares y personas de 5 y más años de edad Departamental*.

Fenoglio, V., Cejas, N., & Barrionuevo, L.
(2012). Tecnología social: recuperando saberes, co-construyendo conocimientos. *Astrolabio Nueva Época: Revista Digital Del Centro de Investigaciones y Estudios Sobre Cultura y Sociedad*, *0*(8), 268–289.

Freire, J.
(2011). *¿Qué es la tecnología social?* https://juanfreire.com/qu-es-la-tecnologa-social/

Guzmán Duque, A. P., & Gutiérrez Rojas, C. D.
(2018). Las competencias digitales y el uso de las tecnologías sociales: el valor agregado en la comercialización en el sector calzado en Bucaramanga. *I+D Revista de Investigaciones*, *11*(1), 17–27. https://doi.org/10.33304/revinv.v11n1-2018002

Machin-Mastromatteo, J. D.
(2015). Cultura de la información, desarrollo abierto, tecnologías sociales y participación ciudadana. In J. Tarango & J. Cortés-Vera (Eds.), *Gobierno abierto y ciudadanía digital* (1st ed., pp. 129–170). Alfagrama.

Peña Gil, H. A., Cuartas Castro, K. A., & Tarazona Bermúdez, G. M.
(2017). La brecha digital en Colombia: Un análisis de las políticas gubernamentales para su disminución. *Redes de Ingeniería*, *0*(0), 59–71. https://doi.org/10.14483/2248762X.12477

Perusset, M.
(2015). Macarena Perusset Universidad Tecnológica Nacional. Argentina. *Revista Del Cisen Tramas/Maepova*, *3*(2), 41–52.

Saorín Pérez, T., & Gómez-Hernández, J.-A.
(2014). Alfabetizar en tecnologías sociales para la vida diaria y el empoderamiento. *Anuario ThinkEPI 2014*, *8*, 342–348. http://manifiestocrowd.com

The World Economic Forum.
(n.d.). *Technology partnerships for the Global Goals | 2030Vision*. Retrieved June 15, 2021, from https://www.2030vision.com/

Thomas, H.
(2011). Tecnologías sociales y ciudadanía socio-técnica. Notas para la construcción de la matriz material de un futuro viable. *Revist@ Do Observatório Do Movimento Pela Tecnologia Social Da América Latina*, *1*(1), 401–422.

Thomas, H., & Fressoli, M.
(2009). En búsqueda de una metodología para investigar tecnologías sociales. In *Tecnología Social. Ferramenta para construir outra sociedade* (1st ed., pp. 113–137). Editora Kaco. http://www.comciencia.br/especial/fsm2/fsmII01.htm

Infodemia: la pandemia del terror y la desinformación

Adriana Lorena Caicedo Reyes
Maestría en Diseño Para la Innovación Social – MADIS-Universidad de Nariño
loreca@udenar.edu.co

Palabras Claves: dieta digital, infodemia, sobrecarga informativa

Modalidad: Artículo de Caso.

Temática: Autonomía Tecnológica.

Resumen

En la actualidad gracias a la facilidad de acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación -TIC´s-, se han generado autopistas informativas, en las que la agilidad de los datos se da de tal manera que difícilmente se tiene el tiempo para aclarar diferentes temáticas o aplicar filtros personales informativos, pero además está misma hace que la novedad pase de manera rápida, dejando a su paso la falta de profundización y desinformación, esta es una situación que se ha hecho aun más visible durante la pandemia de COVID-19, la propagación del virus se dio de manera rápida y la información tenía un efecto similar, reviviendo lo que en el pasado se conoció como infodemia.

Esta infodemia es una epidemia de información que se fortalece por la necesidad de proteger al grupo social más cercano, el pánico la alimenta; la sobrecarga informativa generada en torno al COVID-19 hace necesaria la implementación de una dieta informativa con datos científicos y con posibilidad de ser verificados, por lo cual se inició un proceso en el que se realizaron 12 foros con expertos, con difusión en un canal digital a través de la cuenta de Noticias Uno1, para un segundo momento, en el que se pretende generar un kit de consulta para que diferentes personas accedan de manera gratuita, es así como una dieta digital puede hacer frente a una sobrecarga informativa y puede constituirse en un tratamiento para la infodemia, de acuerdo a los parámetros de la investigación en proceso.

1 Noticias Uno, noticiero colombiano

Introducción

El inicio del 2020 estuvo marcado por aspectos que se suponían marcarían un hito, desde la economía, desde los procesos políticos, pero silenciosamente se estaba desarrollando un momento que desde la morbilidad daría un giro inesperado y que volcó los ojos en la salud y la subsistencia humana.

En China a finales del 2019 y comienzos de enero de 2020, se habían registrado al menos 800 casos de neumonía y que por investigaciones se pudo dar un nombre a la infección generada por el virus SARs-Cov-2, que sería responsable de causar la enfermedad de COVID-19, que cada día incrementaba el número de afectados, pero además el desconocimiento sobre la misma, esta morbilidad empezó a distribuirse por todos los rincones del planeta dejando a su paso muertes y diferentes connotaciones, que generaron miedo colectivo, ante un enemigo invisible, bastante agresivo y al que no se le conocía su debilidad, ni si quiera su forma de ingreso.

La rápida expansión de la infección hizo que el 11 de marzo de 2020, la Organización Mundial de la Salud -OMS- declarara que esta enfermedad ya no era una epidemia, pues había migrado a diferentes continentes y se constituyó en pandemia; pero en simultanea a ésta se estaba propagando un proceso informativo, en donde se conoce el reservorio natural de una pandemia que se difuminaba de manera ágil, fortaleciendo el temor, que en esta ocasión saltaba desde las pantallas y se fortalecía en el voz a voz.

Esta infodemia ha generado un proceso de sobrecarga informativa, que se ha visto enriquecida por la cantidad de información, la agilidad con que está llega y la falta de filtros personales informativos que existe, por la seguridad con la que expertos improvisados, debaten diferentes temáticas, con pruebas que no son sometidas si quiera a un proceso de verificación ni por parte de los emisores o los receptores, para esto algunos autores sugieren la necesidad de suministrar una dieta, que permita un manejo adecuado y dirigido con un flujo dosificado, para la elaboración de un criterio con base en datos con respaldo científico.

Por esta razón, se inició la articulación con un medio nacional para aplicar una dieta digital que permitiera generar un panorama sobre el covid y sus implicaciones en diferentes temáticas, muchas de ellas relacionadas con la salud. Sin embargo, se requería de una forma efectiva para contabilizar el número de personas a las que llegaría, pero para esto un espacio televisivo requería de medidores tales como el servicio de *Ibope2,* sin que se tenga un conteo en tiempo real y mucho menos fidedigno, además que la principal forma de acceder a contenidos es la pantalla de celulares y computadores, que facilitan a través de una bandeja interminable en redes sociales; por lo cual se estableció que se realizaría en el canal de Facebook de Noticias Uno, lo que permitió conocer el número de usuarios que se unían a esta propuesta.

Método – Marco

La información se ha convertido en un proceso que más allá de la linealidad que se mencionaba en el pasado y que estaba entrelazado con un proceso técnico tal como en

2 IBOPE fue la primera compañía en todo el mundo en ofrecer el servicio de medición de audiencia televisiva en tiempo real, a partir de 1988, en São Paulo.

su momento lo teorizaron Shannon y Weaver (Baecker, 2017), tiene un papel preponderante en el que éste se da de forma casi que en automático, pero da cierto privilegio a quien direcciona el mensaje, pues le impregnará intencionalidad y contexto de acuerdo a sus preferencias, emociones e incluso vivencias, por lo cual si un dato que se emite tiene una carga subjetiva ésta puede fácilmente ser diseminada, generando reacciones diversas y que pueden ser apropiadas por el receptor.

Por su parte la información requiere de datos que respalden los preceptos que como sociedad se requiere, como lo expresaba Karl Popper "el conocimiento no comienza con percepciones u observaciones o con la recopilación de datos o hechos sino con problemas. No hay ningún problema sin conocimiento" (Adorno et al., 2008) sin embargo en muchas ocasiones la pseudocientificidad hace de las suyas, generando procesos que desorientan "en relación con el otro y con el mundo" (Virilio, 1995).

La distancia entre los expertos y los tecnicismos que son empleados, generan una brecha de la población desprevenida y los académicos, que cada vez se hace mayor por la celeridad con que la información llega desde las pantallas móviles que ofrecen datos permanentes, con un idioma coloquial y que le da cierta respuesta emocional a diferentes "amenazas"(Arroyo-Sánchez et al., 2019), espacios en donde se genera la oportunidad de crear "una verdadera "comunidad de emociones", un comunismo de los afectos sucesor de la "comunidad de intereses" compartidos por diferentes clases sociales"(Virilio, 2012).

La información que se ofrece de manera continua, por ende tiende a ser abundante, corriendo el riesgo de causar desinformación o una sobrecarga informativa y es precisamente el flujo constante de noticias que hace rechazar algunos valores (Salaverría & Desideri, 2015), valores como la verdad, la relevancia, la sencillez, son aspectos científicos(Adorno et al., 2008) y que por la premura del tiempo son descartados.

La información ha sido un bastión en diferentes situaciones mundiales, en la segunda guerra mundial la comunicación fue considerada como una herramienta casi que bélica y con carácter propagandístico (R Mancinas-Chávez & CH Padilla, 2016), fue precisamente esta instrumentalización la que cambió el rumbo de ese momento de la historia, en donde lejos de análisis se estaba generando un adoctrinamiento en la población, la desinformación fue una herramienta empleada de manera sistemática por diferente gobiernos, para propagar terror en la comunidad y de esta manera generar cierto control sobre los pensamientos y las actuaciones, dinámica que fue bautizada como "la Doctrina Gerasimov" o guerra de Quinta Generación(Marta Peirano, 2019).

En la actualidad, la tecnología digital hace parte de la cotidianidad y sus acciones más básicas (Serrano-Puche, 2013b), se está en una hiperconexión permanente, entregando de manera inconsciente a grandes empresas información personal valiosa que tiene un tratamiento particular "el objetivo de Facebook es convertir a cada persona viva en una celda de su base de datos, para llenarla de información. Su política es acumular la mayor cantidad posible de información para dársela al mejor postor" (Marta Peirano, 2019)

Y es que la información transita por autopistas informativas, en donde el flujo es permanente y acelerado "el aspecto negativo de estas autopistas de la información es precisamente esa pérdida de la orientación" (Virilio, 1995) y es evidente cuando sin control mensajes con intenciones, contenidos y lenguajes llegan a una sola persona que por la misma premura del tiempo no siempre buscará profundización en los mismos.

La desinformación gana espacio, por la falta de verificación de los datos y sus fuentes, por el contrario se ha acostumbrado a recibir mensajes continuos ya sea por redes sociales o medios de comunicación tradicionales, sin que sea un problema la legitimidad de la información o como Marshall McLuhan lo mencionaba "Sumergir a los nativos bajo diluvios de conceptos para los que no han sido preparados es el efecto acostumbrado de toda nuestra tecnología" (McLuchan, 2009) quizá este es uno de los puntos más sensibles durante las crisis informativas.

Empezando porque en la actualidad son dos vertientes las que se generan en la forma de acceso a la información, los nativos digitales quienes hacen parte de la generación que se encuentran inmersos en el uso de tecnologías de información y comunicación e incluso de la digitalización; la contraparte son los inmigrantes digitales quienes hacen su ingreso tardío, no por intención propia, sino por los cambios que se daban en su generación (Crovi Druetta, 2011).

Incluir ya sea a nativos o migrantes tecnológicos en un entorno en el que se tiene una cantidad infinita de datos, en donde en el primer caso, la juventud les permite acceder con gran facilidad a nuevas tecnologías y generar adicciones hacia la tecnología que la oferta(Aguilera et al., 2013), en muchas ocasiones aportan sus sentidos al punto de interiorizar el mensaje, "los medios de comunicación siembran instantánea y persuasivamente nuevas imágenes y los individuos corrientes, que buscan ayuda para adaptarse al cada vez más complejo medio social, procuran mantenerse a la debida altura" (Toffler, 1970)

La razón por la que esto representa una amenaza, es precisamente porque la cantidad de información no tiene filtros personales informativos o espacio de verificación "la aceptación dócil y subliminal del impacto de los medios los ha convertido en cáceles sin muros para los usuarios humanos" (McLuchan, 2009), pues la hiperconectividad (conexión permanente), es una siembra un caldo de cultivo en el consumo y la generación de contenidos que se caracterizan por tener una sensación de omnipresencia, que sobrellevan a una sobrecarga informativa (R Mancinas-Chávez & CH Padilla, 2016).

Así como en su momento lo advertía Alvin Toffler "la información fluye con tal rapidez en la sociedad, y los radicales cambios tecnológicos se producen tan súbitamente, que solo unas nuevas formas de organización de reacción aún más instantánea tendrán que caracterizar el futuro" (Toffler, 1970) situación que se contrasta con la realidad actual del periodismo, en donde la información debe ser procesada de forma acelerada, en donde la profundidad de la misma ya no tiene la misma validez cuanto la inmediatez, "la capacidad que ofrecen las actuales tecnologías de la comunicación para registrar en tiempo real todo tipo de acontecimientos y para ponerlos inmediatamente a disposición de un público mundial al que a través de internet, junto con la ubicuidad del consumo a través de múltiples dispositivos, hace necesaria una reflexión acerca de la vigencia de algunos de los paradigmas hasta ahora aceptados" (Algarra et al., 2010).

Los generadores de contenido inyectan un alto grado de percepción personal a sus productos, en el que aprovechan la actualidad y hasta cierto punto la novedad de una temática, haciendo de ésta una entrega atractiva, sin tener como línea base temas como la investigación, el contexto e incluso la valoración de las fuentes, solo tienen como referente el tiempo y su inmediatez.

Al revisar esta temática, fue necesario abordar una propuesta que inicia con la generación de un acercamiento a Noticias 1, pero además proponer categorías, en las que se pudieran conocer diferentes conceptos de expertos que encaminaran su conocimiento hacia los cambios producidos por la pandemia.

Resultados – Discusión

En 1987 Dan Rather habla en su programa que era emitido por la CBS del Virus de Inmunodeficiencia Humana – VIH- como una medida de control poblacional para afrodescendientes y comunidad LGBTI, afirmando que este era un virus que escapó de un laboratorio (Marta Peirano, 2019), esto lejos de ser una realidad es uno de los ejemplos de los juegos en los que la sociedad moderna ha caído, porque ha sido la información una pieza fundamental para dar un giro casi que dramático al manejo político, económico y social(Virilio, 1995). Situación que se evoca de una manera similar, en donde el covid-19 aparentemente sería un virus que escapó de un laboratorio, lo cual durante la realización de los foros y haciendo un seguimiento a esto, se pudo contrastar que esta es una información que además de descontextualizada, es un contenido ajustado a procesos desinformativos.

Según se registró en el foro con expertos con el PHD Carlos Solarte Portilla, "El humano no tiene capacidad para producir este tipo de microorganismos ni virus, ni bacteria, ni ningún otro" (Portilla Solarte, 2020), de esta manera se empiezan a ubicar referentes cercanos y que dan respuestas sin tecnicismos que permiten apropiarse de la información.

En el 2002, David Rothkopf, en una de sus columnas políticas, en las que hace referencia al efecto del SARs CoV-1 y la aceleración informativa, hace mención por primera vez de la infodemia (Rothkopf, 2002), una epidemia informativa que se desarrollaba en paralelo con un virus respiratorio que estaba afectando a algunas poblaciones del mundo, los mensajes viajaban con gran agilidad, teniendo en cuenta una conexión permanente que cambió en definitiva, la perspectiva del tiempo real, del espacio real, duplicando los escenarios reales a virtuales y que es una amenaza con la pérdida total de los comportamientos del individuo (Virilio, 1995)

En la actualidad la propagación de la información se da de una forma acelerada, espacios en los que ésta es medida por la agilidad en que llegan los mensajes, que a su vez son convertidos en noticia, que son priorizados por el momento que se está viviendo y la evaluación del interés, (Algarra et al., 2010) "los fenómenos asociados de inmediatez e instantaneidad son en nuestros días uno de los problemas más apremiantes que confrontan las estrategias" (Virilio, 1995)

En este punto, la información precisamente por la agilidad en que se presenta puede presentar apartes falsos o inexactos que perjudican al receptor y que pronto se convertirán en una cadena que difícilmente se rompe, por el contrario, tiende a fortalecerse aún más con la difusión indiscriminada de la misma.

La infraestructura para que esta información viaje estaba dada, por autopistas de información en las que se da una pérdida de orientación, en donde no existe control alguno, por ende se dan procesos de desinformación lo cual genera una obstrucción de los sentidos (Virilio, 1995), por ende no hay filtros que permitan que la información

se desarrollé de una forma constructiva en donde los conceptos, no se confundan con contenidos (Serrano-Puche, 2013a), pues es fácil evidenciar como las tecnologías digitales redimensionaron el tiempo, el espacio por una aceleración permanente y casi excesiva, que no solo está reflejada en la información, sino también en la vida cotidiana(Algarra et al., 2010).

La información cada vez se desfiguraba más por el voz a voz durante una pandemia en la que se cerraron las puertas con personas susceptibles a recibir cualquier clase de contenidos, en donde las autopistas informativas se notaban de manera evidente, entonces era el momento para aplicar algunas acciones, la primera fue entablar diálogos con Noticias 1 para proponer este escenario, que fue admitido, entonces se tuvo en cuenta la premisa de dosificar la información, explicar los inicios de la enfermedad y desmentir ideas que convencían a los más incautos, por esto se generó una estructura en donde desde la medicina y ciencias derivadas se explicaban los orígenes e incluso los efectos de esta infección que a su vez hacía un llamado evidente al autocuidado; otra dimensión que se abordaría fue la dinámica social y el impacto que la covid-19 generó.

Se requería de emisarios, que contarán con la experiencia y el conocimiento sobre estas temáticas, por lo cual se inició con la búsqueda de personajes que se destacan en escenarios clínicos y del diario vivir, lo importante es que fueran espacios destinados a personas al azar que incluía quienes conocieran las temáticas como a quienes no, pero además que se dirigiera a audiencias que necesitaban información, pero en palabras más digeribles. En donde se podían generar preguntas y resolverlas; un total de 12 temas se abordaron en lo que se denominó en su momento foro con expertos, donde se alcanzaron entre 15 mil y 61 mil reproducciones.

De esta experiencia quedarán una serie de memorias que pueden llegar a diferentes personas, como una forma de diseminar esta información, dejando otra alternativa de consulta, no solamente vídeos, sino también un formato de lectura. Este proceso permitió que los conocimientos sean más que un contenido, eran dosis de información con el que se llegaba a la gente y se podía desmentir los datos que desde las redes sociales saltaban, dejando en claro que el conocimiento puede ser un escenario de aprendizaje mutuo.

Bibliografía

Adorno, T., Dahrendorf, R., Harbemas, J., & Popper, K.
(2008). *La lógica de las ciencias sociales* (Colofon (ed.)). https://cienciassocialesfcpys.files.wordpress.com/2016/03/5la-logica-de-las-ciencias-sociales-popper-adorno-dahrendorf-habermas.pdf

Aguilera, A., Fuentes, C., Ramírez, N., Martín, G. S., & Tapia, C.
(2013). *La generación net y la dieta digital*. 5.

Algarra, M. M., Torregrosa, M., & Serrano, J.

(2010). Un periodismo sin periodos: Actualidad y tiempo en la era Digital. *«Periodística y web 2.0 : hacia la construcción de un nuevo modelo» XII Congreso de la Sociedad Española de Periodística (SEP)*, 14.

Arroyo-Sánchez, A. S., Paredes, J. E. C., & Valejos, M. P. C.
(2019). *Infodemia, la otra pandemia durante la enfermedad por coronavirus 2019*. 4.

Baecker, D.
(2017). *Teorías sistemática de la comunicación* (N.º 37). https://doi.org/10.5354/0718-0527.2017.47267

Crovi Druetta, D. M.
(2011). Jóvenes, migraciones digitales y brecha tecnológica. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, *52*(209). https://doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.2010.209.25967

Marta Peirano.
(2019). *El enemigo conoce el sistema* (S. A. U. Penguin Random House Grupo Editorial (ed.); Primera).

McLuchan, M.
(2009). *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano* (1 edición). Paidos Ibérica, S.A.,. https://books.google.com.co/books?id=CzXYl4i-Y46kC&printsec=frontcover&dq=marshall+mcluhan&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiL9cqY56HvAhXkwVkKHdM2A-kQ6AEwAHoECAYQAg#v=onepage&q=marshall mcluhan&f=false

Portilla Solarte, C.
(2020). *Foro con Expertos; la Genética de los Coronavirus*. Facebook. https://www.facebook.com/NoticiasUnoColombia/videos/184896189538706

R Mancinas-Chávez, & CH Padilla.
(2016). *La Comunicación Institucional como factor de Desarrollo Social - Dialnet* (Mancinas-Chávez Rosalba & L. M. ROMERO-RODIGUEZ (eds.); Vol. 1). https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5771334

Rothkopf, D. J.
(2002). When the Buzz Bites Back - The Washington Post. *The Washington Post*. https://www.washingtonpost.com/archive/opinions/2003/05/11/when-the-buzz-bites-back/bc8cd84f-cab6-4648-bf58-0277261af6cd/

Salaverría, R., & Desideri, L. L.
(2015). El flujo continuo de noticias y sus efectos. En *El nuevo diálogo social: organizaciones, públicos y ciudadanos* (pp. 149-160). https://www.researchgate.net/profile/Ramon-Salaverria/publication/289538451_El_flujo_continuo_de_noticias_y_sus_efectos/links/568fe7ae08aecd716aedc654/El-flujo-continuo-de-noticias-y-sus-efectos.pdf

Serrano-Puche, J.
(2013a). Una propuesta de dieta digital: repensando el consumo mediático en la era de la hiperconectividad. *Fonseca Journal of Communication*, *7*, 156-175.

Serrano-Puche, J.
(2013b). *La educación mediática en la era de la hiperconectividad: una apuesta por la desconexión digital periódica*. 13.

Toffler, A.
(1970). *El «shock» del futuro* (S. A. Plaza & Janés Editores (ed.); 10.ª ed.).

Virilio, P.
(1995). Velocidad e información.!` {Alarma} en el ciberespacio! *Le monde diplomatique*.

Virilio, P.
(2012). *La administración del miedo* (P. Perdidos (ed.); 2010.a ed.).

Composición visual de imágenes dinámicas en la contemporaneidad digital. Reflexión alrededor de la relación entre el diseñador de comunicación visual y la naturaleza de las imágenes digitales

Juan Alejandro López Carmona
Fundación Universitaria Bellas Artes
Investigación.diseno@
bellasartesmed.edu.co

Palabras Claves: Diseño Contemporáneo, Naturaleza de la Imagen, Complejidad.

Modalidad: Artículos de Reflexión.

Temática: Autonomía Tecnológica.

Resumen

El advenimiento tecnológico contemporáneo resulta en una gran diversidad en las maneras de creación de imágenes, desde las herramientas digitales y de edición, sin embargo es necesario tener en cuenta que aunque el efecto fenoménico y visual de observación pueda ser similar en una imagen impresa en papel que en una pantalla, en el segundo caso el espectador se encuentra frente a una representación que desaparecerá una vez sea desconectada la energía, pero que seguirá siendo en un código de programación, en un lenguaje binario. Esta situación comienza a separar la naturaleza de las imágenes digitales de aquella que habría sido señalada para las imágenes entendidas como representaciones icónicas.

De otro lado, comprender una nueva naturaleza de las imágenes presenta complejidades a la hora del ejercicio racional de diseño, puesto que es necesario para los diseñadores, especialmente aquellos que se dedican a la comunicación visual, elaborar un marco de comprensión racionalizado del comportamiento de las imágenes de forma sistémica, desde su origen hasta sus efectos en los imaginarios de los sujetos. Situación que aparentemente presenta un vacío en tanto los diseñadores de comunicación visual reciben formación en imagen que se fundamenta en la naturaleza de la imagen icónica, más no existe un entendimiento claro sobre la naturaleza algorítmica de las mismas.

En este orden de ideas, el presente texto plantea una reflexión acerca de la naturaleza y la complejidad de las imágenes en el marco del diseño de comunicación visual, al entender que el diseño mismo se enfrenta a una indefinición de carácter epistemológico, que necesariamente entra en co-afectación con el problema de definir la naturaleza del fenómeno en cuestión.

Introducción

La reflexión acá propuesta hace parte de los acercamientos teóricos en el desarrollo del proyecto de investigación Doctoral *Lineamientos de composición en el diseño visual generado por algoritmos y procesos autogenerativos,* el cual se pregunta por los aparentes vacíos metodológicos y pedagógicos emergentes en las imágenes que no responden desde su materialidad o dinámicas de comportamiento al tipo de representaciones que históricamente se han empleado para los procesos de enseñanza y aprendizaje de la comunicación visual en programas de diseño; cabe entonces la pregunta por cuales son las condiciones de estas imágenes de materialidad digital y si sus condiciones las acercan o las alejan de las maneras de composición entendidas desde la imagen fija. Sin embargo la búsqueda de un marco teórico para comprender las relaciones señaladas resulta primero en el cuestionamiento por las relaciones transdisciplinares que pueden definir un piso o un horizonte epistemológico cuando de hablar de la composición de imágenes digitales se trata.

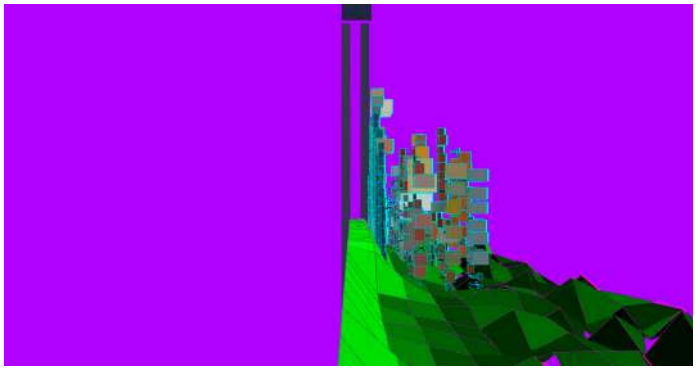


Figura 1.
Paisajes del aislamiento (fragmento).
Créditos: Esteban Gutiérrez Jiménez (2020).

Por tanto esta reflexión busca esbozar dicho horizonte desde la definición de variables fundamentales y sus relaciones a modo de resumen. Y es necesario mencionar en primer lugar que uno de los intereses es la transferencia de conocimiento, pero uno que deviene de la comprensión de un fenómeno de comunicación visual contemporánea. De este modo, la propuesta de investigación busca comprender cuál es la naturaleza de la imagen en formatos digitales, en relación específica de los problemas de comunicación visual, como los que trabaja el diseño visual. Esta comprensión permitirá determinar la adecuación de ejercicios de composición en actualizaciones visuales dinámicas (Gutiérrez, 2019) o imágenes de naturaleza digital, cuando se encuentran en un bajo nivel de abstracción, ver Figura 1.

En este orden de ideas, el presente texto se centrará en resolver nociones acerca de la naturaleza de estas imágenes, para posteriormente plantear la posición de las mismas en relación al diseño de comunicación visual, desde la perspectiva de los problemas perversos, como lo plantea Rittle (en Buchanan, 1990). Puesto que el problema de las imágenes como elementos de interacción es uno que se plantea desde una noción de espacio de encuentro entre variables de diversa naturaleza, como los seres humanos, los sistemas de computo y los medios de comunicación, así como las posibles interpretaciones de las nuevas imágenes.

Marco teorico

Imagenes y representación

Serán entendidas las imágenes en su acepción más primordial, aquella que plantea Justo Villafañe cuando las presenta como modelizaciones de la realidad (Villafañe, 1985), es decir imitaciones que en diversos niveles de iconicidad o abstracción se asemejan o se separan de los referentes existentes en el mundo que se considera natural, o aquel que puede ser interpretado en la percepción y medido desde la objetivación,

al cual pertenecen todos los fenómenos que se manifiestan físicamente, en lo que el neurocientifico Colombiano Rodolfo Llinás ha acertado en llamar universales (Llinás, 2002). De esta manera, puede plantearse que la interpretación de las imágenes del mundo se hace a partir de la percepción de elementos invariables o pertenecientes a una realidad objetiva, pero que cuando se convierten en conceptos, emociones, sensaciones o imágenes mentales, comienzan a hacer parte de una realidad subjetiva; aquella construida a partir de dos aspectos importantes. La asociación mental de variables y la experiencia.

Para los intereses de este escrito, la noción de asociación mental, tiene que ver con la capacidad de involucrar variables provenientes de diferentes estímulos, para precisamente construir un concepto desde la subjetividad; en la que el individuo hace una interpretación de los estímulos recibidos y los compara con aquello que conoce con el fin de establecer juicios de valor, dinámica que permite la generación de cartografías mentales (Damasio, 2010); estas cartografías son representaciones de los fenómenos del mundo sensible, que pueden ser alimentadas con datos provenientes de la obejtivización de la realidad o de la experiencia subjetiva – de la cual se hablará más adelante -. De esta manera se puede pensar por ejemplo en como la idea del consumo de un alimento como la pizza, está determinado por variables de olores, sabores, colores, sensaciones térmicas, placer, interpretaciones sinestésicas, juicios de valor; pero también de datos de la realidad objetiva como cantidad de calorías, precio de los ingredientes, proceso de producción – industrial o artesanal - , entre otros. Estas interpretaciones mentales no son meras reconstrucciones, puesto que permiten tomar decisiones o generar proyecciones a futuro. De esta forma puede verse como la interpretación de los estímulos del mundo – para este caso las imágenes – es un fenómeno que se debate entre variables codificadas – objetivas – y variables experimentadas – Subjetivas -.

De otro lado, las nociones que alimentan las cartografías mentales propuestas por Damasio, son aprehendidas por los individuos a través de procesos de transferencia de información que se debaten en los dos caminos mencionados con anterioridad, lo objetivo y lo subjetivo. Puesto que la capacidad de interpretar y relacionar conceptos, es decir de aprender, desconoce las diferencias en la naturaleza de la información y es a través de la experiencia que esas informaciones alteran las cartografías mentales. La experiencia es un fenómeno ampliamente estudiado por Jorge Larrosa, y acerca del mismo señala dos principios importantes, el de alienación y el hecho de ser intransferible (Larossa, 2006).

El principio de alienación tiene que ver con los cambios que en las cartografías mentales produce la inclusión de un nuevo dato o variable, de esta manera, si se plantea que en el ejemplo del consumo de la pizza se introduce un nuevo dato como que la masa puede ser hecha de harina de arroz, cambiara para siempre la imagen que el sujeto tiene del fenómeno, este cambio puede darse como se había mencionado, desde información correspondiente con la realidad objetiva o la realidad subjetiva. En el primer caso quizá provenga de una fuente certificada y en el segundo de una experiencia particular o de un juicio de valor.

Por su parte, el hecho de ser intransferible tiene que ver con la imposibilidad de compartir la experiencia, puesto que lo percibido afecta directamente a quien percibe

y depende de sus cartografías mentales, aun cuando esa información provenga de la realidad objetiva o de la objetivación de la realidad. Esta situación encuentra explicación en el simple hecho de que el receptor que recibe un dato por concreto que pueda ser, lo hace a través de su visión o audición, haciendo que la información aun siendo configurada en enfoque positivista, sea percibida según cartografías mentales y experiencias individuales.

De esta manera se empieza a plantear un escenario que complejiza la interpretación de las imágenes en el mundo, que claramente afecta también el proceso de representación o reproductibilidad. En la medida que las construcciones humanas obedecen a cartografías mentales y se presentan como respuesta a proyecciones o designios, de manera similar a como el filósofo Vilhem Flusser define al diseño como la actividad de designar caminos futuros para engañar a la naturaleza (Flusser, 1999).

En consecuencia, las imágenes que resultan de la representación humana, son en sí mismas el resultado de la convergencia de variables que cambian de una naturaleza objetiva a una subjetiva y viceversa, a conveniencia del individuo que interactúa en el mundo empleando la representación como interfaz. Pero es necesario aclarar que dicha convergencia no recae sobre la realidad objetiva del objeto – imagen, sino sobre sus posibilidades o potencialidades (Norman, 1988), puesto que son las cartografías mentales de los usuarios y sus experiencias alienadas e intransferibles las que permiten proyectar o designar caminos aun no existentes en esa relación.

Es de aclarar que en esta primera sección, la aparición del diseño es incipiente porque los procesos de modelización de la realidad y la representación de las cartografías mentales, son inherentes a todos los seres humanos e incluso se pueden convertir en conocimiento compartido. El diseño de imágenes o el diseño de comunicación visual aparecen cuando se habla de la necesidad de comprender este fenómeno de manera estratégica y efectiva en el contexto de establecer un piso epistemológico para la actividad proyectual de diseñar imágenes.

¿Qué es una imagen dinámica?

Es notorio que la sección anterior no entrega nociones de imagen desde la causa material, puesto que se centra principalmente en la modelización de la realidad y la posterior representación a partir de procesos de interpretación y conceptualización que se mueven entre la razón y la experiencia. En esta dinámica caben diversas relaciones de producción de imágenes, desde las primigenias o prehistóricas hasta las imágenes descritas por Walter Benjamín en la época de la reproductibilidad técnica, cuando hace mención a la transformación en la manera de comprender las representaciones desde las lógicas industriales contemporáneas, que de todas formas se movilizan en una sola vía, como por ejemplo cuando se imprime un libro y la información se codifica y materializa, cualquier variación sobre el material es definitoria y permanente, el libro impreso no puede simplemente ser borrado o ser convertido en otra cosa mediante procesos industriales.

Sin embargo, cuando se hace mención a las imágenes digitales, resultantes de procesos algorítmicos o computacionales, el panorama es completamente diferente, porqué como lo propone Esteban Gutiérrez, la experiencia sensible de la imagen digital – proyectada o experimentada a través de una pantalla – tiene dos condiciones

fundamentales, la primera tiene que ver con los procesos cíclicos realizados por los procesadores, que de cierta forma están actualizando la representación producida por el algoritmo cada cierto tiempo, lo cual implica que la imagen vista no es nunca la misma; por otro lado, propone Gutiérrez, la verdadera naturaleza de la imagen digital radica en el algoritmo, puesto que esta la base fundacional que determina los elementos icónicos presentados en el display (Gutiérrez, 2019).

Esta situación puede ser expresada a través de la observación directa de los aspectos de la imagen vistos en la figura 2 – Fragmento de Paisaje del aislamiento – del artista Colombiano Esteban Gutiérrez. En dicha imagen es posible determinar a simple vista la presencia de elementos icónicos como puntos, líneas, colores y texturas; así como relaciones cromáticas de contraste, pesos visuales, relaciones de figura fondo, entre muchas otras, que son homologables a las que aprenden los estudiantes de comunicación visual en sus primeros semestres. Sin embargo, es necesario precisar que la obra del artista referenciado es de carácter algorítmico, es decir que se produce a través de lenguajes de programación en los que el ejercicio de codificación reemplaza a la acción de modelado manual, además, es necesario hacer énfasis en el hecho de que se trata de una actualización susceptible de ser cambiada mediante la alteración de elementos configurantes de naturaleza digital, es decir algorítmica.

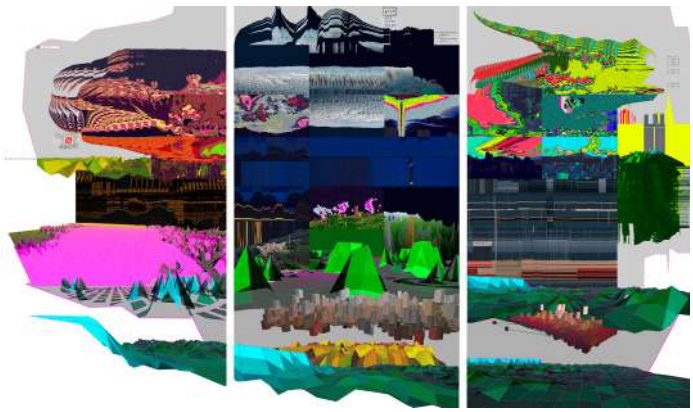


Figura 2.
Paisaje del aislamiento (fragmento).
Créditos: Esteban Gutiérrez Jiménez (2020).

Son entonces las imágenes digitales una suerte de meta imágenes, puesto que lo visible es el resultado de otra manera de construcción, la codificación, en donde lo que se experimenta desde la estesis es el resultado de una transcodificación en la que lenguajes abstractos, pertenecientes a una realidad objetiva permiten prefigurar representaciones que generan afectaciones más cercanas a la realidad subjetiva – color, tamaño, forma, movimiento, entre otros -.

En consecuencia puede verse como la transcodificación digital o computacional tiene una naturaleza compleja, que funciona en abstracto, de manera similar a la de la modelización de la realidad y la representación hecha por los seres humanos. Lo cual permite que ambos fenómenos converjan en la complejidad de deslizarse o colocarse, según palabras de Buchanan (1990) en el campo de lo racional abstracto o de lo estético – sensible a conveniencia. Quizá podría afirmarse que incluso convergen en la capacidad de proyectar al posibilitar diferentes maneras de reproductibilidad.

Discusión

Diseño y composición de imágenes digitales

Finalmente cabe hablar del diseño como la disciplina proyectual que busca configurar mediaciones para insertar variaciones en las maneras de interacción entre sistemas humanos y no humanos -, pero de una manera racionalizada, lo cual para autores como Krippendorf y Escobar (2016), no constituye solamente una accion de prefiguración

de interfaces, si no más bien una acción de movilizar conocimiento hacia el desarrollo de elementos en el futuro – en el plano de la imaginacion o cartografias mentales -, pero ampliamente afincadas en la comprension de los universales, o de elementos de cientificidad que dotan de veracidad y eficacia a aquellos objetos – imágenes que aun no existen.

La accion del diseño, es entonces una de plantear futuros posibles, basados en el conocimiento racional del mundo, en palabras de Escobar (2016), que ha de tener en cuenta como se ha descrito que los contextos en los cuales se producesn y se consumen imágenes son altamente complejos (Rittle en Buchanan, 1990), puesto que las imágenes son espacio de convergencia entre tensiones que transitan la realidad objetiva y la realidad subjetiva. Por tanto el diseño de composiciones visuales ha de ser uno capaz de comprender la informacion de lo universal entregado por la ciencia objetiva y cuales son los efectos en la interpretacion humana, en doble via.

Por otro lado, esta divergencia en la creación, naturaleza y funcionamiento de las imágenes es ampliada cuando se habla de las herramientas digitales o computacionales (Gutiérrez, 2019), puesto que una naturaleza ya dificil de definir por moverse entre planos mentales y físicos, ahora debe ampliarse a la existencia de imágenes que estan representando instancias electronicas y programadas. De esta manera la futurización y el aprovechamiento de las potencialidades a los que pueda llegar el diseñador deberan comprender de manera sistemica y compleja como la la informacion – variables – se trasncodifican y se alienan en un ecosistema que esta compuesto de humanos, computadores, dispositivos de visualización, meta relatos políticos sobre la imagen, imágenes cambiantes y redes.

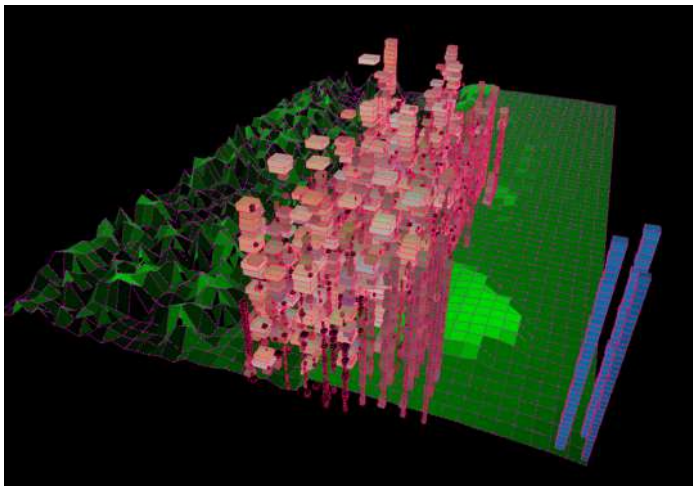


Figura 3.
Paisland (fragmento).
Créditos: Esteban Gutiérrez Jiménez (2019).

Como puede apreciarse en la figura 3, ejercicio virtuosamente resuelto desde el arte digital – algoritmico, los elementos perceptuales son facvilmente homologables a los que se obtienen en otras formas de representacion iconica, pero hace falta que se escriba un camino que permita comprender la transferencia de variables o informacion entre la naturaleza de lo mental, lo digital y lo iconico para plantear nuevas formas de composición de imágenes resultantes de procesos autogenerativos, en los que lo comun y revisable es aquello que imita al referente desde el plano de lo conceptual, pero que se puede ramificar de multiples maneras cuando se busca llegar a la imagen como fenomeno perceptual o como herramienta para la afectación estesica.

Bibliografía

Buchanan, R.
(1990). Problemas perversos en el pensamiento del diseño.

Damasio, A.
(2010). Y el cerebro creó al hombre. (F. M. Orti, Trad.) Barcelona: Ediciones Destino S.A.

Escobar, A.
(2016). Autonomía y diseño: La realización de lo comunal. Popayán: Universidad del Cauca.

Flusser, V.
(1999). Filosofía del diseño. Madrid: Síntesis, S.A.

Gutiérrez, E.
(2019). Material digital y creación. Medellín.

Larossa, J.
(2006). Sobre la experiencia. ¿Y TÚ QUE PIENSAS? EXPERIENCIAS Y APRENDIZAJE. Separata revista educación y pedagogía.(18), 43-67.

Llinás, R.
(2002). El cerebro y el mito del yo. (E. Gúzman, Trad.) Bogotá: Norma.

Norman, D.
(1988). Psicóloga de los objetos cotidianos.

Villafañe, J.
(1985). Introducción a la Teoría de la Imagen. Madrid: Ediciones Pirámide.

Talleres

Auto-etnografía desde el cómic: proyectos narrativos alternativos para creativos

Rodrigo Orozco Papamija[1]

Propuesta

En este taller, mediante el análisis de algunos proyectos narrativos (cómics) se discutirá la retórica y naturaleza expresiva además de los recursos con que este lenguaje comunica; en especial, los cómics con rasgos etnográficos

Objetivo General

Conocer nuevas herramientas de documentación cualitativa para implementar en procesos de gestión de la innovación y la información con comunidades.

Metodología

Aunque el curso será impartido en su totalidad de manera virtual, los participantes del curso que quieran obtener un certificado deberán desarrollar las actividades solicitadas por el tallerista e intentar, en la medida de lo posible, implementar las actividades desarrolladas de manera virtual en un entorno presencial con comunidades.

Público Objetivo

Este taller va dirigido a Diseñadores Gráficos, Diseñadores Industriales y líderes creativos que están buscando maneras alternativas de gestionar la documentación desde el territorio. Un requisito, más no una obligación, preferiblemente personas con gusto por los cómics, en especial los producidos al margen de las populares DC y Marvel.

1 Diseñador Gráfico, magister en Escritura Creativa y candidato a doctor en Antropología. Solía ser camarógrafo, laboraba en teatro y narración oral, ahora, orienta asignaturas relacionadas con audiovisuales, diseño editorial, impresos, creación de marca, tipografía, narrativa e ilustración. Miembro fundador del Festival de Cine Corto Popayán.

Sesiones

Fechas: 15 y 19 de octubre.
Horario: 8:00 am – 11:00 am.
Plataforma: ZOOM

Recursos

Computador de escritorio con webcam, conexión a internet, lápiz, papel, lápices de colores, celular con cámara o cámara fotográfica, memoria/espacio para video o audio.

Evaluación

Cada participante o asistente para lograr un certificado del taller deberá asistir a todas las sesiones y realizar un ejercicio de auto-etnografía basada en cómic.

Turismo de proximidad: diseño de experiencias eco-turísticas y su aporte al desarrollo de las regiones en post pandemia

Bianca Suárez-Puerta

Área Temática: Diseño, Turismo, Economía y Negocios

Propuesta

En este taller de innovación social y creación aprenderemos a mostrar los atractivos de nuestra cultura y nuestros espacios naturales. Estas cualidades seguirán atrayendo turistas de todo el mundo, pero en especial nos interesa cautivar a nuestros vecinos, a las personas de la comunidad más próxima a que se involucren en visitar, experimentar, disfrutar y preservar nuestra diversidad. Por eso, en el taller también crearemos acciones de conservación que se desprenden de mostrar cómo la naturaleza y nuestra cultura es interesante y puede ser apreciada por turistas de alto valor.

Objetivo General

Analizar colectiva, regional y en perspectiva de desarrollo el concepto ideal del turismo; y contribuir al mejoramiento de la oferta turística de alto valor.

Objetivos Específicos

- Comprender los factores que influyen en el turismo (ecológico, científico, comunitario) para que sea apreciado como turismo de alto valor.
- Calcular las necesidades básicas de un viajero o turista en un escenario post pandemia.
- Aplicar competencias de la economía y las industrias naranja que permitan adquirir una ventaja competitiva, frente a la oferta turística local.
- Diseñar las experiencias turísticas de divertimento, escapadas de aprendizaje y creación que pueden garantizar que mi destino destino se preserve y sea visitado por turistas próximos a mi destino.

Metodología

Aunque el curso será impartido en su totalidad de manera virtual, los participantes del curso que quieran obtener un certificado deberán desarrollar contenidos de video, audio o fotografías, de manera presencial en destinos turísticos.

Público objetivo

Este taller va dirigido principalmente a Diseñadores; sin embargo, discutiremos conocimientos clave para operadores de turismo, emprendedores e investigadores de toda Colombia, que desean afianzar su marca relacionada con la naturaleza, el capital verde y azul, y conocer sobre el manejo de branding y marketing digital especialmente si el producto tiene relación con el turismo. También puede ser de utilidad para líderes comunitarios, líderes de opinión, o líderes ambientales que están interesados en dar a conocer su región.

Sesiones

Fechas: 15, 20 y 22 de octubre.
Horario: 4:30 - 6:00 pm.
Plataforma: ZOOM
Día 1: Introducción a los conceptos de turismo de proximidad, turismo de alto valor y ciencia ciudadana.
Día 2: Diseño de experiencias turísticas de alto valor, diseño de alimentación, escapadas, senderos.
Día 3: Experiencias turísticas científicas, aplicaciones y software para ciencia ciudadana.

Recursos

Computador de escritorio con webcam, conexión a internet, lápiz, papel, lápices de colores, celular con cámara o cámara fotográfica, memoria/espacio para video o audio.

Evaluación

Cada participante o asistente para lograr un certificado del taller deberá asistir a todas las sesiones y realizar alguno de los siguientes productos relatando aspectos científicos/comunitarios de un destino turístico cercano:

- Podcast de mínimo 7 minutos,
- Blog con mínimo 3 entradas,
- Video con estilo documental máximo de 15 minutos, ó
- Diseño de sendero ecológico con puntos de observación, incluyendo códigos QR que muestran información en dispositivos móviles.

El contenido de estos productos deberá mencionar los protocolos de bioseguridad que garantizarán a los visitantes su salubridad, comodidad y bienestar.

Tallerista

Bianca Suárez-Puerta, Perfil profesional y trayectoria: Doctora en Semiótica de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Magíster en Antropología Social de la Universidad de los Andes, pregrado en Diseño de la Universidad Nacional de Colombia y estudios en producción cinematográfica. Investigador Asociado (Minciencias). Profesora de la U. Nacional, Javeriana. Miembro del comité ejecutivo de la IASS-AIS. Investigadora de carácter cualitativo, etnografía y análisis crítico del discurso en temas de innovación. Asesora organizaciones sociales, gestora de alianzas y proyectos con impacto local e internacional. Productora de la película "Patas arriba" con premios internacionales. Directora de la serie "Turismo de playas en tiempos de covid" con producción en Brasil, Colombia, México, entre otros países. Autora de libros como *Semiótica de la Innovación Social*, *Gestión de Turismo Científico en Playas Remotas* y varios artículos en revistas. 2 veces ganadora de la beca de doctorado en el Centro de Estudios Avanzados de la UNC, Argentina. Ganadora de la beca de estancias posdoctorales de Colciencias 2019 con el proyecto "Gestión del conocimiento del turismo científico en playas remotas".

Documentación complementaria para el taller

Entre las nuevas tendencias de turismo post Covid-19, el turismo de proximidad es el tipo de turismo que se realiza en una situación geográfica cercana a la de la residencia habitual del turista. Aunque no se establece ninguna distancia en concreto para considerarse de proximidad, puede incluir el turismo en el propio municipio, en la comarca o en la región del turista.

El turismo de proximidad es una nueva manera de pensar cómo viajar, que lleva a los turistas cada vez más hacia destinos más cercanos y, de ser posible, donde no haya demasiado turismo. Viajar entre confines nacionales y regionales para descubrir las maravillas que nos rodean. La mayoría de los turistas va a elegir pueblos y lugares en las proximidades de su residencia habitual, buscando pequeñas realidades inexploradas sin alejarse demasiado. Una tendencia confirmada por una reciente encuesta (marzo 2021) llevada a cabo por Tripadvisor. Por ejemplo, el estudio ha mostrado como el 21% de los encuestados quisiera mantenerse en una zona que no esté muy lejos de su residencia habitual. De estos, el 33% viajaría hacia metas más distantes a más de 90 minutos de su casa.

Se acercan nuevas formas de vivir el turismo que quiere experiencias cada vez más auténticas y de baja intensidad, o bajo impacto ecológico. Los norteamericanos han llamado este fenómeno "staycation", vacaciones rápidas, en ciudad y a pocos kilómetros de casa como solución para huir del estrés de su rutina diaria. Algunas características clave de este nueva forma de turismo son: [1] La pérdida de estacionalidad: no solo vacaciones en agosto, con la complicidad del teletrabajo, los turistas han empezado a elegir periodos cada vez menos convencionales, porque facilita estancias en periodos de baja ocupación que favorece el contacto con la población local; [2] turismo de «baja intensidad»: el viaje, en coche o en tren, es parte integrante de las vacaciones porque permite explorar el territorio. Trekking, caminos y excursiones con bicicletas eléctricas están entre las experiencias que más se agradecen para descubrir los paisajes únicos

de la región; [4] vacaciones = experiencia: volver a ganar tiempo para uno mismo y saborear lugares y culturas, pasear y hacer excursiones en bicicleta, posiblemente en familia o con amigos; y [5] re-descubrir la cultura enogastronómica: cada vez más importante para el turista será la posibilidad de degustar productos típicos y la búsqueda de platos de la tradición. Una verdadera ocasión para descubrir los orígenes de los productos, ver de cerca lugares nuevos y saborearlos con todos los sentidos.

Ventajas y desventajas del turismo tradicional

El turismo de masas es parte fundamental de la industria turística. Muchas áreas se benefician del turismo masivo, los paquetes vacacionales tradicionales, los complejos turísticos de renombre, los modelos todo incluido y las atracciones turísticas famosas: los negocios locales y, por supuesto, las administraciones, los turistas y la población local se benefician. Dadas las recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud (OMS) sobre el distanciamiento físico y la reducción sustancial de los flujos de movilidad, el turismo es una de las actividades económicas más afectadas a todos los niveles. La OMT también calculó una pérdida de entre 0,85 y 1,1 mil millones de turistas internacionales, con una pérdida de ingresos por exportaciones de alrededor de 1 billón de dólares EE.UU., incluidos hasta 120 millones de puestos de trabajo perdidos o en riesgo. En muchos países de América Latina, particularmente los de la región del Caribe, el impacto de la reducción del turismo en su PIB podría producir reducciones del orden del 50%.

Sin embargo, tener demasiados turistas conduce a la saturación de un destino turístico. Si un destino turístico está saturado, es probable que haya más turistas que miembros de la comunidad local con recursos limitados. Muchos de los impactos económicos, ambientales y sociales negativos del turismo masivo son notables. En la mayoría de los destinos de la generación del milenio, las bajas regulaciones fomentan el rápido crecimiento y la especulación. Los políticos locales y, a menudo, los desarrolladores no tan locales se benefician significativamente de este crecimiento. Sin embargo, rara vez se quedan el tiempo suficiente para hacer frente a las crisis causadas por el exceso de capacidad y la demanda volátil.

Por tanto, es necesario desarrollar la idea de un viaje consciente y empezar a imaginar una alternativa mejor. Sobre todo, requerirá que los anfitriones evolucionen y vean su mundo de manera diferente, no como un recurso a explotar sino como un lugar sagrado que debe ser protegido y celebrado por su singularidad. En segundo lugar, deben comenzar a ver a los visitantes no como meros consumidores, sino como huéspedes que buscan curarse y transformarse. Nuestra alternativa consciente es menos volumen, congestión, molestias, destrucción y daño, y más significado, propósito, herencia, valor, paz y satisfacción. En resumen, no más, pero mejor.

Turismo de alto valor

Los productos turísticos de alto valor son los que tienen un potencial mayor que otros tipo de turismo en el mundo. Además aportan un valor económico agregado a otros sectores de la economía y crea nuevos empleos directos e indirectos. Estos productos pueden estar relacionados con la cultura, la naturaleza, el bienestar.

Posibilidades que brinda el turismo de proximidad y de alto valor agregado

Comunicar el territorio: si tienes un blog en vuestro sitio web, ha llegado el tiempo de volver a utilizarlo y crear artículos donde se describan todas las maravillas que te rodean. También las redes sociales son un lugar perfectos para mostrar, sobretodo a través de imágenes y vídeos, vuestro territorio y sus características;

Productos típicos: basta poco para dar la bienvenida a tus clientes de forma única y original. ¿Por qué no dejarle un bocadito de tu territorio? No olvides además de crear un álbum donde recoger información sobre los restaurantes típicos, visitas a bodegas del territorio y experiencias a contacto con la naturaleza.

Flexibilidad en la gestión de tarifas: adaptarse al cliente y mirar a la competencia es cada vez más importante. Por esta razón conviene utilizar tarifas dinámicas que cambian en relación al contexto y al momento histórico, que cambian también en relación a la demanda.

Modo staycation: pequeños hoteles y hostales, casas privadas de alquiler que se transforman en espacios perfectos para el teletrabajo con fórmulas cama y desayuno (B & B)y de uso diario. Es posible que en los próximos meses aumenten las peticiones de estancias cortas y de staycation (o holy stay: vacaciones y trabajo).

Que te encuentren gracias a Google: recuerda que es necesario actualizar vuestra ficha en Google My Business con foros adecuados a la estación, en la hacer referencia también a los alrededores. Un buen recurso es Google Pay Per Stay (PPS) para Hotel Ads, que os permite pagar la comisión de Google tan solo a la salida de tus huéspedes. Esta modalidad puede ayudar a tus flujos de caja permitiendo invertir después de haber cobrado el cliente; pero atención porque tienes que estar de alta en Google Hotel Ads y Hotel Center y sobre todo usar un Motor de Reservas (como nuestro Motor de reservas de Woodoo).

Tener contactos en todo el territorio: una sugerencia es que no solo hay que tener el establecimiento en perfectas condiciones sino que hay que promocionarse con ofertas únicas cuyo protagonista tiene que ser el turista, aprovechando acuerdos con operadores que ofrezcan servicios locales.

Turismo científico para desarrollar experiencias de alto valor

Desde las primeras exploraciones de Charles Darwin, conociendo el mundo y su inconmensurable belleza, nos hemos dado cuenta de la necesidad de conocer y proteger el planeta. Esta urgente necesidad de proteger nuestro hogar no ha cambiado a pesar de que vivimos inmersos en el mundo digital. Ha propiciado la aparición de nuevos modelos de gestión del conocimiento (Yiu & Law, 2014). La recopilación de datos en ciencia ciudadana y el análisis de datos podría ser un desafío. Darwin recopiló muchos datos diferentes. No sólo recopiló huesos y arena, sino que también recopiló información. Entonces, básicamente, la ciencia ciudadana se trata de tecnología para administrar archivos y compartir.

Ciencia Ciudadana y los Aportes al Turismo de Proximidad

La participación ciudadana en la gestión pública aún no es una práctica generalizada y fusionada. Las poblaciones tienen un gran interés en los resultados de las decisiones políticas y en el diseño e implementación de diversas políticas públicas y las instituciones que deben implementarlas. Sin embargo, en general, el nivel de participación pública y compromiso ciudadano en estos procesos de toma de decisiones tiende a ser bajo o muy bajo, como si no fueran significativos o significativos para ellos. El público, los ciudadanos, también suele estar muy mal informado sobre lo que se discute y decide, aunque se supone que es de interés público. Este contrato sociopolítico entre autoridades estatales y ciudadanos, como la constitución, es superficial a la hora de abordar problemas fundamentales relacionados con el medio ambiente y el planeta. Es un deber y un derecho que la ciudadanía participe en todos los ciclos de gestión de las políticas públicas (diseño y formulación, planificación, ejecución, seguimiento y evaluación).

En cuanto a la alfabetización científica, se hace evidente la necesidad de mejorar las metodologías, las pedagogías y los aprendizajes, lo que permite aumentar la conciencia de los desafíos asociados a los fenómenos ambientales, mejorando la calidad de vida de las comunidades y su participación como gobernanza ciudadana.

Sin duda, es fundamental desarrollar lo que entendemos por participación veraz y eficaz que fomente la gobernanza. Los casos exitosos de involucramiento en políticas públicas pueden acercarnos a múltiples formas en que el involucramiento de la comunidad puede contribuir al ejercicio del gobierno y conformar soluciones confiables para el mejoramiento de las condiciones de la sociedad. Mucho queda sin desarrollar; sin duda, encontraremos muchas formas de participación que se pueden combinar para encontrar la fórmula adecuada para lograr políticas públicas eficientes y exitosas.

En los últimos años, ha habido un crecimiento constante de proyectos de ciencia ciudadana relacionados con las Ciencias de la Tierra. Su objetivo es generar conocimiento, conciencia y resiliencia ante problemas ambientales fundamentales a nivel local y global (peligros geológicos, monitoreo ambiental). También ha habido una progresión de pequeños estudios piloto a importantes iniciativas de ciencia ciudadana para recopilar datos de Ciencias de la Tierra (Lee et al., 2020) utilizados para respaldar el modelado. Sin embargo, a pesar de esto, existen muchos desafíos operativos y estratégicos. Si bien la conciencia de la ciencia ciudadana ha mejorado notablemente, su impacto directo en las políticas y la toma de decisiones sigue siendo limitado. La participación voluntaria siempre ha sido un componente esencial (Catlin-groves 2012). El uso de voluntarios en la investigación ha aumentado (Skarlatidou et al., 2019), ya que las tecnologías de telefonía móvil con capacidad para Internet de alta velocidad con GPS y capacidades de carga de datos permiten la recopilación y transmisión de datos instantáneas. Los sensores integrados permiten a los investigadores validar imágenes y datos de GPS, explorando más posibilidades para crear conciencia sobre la ecología, la biodiversidad y la biología e identificar posibles direcciones para futuras investigaciones. La revisión de Wehn (2021) enmarca cinco dominios de impacto interconectados: sociedad, economía, medio ambiente, ciencia y tecnología y gobernanza. La recopilación de datos de crowdsourcing es un esfuerzo de equipo; necesita un ecosistema de ciudadanos, voluntarios, turistas, la comunidad, tecnología y conciencia

de no dañar el medio ambiente (Preece, 2016). En la actualidad, la ciencia ciudadana (Comisión Europea, 2020) ha implicado profundamente la vigilancia del tipo de fertilizantes que llegan a las aguas públicas compartidas que llegan al océano. Por tanto, el conocimiento es un recurso fundamental para la creación de riqueza, aumentando la importancia global de naciones, regiones (Moore, 1993), culturas, sociedades, organizaciones, equipos e individuos.

En muchas regiones, las personas involucradas en la ciencia ciudadana pueden recopilar datos en sus prácticas diarias. Cuando un barquero llega a recolectar tabaco en Colombia, puede saber qué tan contaminada está el agua. Además, cuando la lluvia limpia el agua, los pescadores pueden rastrearla. Monitorear las fluctuaciones ambientales requiere una estrategia de educación para apoyar a la comunidad involucrada en su bienestar, como la contaminación del agua que consumen. En Colombia, la gente no tiene suficiente dinero para comprar dispositivos caros, por lo que solo comprenden y tradiciones. Aún así, su conocimiento puede mejorarse compartiendo experiencias con científicos, comerciantes y transportistas internacionales, tecnología y visualización de datos para unir y explicar la información recopilada. Por ejemplo, Nature.net es una red para desarrollar una comunidad. Los científicos forman principalmente esta red para recopilar suficientes datos, comparar datos confiables, pero sus resultados son para los ciudadanos.

Un laboratorio es un lugar de trabajo, y en estos, muchos tienen investigaciones científicas en curso. Es posible que no estén abiertos al público u ofrezcan ocasionalmente oportunidades excepcionales de acceso público. Sin embargo, en países como Estados Unidos o Inglaterra, el turismo científico se desarrolló con viajes educativos que permiten al investigador construir conocimiento de forma activa. Cubre intereses en visitar y explorar puntos de referencia científicos, incluidos museos, laboratorios, observatorios y universidades. También incluye visitas para ver eventos de interés científico como artefactos tecnológicos de época, eclipses solares o entretenidas explicaciones sobre química.

Cuando exploramos el concepto de ciencia ciudadana, es fundamental destacar los métodos científicos, hacer una pregunta, investigar el tema, desarrollar una hipótesis, probar nuestra hipótesis experimentando, analizar los datos, concluir y compartir los resultados. La ciencia ciudadana se define como la participación no profesional de voluntarios en el proceso científico, comúnmente en la recolección de datos y otras fases. Lo que puede incluir garantía de calidad, análisis e interpretación de datos, definición de problemas y búsqueda de divulgación de resultados de investigación. Existen diferentes significados y son objeto de debate en la comunidad científica. El nivel de experiencia o calificaciones requeridas de los voluntarios depende de la iniciativa. Para actividades como informar sobre la basura, no se requiere ninguno. En otras industrias, los voluntarios pueden recibir instrucción o capacitación. Para empresas en áreas altamente especializadas (por ejemplo, identificación de especies de líquenes), los voluntarios pueden necesitar conocimientos específicos (no necesariamente capacitación profesional) para realizar observaciones.

La mayoría de estas iniciativas tienen como objetivo educar al viajero, promover la ciencia, proporcionar fondos para la conservación del patrimonio científico y financiar

nuevos proyectos de investigación, beneficiando directamente el desarrollo económico y el empoderamiento socio-científico de las comunidades locales. Según la Comisión Europea (2020), las redes de ciencia ciudadana podrían facilitar la identificación de socios y la adopción de políticas al ofrecer oportunidades de creación de redes (por ejemplo, eventos temáticos sobre monitoreo ambiental), plataformas en línea y otros tipos de 'mercado' que reúnen a expertos, líderes de iniciativas, financiadores. y otros socios potenciales con interés en iniciativas ambientales. Tal intermediación e intercambio entre pares sería un incentivo adicional para que los líderes de iniciativas (ocupados) se involucren con las redes. Eventos regulares (posiblemente enfocados en temas de políticas específicos, por ejemplo, visitas de campo) donde los grupos de ciencia ciudadana presentan sus actividades a los responsables políticos y / o representantes gubernamentales podrían mejorar la alineación de las actividades con las necesidades de datos relacionados con las políticas y promover su valor para los responsables políticos.

Al involucrar a los lugareños que usan la aplicación en sus dispositivos portátiles y teléfonos celulares, estos dispositivos se complementan con la motivación de los operadores turísticos y guías para ayudar a comprender qué especies de animales se encuentran en el área o qué especies están migrando. Permite planificar una observación simple con experimentos para decidir qué especie de ave, réptil o pez es.

Ciudadanos científicos promoviendo nuestro patrimonio

La ciencia ciudadana es una herramienta poderosa para la participación pública y el empoderamiento en la formulación de políticas y la concienciación sobre cuestiones y políticas ambientales. Las autoridades públicas de los Estados miembros, las OSC, las organizaciones académicas / de investigación y los socios privados pueden apoyar las redes asociándose con ellas y / o proporcionando recursos, por ejemplo, difundiendo los resultados de los proyectos. Apoyan y contribuyen a la organización de eventos de networking. Las autoridades públicas podrían ayudar a identificar oportunidades relacionadas con las necesidades de conocimiento para el monitoreo ambiental y cooperar y contribuir a las plataformas y portales. También podrían apoyar la creación de redes en todo el territorio y los intercambios entre redes nacionales / regionales. La diseminación entre la red es vital para los países y regiones donde las redes y comunidades aún están en su infancia.

Alentar a los ciudadanos próximos a los destinos y a los lugareños y operadores turísticos a compartir sus observaciones en videos de Instagram o YouTube en sitios turísticos contribuirá a la ciencia ciudadana y la gobernanza. Por tanto, a la hora de diseñar e implementar nuevas formas de gobernar y ejercer la gobernanza, se debe planear en compañía de otros actores estratégicos, uno de estos actores son los ciudadanos. En este sentido, cabe preguntarse cuál es el papel de la participación ciudadana. Fomentar la participación implica reflexionar sobre las políticas públicas en beneficio de conservar y desarrollar nuestro patrimonio.

Creemos que los visitantes pueden participar de la conservación y en desarrollo de atractivos turísticos socio-naturales, en la producción de videos cortos o contenidos

que permitan dar cuenta de nuestro patrimonio. Con ellos, pueden transmitir información a través de imágenes y sonidos. Así, el vídeo es un medio didáctico que, correctamente utilizado, facilita la transmisión de datos y la asimilación de conocimientos en la vida práctica.

Beneficios de un enfoque de ciencia ciudadana para el turismo

Los importantes beneficios reportados por Peter et al. (2019) con mayor frecuencia fueron una ganancia en conocimiento. Otros resultados, encontrados en varios artículos, se refieren a cambios de comportamiento o actitudes. La ciencia ciudadana es una opción prometedora para la educación ambiental y sostenible centrada en comprender la biodiversidad a través del turismo. Las asociaciones entre científicos naturales y sociales en el diseño y la evaluación de proyectos permitirían que los futuros proyectos de ciencia ciudadana sobre biodiversidad utilicen todo su potencial educativo, incluso motivados por necesidades comerciales.

Además, aunque existen cientos de aplicaciones de ciencia ciudadana, se carece de un análisis detallado de las necesidades y requerimientos de los turistas que voluntariamente participan en la investigación, los errores comunes de usabilidad y las experiencias de usuario que generan los ciudadanos. aplicaciones científicas. Las características importantes consideradas para involucrar a los turistas como científicos ciudadanos en la investigación del turismo marino fueron la singularidad y la naturaleza esporádica de la participación, la formación y el compromiso de los turistas, y la fiabilidad de los datos recopilados.

En este marco, los gestores turísticos comprenden los factores que más influyen en el éxito y planifican lo que requiere un destino de playa para ofrecer experiencias científicas de alto valor que hagan crecer una organización turística. Si los aspectos críticos para preparar experiencias de este tipo son una condición particular para lograr algún resultado (Jafari, 2005), el acondicionamiento, por tanto, resulta de, por ejemplo, proporcionar los objetos para plantar brotes y tener herramientas previamente planificadas para medir su efectividad.

En conclusión

El turismo basado en experiencias, recuerdos y anécdotas inspira historias al regresar a casa o mostrarlas en las redes sociales. La industria del turismo, en particular, es encantadora porque cuando se hace bien, tiene el increíble poder de transformación.

Ha habido muchos debates relacionados con el turismo, la ciencia y el desarrollo, pero la definición de turismo científico no es completa. National Geographic, museos y acuarios, universidades internacionales de renombre y viajeros independientes interesados en la geografía, la biodiversidad y la cultura ya están considerando el turismo científico. Podemos entender este tipo de turismo como la actividad del viajero para vivir una experiencia para generar conocimiento. El turismo científico forma parte de un tipo de turismo cultural con valores particulares orientados al conocimiento. Estos viajes son parte de viajes de aprendizaje y, por lo tanto, en la historia moderna, este

tipo de viaje como el de Darwin a las Islas Galápagos expresó un cambio. Entonces, son formas específicas de turismo relacionadas con la educación, los viajes y la recopilación de información sobre la cultura y la vida. Es fundamental identificar los actores, necesidades, intereses, capacidades y expectativas para luego definir las modificaciones en el condicionamiento para aportar a la ciencia.

También son un tipo de prácticas económicas sostenibles basadas en la industria con la capacidad de desarrollo más significativa, el turismo. Aunque basado en un mercado aparentemente inusual y de menor alcance, el turismo científico y la ciencia ciudadana muestran que van más allá de las características típicas del turismo. Entonces, como veremos, esta forma de turismo es más un estilo de vida que una actividad recreativa.

Entonces, este tipo de turismo aparece como una herramienta de desarrollo relevante para destinos socialmente marginales y ambientalmente frágiles. Sin embargo, su efectividad radica en la generación de procesos participativos y acciones colectivas que involucran plenamente la construcción de confianza, solidaridad y cooperación dentro de una comunidad. Nuevos estudios podrían evaluar cómo los actores locales cambian su comprensión del conocimiento científico, cómo una red de operadores de turismo científico se fortalece con el tiempo y cómo la nueva racionalidad ambiental se difunde dentro de una comunidad. Así, el turismo científico crea puentes entre diferentes sectores económicos locales donde ambos tienen beneficios.

El turismo científico es una fuente importante de ingresos en lugares donde se ha podido desarrollar, donde lugares como museos, visitas temáticas, parques como el de Nasa o la red de museos y zoológicos de la fundación Smithsonian, o actividades de exploración científica tan reconocidos como las de National Geographic. Este tipo de turismo ha logrado mantener y salvaguardar patrimonios biológicos y culturales que de otra manera habrían llegado al olvido. Además de analizar el concepto ideal del turismo verde, como actividad ecológica, compatible con el medio ambiente y sus posibilidades de mejorar el bienestar y de las personas locales. El turismo científico es un tipo de turismo que ofrece un capital cultural inagotable a turistas y locales.

Ganadores Salón Bienal de Investigación-creación 2021

23 de octubre de 2021

Representación Plástico-Sensorial Experimental

Proyecto: Semillero Biolugargogía como un acto político desde la kosmovilidad del conocimiento
Autor: Willian Jairo Mavisoy Muchavisoy, Universidad del Cauca.
Jurado: Arturo Escobar
Consideraciones sobre el ganador: ¡Hermoso e inspirador trabajo! Memoriandar la palabra, biolugargología emergen como potentes conceptos para inspirar el trabajo artístico y político.
Mayor fortaleza de la propuesta: Contextualización y novedad.

Representación Plástico-Sensorial Metodológico

Proyecto: Transmediaciones Lab: Una propuesta 'transmediacional' de aprendizaje colectivo
Autor: Vladimir D'orsonville Miño, Colectivo - Transmediaciones Estudio Creativo.
Jurado: Luz del Carmen Vilchis
Consideraciones sobre el ganador: Esta es una propuesta interesante y trascendente en tanto muestra la importancia de la investigación para dar apertura a la creación. Cubre todos los indicadores y la replicabilidad es el único factor que depende de la disponibilidad de tecnología, no obstante, puede apelar a técnicas tradicionales. Es un excelente proyecto.
Mayor fortaleza de la propuesta: Novedad.

Representación Plástico-Sensorial Social

Proyecto: Oí Marimbí, un videojuego como puente intergeneracional para el diálogo de saberes.
Autores: Hector Javier Tascón Hernández, Instituto Departamental de Bellas Artes en Cali y Jorge Alberto Vega Rivera, Universidad del Cauca, jorgevega@unicauca.edu.co.
Jurado: Bianca Suarez Puerta.
Consideraciones sobre el ganador: El videojuego presentado es un gran aporte a la transmisión de saberes ancestrales y motivar a la participación social externa a las comunidades. Con el videojuego, cualquier niño de Bogotá, Santa Martha o México, puede conectar con la gráfica, las historias, los personajes, los elementos propios del paisaje y la cultura. Sin embargo, no sé cuánto conectará con niños de la región pacífico.
Mayor fortaleza de la propuesta: La contextualización de la problemática permite conocer sobre el pacífico, los ritmos y la cultura. La gráfica tiene un gran impacto.

Representación Plástico-Sensorial Proyectual

Proyecto: WAYRAKIT: Sensor Ambiental Colaborativo.
Autores: Carolina Jazmín Rosas Silva, Universidad de Nariño.
Jurado: Pedro Reynolds Cuellars.
Consideraciones sobre el ganador: Quiero felicitar a Carolina y su equipo por el gran trabajo realizado con este proyecto. La propuesta es de importancia desde el punto de vista de salud pública, así como desde la perspectiva de participación ciudadana. La identificación de la problemática es contundente y su resolución a través de una combinación socio-técnica que incluye un dispositivo y la necesidad de una transformación en la cultura de veeduría ciudadana es de gran relevancia. Sugiero al grupo hacer claridad en torno a las condiciones de propiedad intelectual que rodean el artefacto tecnológico: ¿es un diseño de fuente abierta? ¿Un futuro producto? ¿Ambas? Invito al equipo a reflexionar sobre qué tipo de actividades que hacen uso del artefacto, pueden contribuir al cambio de cultura ciudadana y considerar cómo medir dicha transformación.
Mayor fortaleza de la propuesta: Contextualización.

Sala autonomía creativa

Ponencia: La escucha de los cuerpos en mujeres no feministas. Un documental sonoro sobre el potencial político del activismo feminista a través de prácticas musicales disruptivas en YouTube.
Autoras: Bibiana Delgado-Ordóñez y Claudia Torres Cruz, Universidad Pedagógica Nacional.

Sala autonomía territorial

Ponencia: La plaza de mercado, escenario de preservación cultural y creación visual.
Autor: Rafael Ángel-Bravo, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR.

Sala autonomía tecnológica

Ponencia: Tecnologías sociales y Carnavalito.
Autor: Jaime Pineda-Arteaga, Universidad del Cauca.

Menciones especiales

Proyecto: Tšombiach: urdimbres y tramas integrales.
Autoras: Andrea Botero, Eliana Sánchez-Aldana, Alexandra Cuarán Jamioy, Susana Patricia Chicunque Agreda. Aalto university, Universidad Javeriana, Universidad de los Andes.
Tejedoras: Rosario Agreda Chicunque, María Concepción, Chicunque Agreda, María Victoria Chicunque Chindoy, María Luisa Jansasoy, Mariana Chindoy, Maria Clementina Agreda, María Emilia Jacanamejoy Agreda, Yolanda Chindoy.

Proyecto: El acto enunciativo diseño fotografía en el marco del conflicto armado colombiano entre 2002 y 2006.
Autor: John Wilson Herrera Murcia, Universidad de Caldas, Universidad Autónoma de Occidente.

Convocatoria Identificador visual SABIC 2023
Ganador: Sebastián Ágredo Cobo, Universidad Colegio Mayor del Cauca.

Organizó:

Departamento de Diseño
Facultad de Artes
Universidad del Cauca

Universidad de Nariño

Apoyó: