

INVESTIGACIÓN+ CREACIÓN

a través del Territorio



Carlos Córdoba Cely
María Cristina Ascuntar Rivera
Editores



Editorial
Universidad de Nariño



Editorial
Universidad de Nariño

INVESTIGACIÓN+
CREACIÓN
a través del Territorio

INVESTIGACIÓN+ CREACIÓN

a través del Territorio

Carlos Córdoba Cely
María Cristina Ascuntar Rivera
Editores



Córdoba Cely, Carlos

Investigación+creación a través del territorio / Editores Carlos Córdoba Cely, María Cristina Ascuntar Rivera ; autores Antonio Stalin García Ríos ... [et al.]. -- 1ª. ed. -- San Juan de Pasto :

Editorial Universidad de Nariño, 2021

v. : il. byn., col., tablas. -- (Colección I+C)

Incluye bibliografía al final de cada capítulo, índice alfabético p. 495

ISBN 978-958-5123-83-0 DIGITAL

ISBN 978-958-5123-82-3 IMPRESO

1. Arte, cultura y sociedad--Colombia 2. Arte--Enseñanza 3. Patrimonio Cultural--Colombia 4. Arte--Investigaciones--Colombia 5. Diseño--Investigaciones 6. Difusión de la cultura 7. Actividades culturales I. Ascuntar Rivera, María Cristina, editor 2. García Ríos, Antonio Stalin

707.861 I624 – SCDD-Ed. 22

Biblioteca Alberto Quijano Guerrero

Investigación+Creación a través del Territorio

© Carlos Córdoba-Cely y María Cristina Ascuntar Rivera

© Editorial Universidad de Nariño

© de los capítulos e imágenes: los autores (a menos que se especifique lo contrario)

ISBN: 978-958-5123-82-3

Primera Edición, 200 ejemplares

Colección I+C (1er Volumen)

DOI: <https://doi.org/10.22267/lib.udn.023>

Comité Asesor:

Yadira Alatríste, Universidad Autónoma Metropolitana, México.

Martha Gutiérrez, Universidad Autónoma de Querétaro, México.

Walter Castañeda Marulanda, Universidad de Caldas, Colombia.

Hilbert Blanco, Universidad de Nariño, Colombia.

Los textos de este libro han sido dictaminados por pares.

Esta publicación se deriva de la Resolución No. 0631 del 21 de abril de 2021 de la Vicerrectoría de Investigaciones e Interacción Social de la Universidad de Nariño por medio de la cual se registra en el Sistema de Investigaciones de la Universidad de Nariño el proyecto de investigación "LA INVESTIGACIÓN-CREACIÓN EN LA INNOVACIÓN SOCIAL"; el cual ha sido avalado y financiado por la Maestría en Diseño para la Innovación Social (MADIS), según Acuerdo No. 015 de abril 13 de 2020 del Comité Curricular y de Investigaciones de la Maestría en Diseño para la Innovación Social (MADIS).

Corrección de Estilo:

Leidy Stella Rivera y Carlos Arcos Guerrero

Diseño de Cubierta y Diagramación:

Ángela López y Oscar Beltrán.

El pensamiento que se expresa en esta obra es responsabilidad exclusiva del autor y no compromete la ideología de la Universidad de Nariño.



CONTENIDO

15 Prefacio

17 Introducción al territorio desde la I+C

27 Aproximaciones

29 Método de Investigación-Creación (I+C)

49 Aproximación al estudio de la imagen y su posible relación plástico sensorial como fuente en un estudio historiográfico

73 La Investigación-Creación en Diseño: cuatro casos de generación de nuevo conocimiento desde la disciplina

105 Entorno Cultura

107 Los secretos del venado dorado. Un caso de Investigación-Creación para la apropiación del bosque de niebla en niños bogotanos

131 La chiva: lienzo identitario de la gráfica popular caucana

149 La fotografía dentro de la investigación de los oficios del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano

175 Aproximaciones taxonómicas del humor: apertura de pensamientos a través de la creación de caricaturas

201 Entorno Digital

203 ARTGRALAB: Laboratorio de gráfica experimental como estrategia para la creación y la educación artística (Fase 1)

227 Reconstrucción de la memoria colectiva de la comunidad de San José del Morro, Bolívar, Cauca a través de narrativas multimedia





- 245 Diseño y arte interactivo. Exploraciones interactivas en entornos asistenciales
- 272 Pasos de Libertad
Propuesta transmedia para el fortalecimiento de la apropiación del valor patrimonial tangible e intangible: Ruta libertadora en Boyacá
- 296 TINKU: Plataforma virtual como medio para la generación de productos culturales en torno al patrimonio local – caso Carnaval de Negros y Blancos

327 Entorno Ambiente

- 329 Tránsito entre la docencia, investigación e intervención comunitaria. Investigación-creación para codiseño y cocreación de estufas
- 351 Las sabidurías ancestrales como tecnologías vivas en día-logos con el diseño. Caminos para vivir la inspiración y el cuidado
- 377 ComunLab Rural. Laboratorios para transformar comunidades

407 Entorno Ciudad

- 409 Leer el territorio desde el diseño. Una manera de interpretar lo urbano y reivindicar su memoria
- 433 Metodología de intervención arquitectónica para patios declarados Bien de Interés Cultural (BIC), caso: Claustro La Encarnación

461 Entorno Cuerpo

- 463 Autorretrato como fotografía expandida: una propuesta plástico sensorial para la investigación creación
- 484 Márgenes para la práctica de la I+C



Prefacio

El libro “Investigación+Creación a través del Territorio” nace de la reflexión participativa resultante del Salón Binacional de Investigación+Creación SABIC 2019, realizado en la ciudad de Pasto en noviembre de 2019. Este espacio, creado para divulgar y reconocer proyectos de investigación con un enfoque en la Investigación+Creación (sintetizada como I+C de aquí en adelante y haciendo uso del signo (+), como lo siguiere Antonio Stalin García), permitió abrir diferentes formatos de discusión alrededor de este interesante tema. Una de las principales conclusiones obtenidas por los organizadores del salón fue la necesidad de ofrecer un producto académico diferente a las memorias de un evento, que permitiera escuchar las voces de los investigadores sobre sus percepciones particulares alrededor de la I+C. El resultado es este libro compilado con proyectos de I+C desde el territorio colombiano, el cual tiene dos objetivos principales, a saber: el primero de ellos, identificar una línea base que sirva de insumo para un posible estado del arte sobre proyectos de investigación que hayan sido realizados bajo el precepto de la Investigación+Creación en Colombia, especialmente desde las disciplinas creativas relacionadas con el diseño, el arte y la arquitectura; el segundo de ellos, intentar comprender cómo los investigadores implementan la Investigación+Creación en el territorio, con la idea de ofrecer el insumo suficiente para establecer una futura definición basada desde la práctica. A su vez, para hacer más efectiva la aproximación hacia estos objetivos, se ha partido de dos preceptos importantes acerca de la interpretación que tienen los editores del libro sobre la Investigación+Creación (I+C). El primer criterio es que toda I+C contiene una *Experiencia Creativa* que puede ser definida en algún momento por un producto plástico-sensorial. Y el segundo, es que esta experiencia creativa produce una serie de reflexiones que permiten responder una pregunta de investigación o justificar una hipótesis de acción.

La razón por la cual se ha partido de este marco epistemológico, para estructurar la selección de las investigaciones que se presentan en el presente libro, deriva de la interpretación sobre la I+C que en la actualidad expone el Ministerio de Ciencia Tecnología e Innovación de Colombia, a través de su modelo de medición de grupos de investigación. Este enfoque caracteriza la I+C bajo los dos criterios expuestos con anterioridad, y los

sintetiza en la generación de productos artísticos y/o plástico-sensoriales, así como en la elaboración de un documento escrito donde se puedan plasmar las reflexiones de la experiencia creativa. A pesar de que no existe una definición consolidada en el ámbito académico colombiano sobre el término “Investigación+Creación”, lo cierto es que parece existir un acuerdo general sobre la presencia de estos dos preceptos para determinar un enfoque investigativo desde la I+C, por medio del cual sea posible generar nuevo conocimiento desde la práctica. De allí, la importancia de este documento del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación (MinCiencias), pues ofrece por primera vez una visión particular sobre los modos de conocimiento creativos y valida sus resultados como pares de otros productos tradicionales, como artículos científicos y libros resultado de investigación.

A partir de este insumo inicial, los editores establecieron la pertinencia de los capítulos que se presentan a continuación en este libro. La totalidad de capítulos se organizaron según cinco entornos de aplicación y un apartado inicial de carácter teórico denominado *Aproximaciones*, que rompe la estructura general del libro centrada en la práctica, pero que se hizo relevante al momento de compilar los capítulos para proponer un posible insumo de estado del arte teórico sobre este tema. En cada uno de estos capítulos será posible encontrar una descripción del proyecto de I+C en términos de problema y resultados creativos, así como una reflexión acerca del entendimiento que cada uno de los autores hace de la I+C según su propia experiencia personal. Para mayor detalle sobre el contenido del libro, se decidió incluir una introducción donde se explica, a modo de síntesis, cada uno de los capítulos del documento, así como un apartado final, a modo de posfacio, en el cual se presenta, a manera de *insights*, algunas conclusiones sobre el tema de la I+C encontradas en el proceso de compilación, y que los editores encuentran importante dar a conocer como aporte investigativo alrededor del tema de discusión.

Por último, los editores agradecen a todos los autores presentes en este libro, quienes creyeron e hicieron parte de este proyecto académico, así como a la Universidad de Nariño, a través de su Departamento de Diseño y su Maestría en Diseño para la Innovación Social, por hacer realidad este volumen que hoy se presenta al público.

Carlos Córdoba Cely y Cristina Ascuntar Rivera
Editores.

Introducción al territorio desde la I+C

A partir de los escenarios que se lograron configurar con la realización del Salón Binacional de Investigación Creación SABIC 2019, se dio apertura a la exploración de aquellos procesos de Investigación+Creación (I+C) que se han venido gestando en el territorio colombiano al interior de comunidades académicas, y que nacen de la iniciativa de investigadores en distintos puntos de la geografía nacional, donde la creación se constituye en el andamiaje de procesos de exploración e investigación relacionados estrechamente con el contexto. Lo anterior se convirtió también en un reto, que supuso hacer una breve revisión del estado actual de la I+C en Colombia y de esta manera visualizar un panorama que propenda por la comprensión de las prácticas creativas existentes, y que además a futuro brinde los elementos necesarios para apropiar y recrear nuevos escenarios de I+C en el territorio.

Bajo la anterior perspectiva, cabe destacar que, en el año 2015 el Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (COLCIENCIAS, 2015) expidió la guía de programas de ciencia, tecnología e innovación, en la cual incluyó la Investigación+Creación (I+C) como un nuevo enfoque del cual se derivan otras formas de generación de conocimiento. Este hecho se constituye en un avance significativo en la legitimación de la I+C y en el reconocimiento de las prácticas creativas como campos que proporcionan miradas alternativas, distintas de los paradigmas habituales establecidos para generar conocimiento y, por ende, en una notoria diversificación de los productos que tradicionalmente se configuran en el sistema de medición de grupos de investigación. En correspondencia con la observación anterior, Ballesteros y Beltrán (2018) sugieren que la I+C se define como un proceso de generación de nuevo conocimiento, que es posible desarrollar en el contexto de las disciplinas creativas, enmarcándose en el sistema político, económico y social de la investigación actual en las comunidades académicas. Con esta idea previa a la vista, cabe subrayar que los procesos de I+C se constituyen en formas exploratorias y dinámicas, que establecen los cimientos y las bases de aquello que implica investigar, tomando a la *práctica* como sustento, medio y guía (Silva-Cañaverall, 2016). De estas circunstancias y en este contexto, se deriva la relevancia de la *creación*, que, de acuerdo con lo expuesto por Bonilla et al. (2017), “hace referencia tanto al proceso como al resultado

de la actividad creativa consistente en explorar diferentes experiencias y sensibilidades a través del juego con formas y materiales que pueden tener o no una funcionalidad más allá de su valor estético” (p. 283).

Dada la necesidad de disertar sobre la I+C en correlación con el contexto, es preciso tener una comprensión del concepto de *territorio* con miras a apropiar y discernir el abordaje dado en los casos expuestos en el libro. Por lo anterior, es preciso hacer mención del geógrafo Claude Raffestin, quien desde la década de los 70’s ha propuesto una reformulación de los conceptos de espacio, territorio y territorialidad, desde una mirada de carácter antropológico y cultural. En tal sentido, Raffestin (2012) sustenta que el espacio está construido por las representaciones que el ser humano produce, con base en sus realidades y el entorno en que cohabita; subsecuentemente, el territorio es una derivación de todas aquellas actividades que el ser humano desarrolla en el espacio donde interactúa y finalmente que configura la territorialidad, cuya noción evidencia las realidades creadas de acuerdo con las necesidades del ser humano, en un intento por comprender las relaciones explícitas de los habitantes de un territorio y el entorno que los rodea. Por lo anterior, es perceptible la predominancia de unas concepciones estrechamente relacionadas con el desarrollo humano y los valores socio-culturales existentes en el territorio, que se sobreponen a los aspectos de carácter geográfico siendo solo una parte de sus múltiples componentes.

Otra referencia sobre el concepto de territorio la proporciona Nates (2011), con base en un soporte teórico y etnográfico que conduce a asumir el territorio como una significación, puesto que no es viable medirlo ni contarle como sucede con la tierra. De esta manera, el territorio se constituye en una significación cultural, que posee diversas implicaciones de carácter social, lo cual conlleva a trascender el espacio físico de tal manera que se dinamiza siendo parte activa de las representaciones colectivas, sociales y culturales. Lo anterior permite direccionar hacia las concepciones de Marc Augé (1998), cuando hace referencia sobre los territorios retóricos y aquellos que fueron pensados a imagen del cuerpo humano, pero, también a la inversa, cuando el cuerpo humano es pensado como un territorio. Retomando a Raffestin (2012), cabe anotar que el territorio es un espacio que ha sido apropiado por un determinado grupo social para la satisfacción de sus necesidades y en tal sentido, dicho espacio es el insumo más importante para la construcción del territorio, donde se

da el entrecruzamiento de diálogos que finalmente se circunscriben en el marco de la I+C, donde el diseño y las prácticas creativas, se instauran como rutas de articulación entre los actores para la reconstitución de sus propios territorios (Escobar, 2018).

Una de las consideraciones necesarias para comprender la I+C desde el territorio es el debate nacional que se ha generado en la última década sobre el concepto de este enfoque de investigación. Por lo anterior, expertos como Bonilla et al. (2019) sugieren que la I+C es un proceso que busca dar respuesta a una pregunta o problema de investigación, por medio de una *experiencia creativa* de la cual emergen obras, objetos o productos, caracterizados por su valor estético. En esta línea de argumentación, Ballesteros (2020) destaca la necesidad de establecer escenarios de transferencia que involucren individuos, comunidades e instituciones, con el propósito de generar nuevos discursos y relaciones dialógicas entre los actores de los procesos de I+C. Lo anterior tiene correspondencia con los planteamientos de Silva-Cañaveral (2016), quien sustenta que “la investigación-creación es un modelo de relación entre los seres humanos y sus contornos de saber, que forma y deforma el conocimiento sensible desde lo individual, lo grupal y lo social” (p. 54). Adicionalmente, Ballesteros y Beltrán (2018) elaboran unas precisiones sobre las características que debería tener un proyecto para ser inscrito dentro del marco de la I+C, de las cuales cabe destacar: la perentoriedad de articularse con instituciones académicas o centros de investigación; la rigurosidad en el desarrollo del proceso creativo, que además requiere de una retroalimentación del público; la contribución en la experiencia humana que aporta al entramado social y, finalmente, producir una creación, cuyo valor no se define únicamente en términos del artefacto resultante, sino por la experiencia y reflexión que este propicia. Esto último exige apartarse de la tradición positivista, puesto que esta es una perspectiva que desdeña los artefactos artísticos como simples entes ornamentales que provocan emociones (Bonilla et al., 2017).

Sentadas las anteriores premisas, conviene destacar los planteamientos y recomendaciones de la Misión de Sabios, conformada por un equipo de expertos –nacionales e internacionales– en distintas áreas del conocimiento, quienes se reunieron con el propósito de trazar las directrices y los lineamientos concernientes al avance de la ciencia, la tecnología y la innovación en el territorio colombiano (Misión de Sabios,

2019). Como resultado de este proceso, el equipo entregó al actual gobierno importantes recomendaciones, así como cuestionamientos relevantes para que el país avance en los aspectos citados; todo lo anterior con base en seis focos, a saber: Ciencias Sociales y Desarrollo Humano; Ciencias de la Vida y de la Salud; Biotecnología, Bioeconomía y Medio Ambiente; Océano y Recursos Hidrobiológicos; Ciencias Básicas y del Espacio; Energía Sostenible; Tecnologías Convergentes – Nano Info y Cogno- e Industrias Creativas y Culturales (Misión de Sabios, 2019). Cabe subrayar las comisiones del foco de Industrias Creativas y Culturales, donde los expertos hacen hincapié en otorgarle a la I+C un papel protagónico en las actividades de investigación, desarrollo e innovación, que faciliten la apropiación del conocimiento en todas sus formas, con miras a generar valor simbólico, identidad cultural y generación de contenidos.

En esta línea de indagación, los expertos también advierten que la I+C debe considerarse una prioridad en los procesos formativos, donde el conocimiento sea permeado por el asombro, la emoción, la aceptación de la pluralidad, que acentúe la curiosidad por la creación, la investigación y la experimentación. Así mismo, cabe considerar la articulación de los procesos de I+C con las universidades, con el fin de propiciar la circulación de contenidos y la dinamización cultural, en un contexto sinérgico entre ciencia y arte, a través de procesos de I+C (Misión de Sabios, 2019). En este punto, es pertinente esclarecer que varios de los proyectos que se presentan en este libro, en principio no fueron planificados como Investigación+Creación, sin embargo, en el momento de hacer una revisión del procedimiento investigativo llevado a cabo, se pueden considerar como un resultado de I+C. Por esta razón, en cada capítulo se expone el producto plástico-sensorial que resulta al tratar de responder una determinada pregunta de investigación, así como una reflexión de los autores respecto a su entendimiento de este concepto.

Ahora, resulta oportuno exponer las razones para la clasificación de los capítulos compilados en este libro, las cuales tienen correlación con los entornos que se instauraron en las mesas de trabajo del Salón Binacional de Investigación+Creación SABIC 2019. Para realizar esta taxonomía se tomó como base los entornos para el bien común propuestos por Lafuente (2007), reconocidos también bajo el nombre de *Procomún* y que se establecen como punto de confluencia entre la indagación y los procesos creativos en cinco entornos: 1. *Entorno Cuerpo*: el cuerpo como

exploración creativa para reinventar la relación del sujeto con el cuerpo; 2. *Entorno Ambiente*: el medio ambiente como exploración creativa para convivir sosteniblemente en la biosfera y la geosfera; 3. *Entorno Digital*: el ecosistema digital como exploración creativa para transformar bits, códigos y estructuras en bienestar social; 4. *Entorno Ciudad*: la ciudad como exploración creativa para construir esta segunda naturaleza; 5. *Entorno Cultura*: los ecosistemas culturales y creativos como exploración creativa para reactivar las relaciones sociales domésticas. Cabe destacar que los procesos de I+C, expuestos en este libro, son de carácter plural y heterogéneo, como lo es la misma práctica de la investigación en torno a la creación. Por lo anterior, es importante anotar que fue preciso recurrir al enfoque del procomún planteado por Antonio Lafuente, con miras a generar un marco taxonómico, considerando analogías y puntos de convergencia entre los proyectos, sin pretender una agrupación con fines de homogeneización y, contrario a ello, preservar la identidad de cada proceso de I+C, que finalmente refleja las particularidades de cada territorio.

De acuerdo con lo anterior, en este libro se recopilan experiencias en I+C caracterizadas por la diversidad de miradas que tienen correspondencia con la heterogeneidad de sus individuos, comunidades e instituciones. En primera instancia, se encuentran tres textos que no se enmarcaron dentro de los entornos de Procomún, y se agruparon en un aparte inicial a manera de acercamientos hacia la I+C, denominado *Aproximaciones*. Esto se debe a que, el primero de ellos es una reflexión que se configura en un aporte sustancial de carácter epistémico para la teoría y la práctica de la I+C. En el segundo caso se expone una postura teórica que se constituye en un aporte complementario para el estudio y comprensión de la imagen, y su rol en la I+C en un marco historiográfico donde no existe un nuevo objeto plástico-sensorial producto de dicha investigación. Ahora, el tercer caso corresponde a un ejercicio conjunto desarrollado al interior de la Red Académica de Diseño RAD, que busca identificar proyectos de I+C, con el fin de dar a conocer el papel del Diseño como disciplina en los ámbitos de la investigación, creación e innovación. De esta manera, se encuentra el texto denominado *Método de investigación-creación (I+C)*, donde Antonio Stalin García propone una trayectoria para el desarrollo de proyectos, a partir de un procedimiento para la I+C que articula la teoría y la práctica, con la intención de evidenciar el método investigativo subyacente. En referencia al texto *Aproximación al estudio*

de la imagen y su posible relación plástico sensorial como fuente en un estudio historiográfico, Jairo Bermúdez y Claudia Delgado exponen los resultados de una secuencia de investigaciones previas relacionadas con la historia del diseño gráfico en Colombia, que finalmente decantan en la creación de la imagen y su rol en la I+C. A continuación, se despliegan cuatro casos de I+C desde distintas miradas del Diseño. En el capítulo *La Investigación-Creación en Diseño: cuatro casos de generación de nuevo conocimiento desde la disciplina*, los autores presentan cuatro experiencias de I+C que dejan entrever las diversas posibilidades de generación de nuevo conocimiento y apropiación del mismo desde la perspectiva del Diseño. Inicialmente, Marisol Orozco Álvarez presenta la propuesta de creación de una fuente tipográfica con base en la riqueza ética de la comunidad indígena Nasa Yuwe en el departamento del Cauca; luego, Camilo Ayala García describe la autoproducción de Materiales-DIY como proceso de I+C, en el cual se generan nuevos materiales en exploraciones individuales o colectivas, a partir de técnicas y métodos definidos desde la óptica del diseñador; posteriormente, Fausto Zuleta Montoya expone el diseño ergonómico de un traje para bicirós o BMX, que responde a unas necesidades de uso deportivo desde el diseño de vestuario; por último, Juan Sebastián Ávila da a conocer una experiencia investigativa con modelos anatómicos y simuladores de entrenamiento médico, un proyecto desarrollado con base en la relación existente entre tecnología, creación y producción industrial.

En lo concerniente al Entorno Cultura, se presenta una agrupación de cinco capítulos donde se relacionan proyectos de I+C que se inscriben en el marco de los *procomunes culturales* (Estalella, Rocha y Lafuente, 2013), cuyo ámbito de acción es la producción cultural y creativa, a partir del potencial del territorio. En primera instancia, Alejandro Villaneda, María Patricia Barajas, Sandra Liliana Bohórquez y Elsa María Beltrán, autores de *Los secretos del venado dorado. Un caso de investigación-creación para la apropiación del bosque de niebla en niños bogotanos*, dan a conocer el diseño de vestuario y mobiliario, con base en la experiencia y apropiación de la fauna y flora del bosque de niebla andino, por parte de niños y niñas residentes de Bogotá; lo anterior con el fin de apropiar el diseño como agente de vinculación afectiva y emocional a partir de un relato. Luego se encuentra *La chiva: lienzo identitario de la gráfica popular caucana*, donde Alfredo Valderruten presenta una experiencia investigativa desde la óptica del diseño visual, con el fin de interpretar

y comprender los aspectos sociales y culturales que rodean la gráfica presente en un transporte de referencia de la cultura popular, como lo es la *chiva*. Luego, en el capítulo *La fotografía dentro de la investigación de los oficios del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano*, los autores Yaffa Nahir Gómez y Javier Alfonso López exponen un proyecto cuyo objeto es la divulgación y puesta en valor de los ecosistemas culturales que integran el territorio del PCCC, donde cobra relevancia la fotografía como artefacto plástico-sensorial para develar los actores y oficios tradicionales de este contexto. Para culminar este aparte, se encuentra el capítulo *Aproximaciones taxonómicas del humor: apertura de pensamientos a través de la creación de caricaturas*, donde el autor Fernando Coral Bustos da a conocer una experiencia académica de I+C vinculada con el método semiótico discursivo, con miras a la comprensión de la caricatura y su función narrativa en la representación de la realidad contextual.

Con respecto al Entorno Digital, se presentan cinco capítulos en un corolario de interpretaciones y desarrollos desde la I+C, que manifiestan los profundos cambios en la tecnología y lo que trae consigo la participación, equidad, transparencia y diversidad de la información, en beneficio común de las prácticas creativas (Lafuente, 2007). De esta manera, en el capítulo *ARTGRALAB: Laboratorio de gráfica experimental como estrategia para la creación y la educación artística (Fase 1)*, los autores Álvaro Herrera y Sandra Silva Cañaverall presentan un proyecto que articula la docencia, la experimentación y la creación gráfica, del cual resulta la creación de un laboratorio de práctica artística-pedagógica, cuya primera fase se fundamenta en la reactivación de una obra gráfica, donde se investiga desde la creación y se sintetiza en artefactos plástico-sensoriales. Subsecuentemente, en la *Reconstrucción de la memoria colectiva de la comunidad de San José del Morro, Bolívar, Cauca, a través de narrativas multimedia*, la autora Yeny Rocío Quiñones presenta un abordaje investigativo orientado en la reconstrucción de la memoria colectiva del lugar en mención, que finalmente se sintetiza, a manera de relatos, en los ejes de fundación, economía, cultura, género y educación, los cuales se divulgan en productos audiovisuales y fotografías que se disponen en un sitio web. En tercera instancia, el capítulo *Diseño y arte interactivo. Exploraciones interactivas en entornos asistenciales*, hace referencia a la interacción que se suscita entre adultos mayores y las interfaces análogas y digitales, donde los autores Claudia Rojas y Daniel Felipe Jiménez indagan en los procesos de cognición de los

usuarios, junto con las posibilidades de creación en estos escenarios. En referencia al capítulo *Pasos de Libertad. Propuesta transmedia para el fortalecimiento de la apropiación del valor patrimonial tangible e intangible: Ruta libertadora en Boyacá*, Marcela Arango, Carlos Mario Rodríguez y Andrea Carolina Fonseca dan a conocer una propuesta de I+C que se materializa en la creación de contenido educativo digital a través del uso de narrativas transmediales, cuyo propósito fundamental es que las nuevas generaciones discernan y se apropien de los hechos históricos relacionados con la campaña libertadora. Por último, Ana Timarán y Ramón Ortega, autores de *TINKU: Plataforma virtual como medio para la generación de productos culturales en torno al patrimonio local – caso Carnaval de Negros y Blancos*, exponen las posibilidades existentes en el patrimonio local como fuente de generación de nuevos productos y servicios en el marco de las industrias culturales y creativas (ICC), donde el uso de entornos digitales viabiliza un mayor despliegue de los bienes y servicios inmersos en el territorio.

En lo que respecta al Entorno Ambiente, Lafuente (2007) lo define como el procomún natural, donde confluyen los dones de la naturaleza caracterizados por la cuádruple condición: ser agotables, ser propiedad de nadie, depender en forma extrema de las nuevas tecnologías y ser planetarios. En este entorno caben cuestionamientos como la dependencia del hombre al medioambiente y el impacto generado en el mismo, donde los bienes comunes no son un hecho objetivo, sino fruto de una decisión política necesariamente conectada a las tecnologías circulantes. Considerando lo anterior, Edgard Rincón, autor del capítulo titulado *Tránsito entre la docencia, investigación e intervención comunitaria. Investigación-creación para codiseño y cocreación de estufas*, expone una experiencia de carácter colaborativo, donde participan diversos actores en la configuración creativa de un artefacto, dentro de un ambiente favorable para la autoconstrucción participativa. A continuación, Andrés Sicard y María Fernanda Chamorro, autores de *Las sabidurías ancestrales como tecnologías vivas en día-logos con el diseño. Caminos para vivir la inspiración y el cuidado*, dan a conocer un diálogo entre diseñadores, donde los saberes ancestrales, en diversos ambientes, conllevan a disertar en la necesidad de renovar el Diseño en sus procesos formativos y en su accionar, propendiendo por la construcción de espacios creativos en coexistencia con tecnologías vivas. Para culminar esta sección, Katherine López y Jessith Guerrero, autores de *ComunLab*

Laboratorios para transformar comunidades, presentan un proyecto de innovación social, cuya finalidad es el desarrollo de estrategias metodológicas a partir del concepto de laboratorios ciudadanos que propendan por la interacción entre individuos con distintas capacidades y habilidades, favoreciendo el empoderamiento comunitario.

En referencia al Entorno Ciudad, Lafuente (2007) enfatiza que la adaptación de la urbe establece la configuración de una segunda naturaleza que se escala en las diferentes formas de vida social, desde las más primitivas y reducidas, hasta las más abstractas y gigantescas, dando forma a tramas locales, simbólicas y espaciales. En coherencia con lo anterior, el capítulo *Leer el territorio desde el diseño. Una manera de interpretar lo urbano y reivindicar su memoria*, es un ejemplo de las maneras en que se entretajan las dinámicas de un lugar y se reconstruye su memoria, a partir de un trabajo colaborativo; su autora, Carolina Salguero, presenta una experiencia de I+C, donde el territorio es visto desde el Diseño, en procura de enlazar la teoría, la historia y, finalmente, interpretar el territorio. Subsecuentemente, los arquitectos Ana Catherine Bravo, Fabián Montoya y Natalia Piamba, autores del texto *Metodología de intervención arquitectónica para patios declarados Bien de Interés Cultural (BIC), caso: Claustro La Encarnación*, dan a conocer una propuesta de intervención arquitectónica en un patio considerado como bien de interés cultural, cuyo propósito es la apropiación del espacio con enfoque de diseño participativo, conjugando el pasado con el presente.

Para culminar esta exposición sumaria, se encuentra el Entorno Cuerpo, que, de acuerdo con Lafuente (2007), comprende la sensibilidad donde los sentidos son fuente de gozo y libertad, y las corporalidades se redefinen para integrar el procomún. En esta última instancia, Caroll Suárez, la autora de *Terapia fotográfica en términos de fotografía expandida: una respuesta plástico sensorial para la investigación creación*, propone una metodología de carácter cognitivo-afectivo, que implica la introspección orientada hacia la resiliencia de la imagen personal, donde el autorretrato derivado de procesos fotográficos se convierte en un artefacto plástico-sensorial favorable para la autorreflexión.

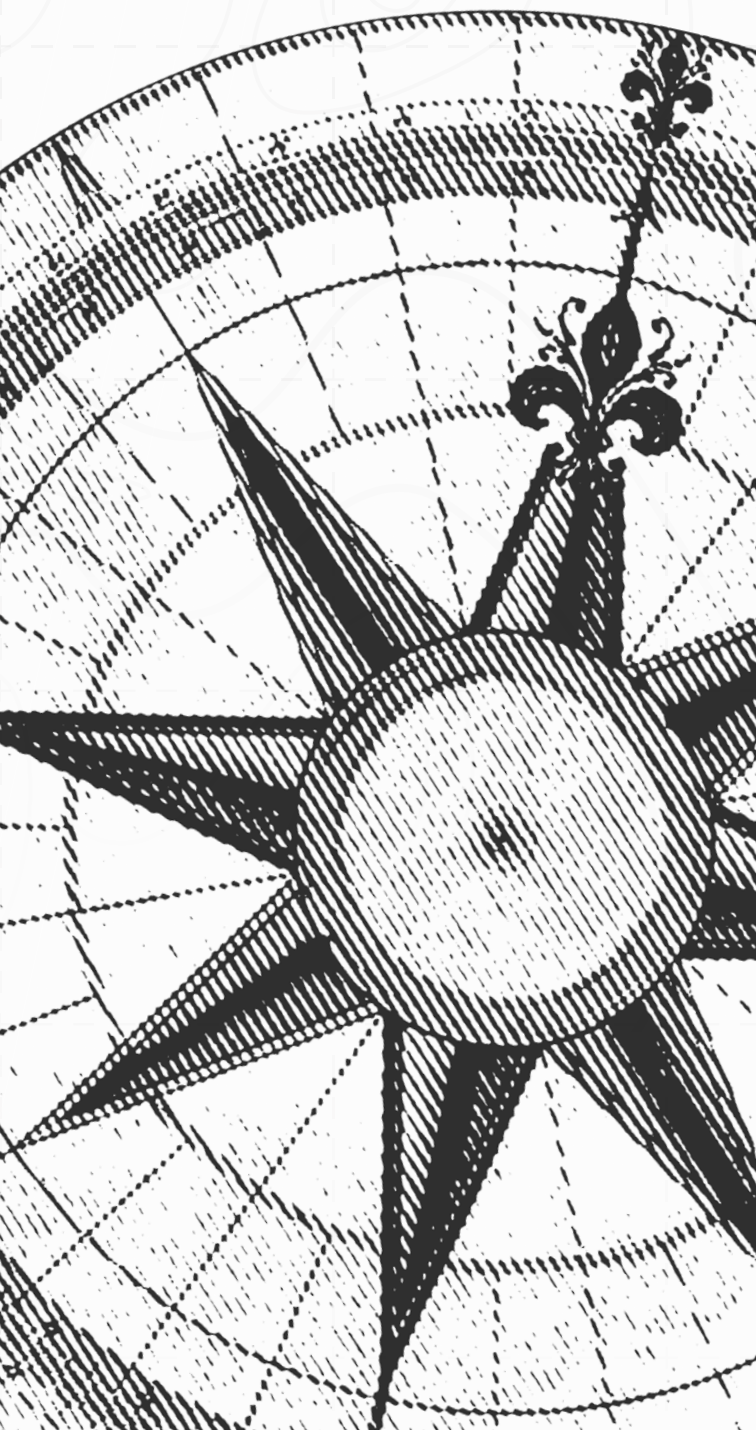
Finalmente, los editores del libro Carlos Córdoba Cely y María Cristina Ascuntar, presentan un capítulo titulado *Márgenes para la*

práctica de la I+C, donde hacen una reflexión sobre el estado del arte de la Investigación+Creación a partir de los capítulos compilados. Por consiguiente, se presentan cuatro declaraciones con el fin de ser examinadas y que, con una visión prospectiva, puedan cotejarse o ser útiles a posibles conclusiones y sentar las bases para nuevas versiones de esta publicación.

Referencias

- Augé, M. (1998). *Los no-lugares. Espacios del anonimato*. Barcelona: Editorial Gedisa S.A
- Ballesteros, M. (2020). Los acercamientos metodológicos como herramienta para repensar las maneras de abordar la investigación del diseño. *Designia*, 7(2), 9-15. doi.org/10.24267/22564004.445
- Ballesteros, M. y Beltrán, E. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación - creación en la academia*. Bogotá D.C.: Editorial Universidad El Bosque.
- Bonilla, H., Cabanzo, F., Delgado, T., Hernández, O., Niño, A. y Salamanca, J. (2019). Investigación-creación en Colombia: la formulación del “nuevo” modelo de medición para la producción intelectual en artes, arquitectura y diseño. *Revista KEPES*, 16(20), 673-704. doi: 10.17151/kepes.2019.16.20.24
- Bonilla, H., Cabanzo, F., Delgado, T., Hernández, O., Niño, A. y Salamanca, J. (2017). Apuntes sobre el debate académico en Colombia en el proceso de reconocimiento gubernamental de la creación como práctica de generación de nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 12 (2), 281-294. doi.org/10.11144/javeriana.mavael3-1.asda
- COLCIENCIAS. (2015). *Modelo de medición de grupos de investigación y de reconocimiento de investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación, año 2015*. Bogotá D.C.: Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación.
- Escobar, A. (2018). Habitabilidad y diseño: la radical y la terraformatividad de las ciudades. *Revista Astrágalo*, 25, 19-48.
- Estalella, A., Rocha, J. y Lafuente, A. (2013). Laboratorios de procomún: experimentación, recursividad y activismo. *Teknokultura*, 10 (1), 21-48.
- Lafuente, A. (2007). Los cuatro entornos del Procomún. *Archipiélago: Cuadernos de Crítica de la Cultura*, 77-78, 15-22. Recuperado de http://digital.csic.es/bitstream/10261/2746/1/cuatro_entornos_procomun.pdf
- Misión de Sabios. (2019). *Misión Internacional de Sabios para el avance de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación*. Bogotá D.C.: Gobierno de Colombia.
- Nates, B. (2011). Soportes teóricos y etnográficos sobre conceptos de territorio. *Revista Co-herencia*, 8(14), 209-229.
- Raffestin, C. (2012). Space, territory, and territoriality. *Environment and Planning D: Society and Space*, 30, 121-141. doi:10.1068/d21311
- Silva-Cañaveral, S. J. (2016). La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 7(1), 49-61.

APROXIMACIONES



Antonio Stalin García Ríos
Jairo Bermúdez Castillo
Claudia Patricia Delgado
Marisol Orozco Álvarez
Camilo Ayala García
Fausto Zuleta Montoya
Juan Sebastián Ávila

Autores

Método de Investigación-Creación (I+C)¹

Antonio Stalin García Ríos
Universidad de Pamplona
antonioستalin@unipamplona.edu.co

Resumen

El capítulo presenta una propuesta para desarrollar proyectos con un procedimiento de investigación-creación que entrelaza la teoría y la práctica. Así, se discuten las diferencias entre la investigación y la creación, sus particularidades y se destaca la importancia de transparentar o hacer evidente el método investigativo. El problema se relaciona con la comprensión de la investigación-creación y sus rutas metodológicas, para lo cual se realizó un rastreo internacional del tema, que permitió generar una opinión argumentada sobre esta vía de indagación. Preliminarmente se discuten otras clasificaciones de la investigación artística, para diferenciar los enfoques según sus propósitos y sus procedimientos. En dicho análisis se redefinen las tipologías existentes sobre la investigación creación o artística, bajo los siguientes postulados: *i*) la investigación tradicional es útil para hacer estudios *desde, sobre o acerca* de las artes, y se ejecuta con métodos convencionales de las ciencias sociales y humanas; y *ii*) la investigación emergente se puede aprovechar en la ejecución de estudios *para* las artes, con procesos *a través o en* las artes, como el método de investigación-creación. Con el método emergente, la práctica creativa sustituye a los métodos tradicionales, convirtiéndose en el eje fundamental de la investigación. La estructura metodológica del procedimiento planteado, se caracteriza así: el enfoque es cualitativo, el método es la investigación-creación, la técnica es la experiencia creativa, el instrumento de registro básico es la bitácora, y la estrategia de análisis se basa en la categorización y la codificación.

Palabras Clave: arte, creación, diseño, investigación-creación, método.

¹ El capítulo es producto de la tesis titulada: *Investigación creación: investigaciones doctorales basadas en prácticas creativas de arte y diseño.*

Introducción

A lo largo del capítulo aparecerá, necesariamente, el término investigación-creación, el cual será referido al integrar la investigación y la creación en I+C. Esta decisión evita la reiteración constante de las mismas palabras; pero, principalmente, evade el guion que la escuela grabó en mí como signo de resta.

Aquí me esfuerzo por modificar un estilo de redacción, al acudir deliberadamente a la primera persona, esto por cuanto el deseo es ofrecer una opinión personal. Entonces, narro la historia sobre cómo se fue consolidando la propuesta, recorriendo un camino en el que puse en duda algunas convicciones académicas y, finalmente, retorné, ahora, con una postura argumentada sobre la investigación artística.

Después de cuatro años de estudio y dudas internas, expongo ante la comunidad académica del arte y el diseño en Colombia, una propuesta que aporte a la consolidación de los procesos investigativos a través de las prácticas creativas. Este planteamiento se estructuró cursando el doctorado en Diseño y Creación, cuyos resultados originales se sustentaron en el 2019, en la defensa de tesis. Si bien estas ideas se formularon solventando los rigurosos criterios del más alto nivel formativo, es posible aprovechar los mismos principios en cualquier ámbito, programa educativo o proyecto investigativo que recurra a la creación como medio para adelantar una pesquisa académica.

La investigación artística siempre ha estado presente en mi trayectoria educativa, primero como estudiante de Licenciatura en Artes Plásticas, donde aprendí que la producción artística debería tener un fuerte respaldo investigativo. Luego, al cursar la Maestría en Educación por el Arte y Animación Sociocultural, fortaleció la preparación e interés por la relación entre investigación, educación y arte. Por supuesto, al ser docente en las universidades del Quindío y de Pamplona, proyecté esa misma convicción respecto a la investigación artística en las aulas de clase. No obstante, desde el inicio de los estudios doctorales, diversas reflexiones y argumentos teóricos sólidos me obligaron a buscar respuestas y justificaciones a mi actividad precedente.

En ese sentido, el texto contiene dos secciones, primero se indica lo que entiendo por I+C, y, seguidamente, se expone una propuesta para realizar la I+C. Ambas partes con una perspectiva ubicada en escenarios de educación superior en pregrado y posgrado, al reconocer a la I+C como una iniciativa del sector cultural que migró y se articuló con la academia nacional. Esta claridad indica que parte de la respuesta se encuentra en la diferencia de los propósitos entre las actividades implicadas: investigar y crear.

Lo que entiendo por I+C

Investigar y crear son dos actividades distintas, se definen de manera diferente, porque sus búsquedas son opuestas, solamente debemos recordar las enseñanzas escolares sobre lo que es *descubrir* y lo que es *inventar*. Esta es una dicotomía ontológica, porque se discute sobre la existencia de algo; con la investigación se procura descubrir, describir, estudiar, conocer, explicar, evaluar, comprender o transformar lo que ya existe. Por otra parte, 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 fusionarlas², 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.

Cuando empecé a rastrear el estado del arte a nivel macro, meso y micro, descubrí que I+C es una denominación originada en el ámbito colombiano. Pero el asunto no es la nomenclatura, sino de procedimientos y propósitos; por lo que los debates en el mundo académico se presentan frente a los métodos y objetivos para la investigación artística, haciendo necesario repasar las vías comúnmente expuestas.

En el difundido ensayo de Henk Borgdorff (2010), respecto al debate sobre la investigación en artes, éste alude a la diferenciación que

² Mis colegas ya conocen la predominancia que doy a la creación sobre la investigación, que podemos enseñar fácilmente a investigar, pero no a crear; entre otros asuntos, pero este tema es otro amplio debate.

Christopher Frayling realizó en 1993, al explicar su propia acepción de las tres vías posibles:

Frayling diferenciaba entre “investigación dentro del arte”, “investigación para el arte” e “investigación a través del arte”. Yo también voy a utilizar esta tricotomía, aunque con un enfoque ligeramente diferente. Voy a distinguir entre (a) investigación sobre las artes, (b) investigación para las artes, y (c) investigación en las artes. (p. 8)³

Un ejercicio similar realizó Felipe César Londoño (2013), al caracterizar tres enfoques de I+C: “Investigación acerca de la creación”, “Investigación desde las artes” e “Investigación a través de la creación” (pp. 72-73). Como he dicho, estas tipologías superan el asunto de los términos; sin embargo, las tres clasificaciones revisadas combinan los propósitos -sobre, desde, acerca, para-, con los procedimientos -a través, en-.

Para hacer una mejor interpretación personal, realicé mi propia clasificación al discriminar los tipos de investigación creación o artística, de acuerdo a sus propósitos y a sus procedimientos. 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.

Aunque en la construcción de la anterior clasificación de la investigación en artes según sus propósitos, me orienté con Christopher Frayling (1993) y Kristina Niedderer (2013), deliberadamente evité el uso de los términos *a través* o *en*, porque estas preposiciones no responden a un enfoque de las búsquedas de investigación, sino a otro con perspectiva metodológica. Por esto, se incluyen en mi binomio sobre los tipos de investigación artística según los procedimientos:

³ Borgdorff (2010) incluyó la siguiente nota en su párrafo: “La distinción de Frayling se refiere a su vez a otra hecha por Herbert Read en 1944, entre “enseñar a través del arte” y “enseñar a hacer arte”” (p.8).

- a. La investigación que se adelanta acudiendo a métodos convencionales de las ciencias sociales o humanas mediante etnografía, fenomenología, hermenéutica y otras, es investigación *tradicional*, atiende problemas *sobre, desde o acerca* de las artes. Y aunque los resultados arrojasen, adicionalmente, productos artísticos derivados (no obligatoriamente), parece innecesario generar una tipología nueva a la investigación normal, que se ejecuta como cualquier otra investigación cualitativa.
- b. 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.

De esta manera, al segregar los métodos de acuerdo a la ruta tradicional y la emergente, debo decir que la primera es la que siempre había entendido en mi formación y acción universitaria, como investigación artística. Esta era una forma de investigación social o humana que servía para dar solidez a los proyectos artísticos, pero el aporte cognitivo estaba dirigido a otras disciplinas.

La segunda fomenta mi discusión académica actual, sobre la necesidad de hacer investigación para ampliar los conocimientos de las disciplinas artísticas. Actualmente, nuestros estudiantes de pregrado y posgrado en artes, siguen adelantando estudios para atender, principalmente, problemas sociales, psicológicos y educativos, lo que es conocido como investigación basada en las artes (Barone y Eisner, 2011; McNiff, 2008). Esta forma de investigar utiliza recursos artísticos para solucionar problemas de la educación y la psicología, porque su interés central no es la solución de problemas propios de las artes.

Por supuesto, los métodos de investigación tienen una correspondencia pertinente acorde a los propósitos de las búsquedas; dicha correlación entre mis propuestas tipológicas, es así: 1=A, lo mismo que 2=B. O sea, en realidad solo se plantean dos perspectivas en binomios: 1A) La investigación *desde, sobre o acerca* de las artes se ejecuta más convenientemente con los métodos de las ciencias sociales o humanas, y es

investigación tradicional; y 2B) la investigación *para* las artes, se desarrolla óptimamente mediante la I+C, la cual se ejecuta *a través* de prácticas creativas, y es *investigación emergente*.

La anterior tipología surgió al consolidar el mencionado rastreo sobre el estado del problema respecto a la I+C, donde se pudo identificar los siguientes postulados mundiales que se focalizan en el proceso creativo como método de investigación:

- Investigación a través del arte y el diseño (Frayling, 1993).
- Investigación dentro del arte y el diseño (Gray y Malins, 1993).
- Investigación académica en artes a través de la acción profesional (Archer, 1995).
- Investigación basada en la práctica (Saikaly, 2005).
- Investigación doctoral en diseño (Durling y Niedderer, 2007).
- Investigación en las artes (Borgdorff, 2010).
- Práctica artística como investigación (Sullivan, 2010).
- Conocimiento en arte y ciencia a través de la producción (Cornago, 2010).
- Investigación a través del diseño (Zimmerman, Stolterman y Forlizzi, 2010).
- Investigación doctoral en arte y diseño (Belo, 2011).
- Investigación a través de la creación (Londoño, 2013).

Todas estas posturas dan cuenta de una realidad en crecimiento, sin dilucidar plenamente el debate descrito (García, 2019, p. 642).

Así entonces, el planteamiento global es que esta forma de investigar debe responder a los criterios de cualquier investigación académica, al demostrar: su aporte teórico al conocimiento, su planeación, su transmisión, su transparencia metodológica, su registro público de datos y su evaluación. Múltiples ejemplos de estos autores dan cuenta del aprovechamiento de la práctica creativa como medio para la recolección y procesamiento de datos, haciendo siempre hincapié en la necesidad de entrelazar la teoría con la práctica. En este sentido, las investigaciones que recurren al arte como procedimiento útil a la indagación, convierten la actividad creativa en un proceso que aporta valor a la investigación misma, al incrementar el saber en las disciplinas artísticas.

Entre todos los textos y tesis del estudio, también me percaté de una disonancia que se presentaba respecto a la conceptualización y el tratamiento dado al tema, y es que aún no había unidad de criterio respecto al lugar de esta forma de investigar en una estructura metodológica de investigación; extrapolando, me pregunté: ¿entonces qué es la I+C, un enfoque, un método, una técnica, un instrumento, qué es?

Después de ir y volver, de reflexiones, de coloquios, de discusiones, entre otros, la respuesta la consigné en las conclusiones de la tesis doctoral y la considero mi opinión, fundamentado en las teorías y el estudio comparativo de casos que realicé:

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)

Al entender la I+C como un método de investigación emergente, se consideró oportuno proponer el diseño procedimental de su funcionamiento, las técnicas de recolección y procesamiento de datos y una herramienta de registro. En la siguiente sección se presentan estos auxilios que ofrezco a la comunidad académica del arte y el diseño.

Lo que se propone para la I+C

Entre los resultados obtenidos en la tesis doctoral, detecté la necesidad de estructurar un diseño para la planeación de una I+C⁴. Para el plan metodológico de la investigación ofrezco una propuesta de procedimiento que viabiliza la preparación ordenada, sistemática y secuencial del proyecto. Toda vez que es una propuesta para hacer investigación, el punto de partida es la formulación de un problema. Pero antes de emprender el camino de la indagación, el interesado debe auto reconocer su experiencia y estilo de pensamiento conforme a su propia cosmovisión (Buchanan,

⁴ En esta sección incorporo y actualizo la propuesta de procedimiento para la I+C de la tesis doctoral: *Investigación Creación: Investigaciones doctorales basadas en prácticas creativas de artes y diseño*, defendida en el 2019, en la Universidad de Caldas, Manizales (Colombia).

2001; Creswell, 2014), ¿de qué manera aprende mejor el investigador? ¿Cuál es su modo de acercarse al objeto de estudio? ¿Es coherente con el problema? El investigador ha de sentirse a gusto no sólo con el problema sino con el método para estudiarlo. Así, un investigador-creador, antes de optar por estos recursos, debe auto auscultarse y confrontar su trayectoria para determinar su aprovechamiento conscientemente, o su deconstrucción, adaptación, recicle u otros.

El marco metodológico que cobija esta propuesta, también se nutre de mi opinión sobre la I+C como método cualitativo que opera bajo un paradigma constructivista, donde ontológicamente la realidad es una posibilidad, epistemológicamente el investigador posibilita esa realidad, mediante la práctica personal directa, y su técnica es la experiencia reflexiva que entrelaza la teoría y la práctica (Schön, 1992; Guba y Lincoln, 2002; Reilly, 2002; Durling y Niedderer, 2007; Borgdorff, 2010; Sullivan, 2010; Belo, 2011). Como cualquiera otra forma de investigar, la I+C es planeada, los datos son registrados y procesados trasparentemente y produce conocimiento teórico comunicable. Estas condiciones fueron las que tuve presentes al momento de concebir la propuesta de procedimiento para la I+C.

Procedimiento para la I+C

Un procedimiento proyecta la secuencia de pasos a tener en cuenta para adelantar cualquier actividad, en este caso un proyecto de investigación. Esta provocación pretende coadyuvar a asegurar un criterio de planeación de la investigación académica (Archer, 1995; Durling y Niedderer, 2007; Belo, 2011). Esta proyección de un plan, resulta contradictoria con la actividad creativa que se nutre de azares e improvisaciones; sin embargo, esto no es una generalización. Diseñadores y artistas planean sus proyectos, el reto es develar el plan (Gray y Malins, 1993) para lograr la transparencia de la investigación. Así como existen manuales técnicos que detallan los procesos en diferentes actividades del arte y el diseño de productos, evidentemente la investigación en estas áreas puede adelantarse siguiendo un programa inicial, que eventualmente puede re-direccionarse.

Una consideración inicial contextualiza este aspecto en un mundo impredecible, en el que la planificación se obstaculiza, porque todo cambia

constantemente (Bauman, 2007). Esta dificultad solo es una oportunidad, no un impedimento; la proyección de las obras usualmente obedece a un proceso interiorizado por el creador que lo ejecuta instintivamente; el reto es develar esas acciones (Gray y Malins, 1993). Incluso, se puede predecir que el plan cambie o se adapte en el transcurso de la indagación, mediante iteraciones o fases de rediseño. También se pueden plantear espacios con virajes aleatorios; lo importante es decidir el camino, la ruta a seguir, un mapa en el que es posible retornar y re-direccionarse. Las etapas, pasos o actividades planeados otorgan sistematicidad a la investigación y permiten centrarse en una pregunta del problema, que es el punto de partida de esta propuesta.

En la Figura 1 se grafican las diferentes etapas a seguir en el diseño del procedimiento para la I+C, incorporando los autores de referencia que sustentan cada actividad del plan. Para la mejor comprensión del diagrama, posterior a la imagen se describe cada una de las casillas y sus secuencias e interacciones.

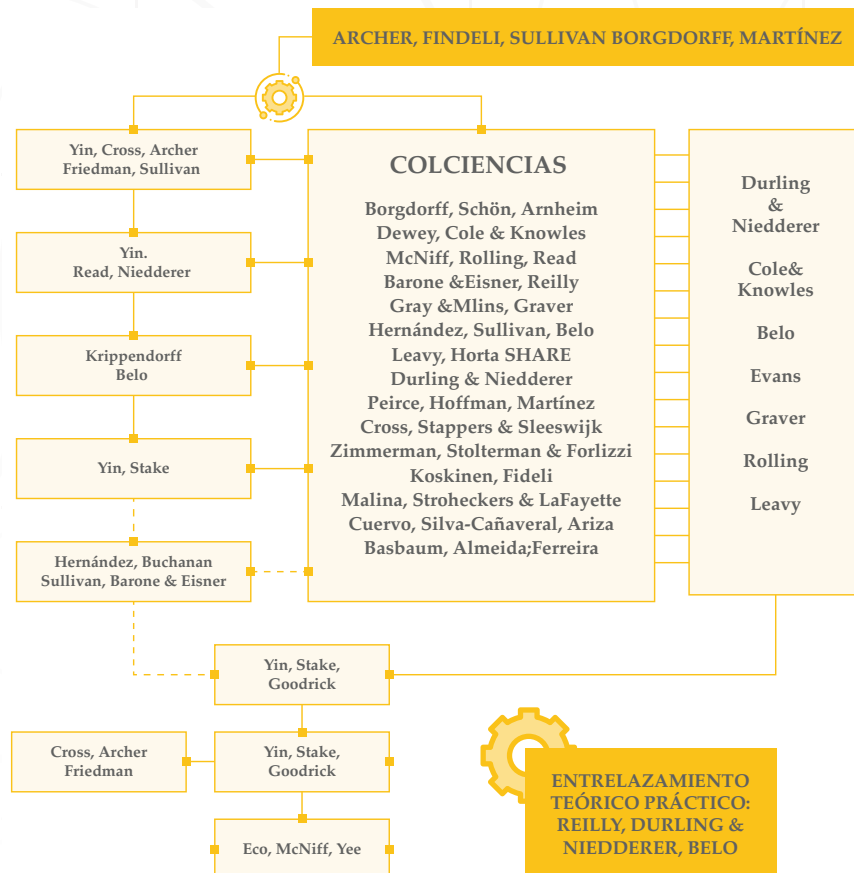


Figura 1. Referencias teóricas del diseño de investigación (I+C).
Fuente: Elaboración propia, con base en los autores referentes que sustentan cada etapa.

Pregunta

Por supuesto, el origen del procedimiento, y primer paso, es definir una pregunta de estudio, que en I+C corresponde a su ontología: ¿cómo saber lo que puede ser posible? (Archer, 1995), ¿cómo puede ser algo? (cf. Findeli, Brouillet, Martin, Moineau y Tarrago, 2008), ¿qué es posible? (Martínez, 2016), ¿qué podría ser? (Sullivan, 2010; Borgdorff, 2010); siempre pueden surgir nuevas posibilidades (Krippendorff, 2006). Así la realidad es una

posibilidad concebida por el investigador creador, y el conocimiento es una construcción mental que es materializado por él mismo, esto es la realidad como construcción humana. Esta elección estructural es coherente con el tipo de formulación cualitativa, basada en el ¿cómo?

El siguiente aspecto consiste en evidenciar en el procedimiento, las formas en que el creador adelanta su práctica creativa y la manera cómo esto se articula con el desarrollo teórico de la investigación. Este entrelazamiento de la teoría y la práctica es una necesidad de la investigación en artes y diseño (Reilly, 2002; Durling y Niedderer, 2007; Belo, 2011). La representación de la relación teórico-práctica induce a reconocer el origen de la visualización gráfica del diseño de investigación: ¿cómo se diagrama la secuencia de actividades del método? El esquema se inspira en el método de los estudios de caso expuesto por Yin (2003), pero no es una copia exacta, es una deconstrucción y adaptación al seguir los referentes teóricos estudiados. Así se ilustra una *pseudobifurcación* para mostrar el transcurso paralelo e interrelacionado de la teoría y la práctica a lo largo del proyecto de investigación.

Experiencia creativa

La parte práctica de esta división, se ejecuta a través de un proceso de creación experimental que se nutre y aporta mutuamente con los pasos de la ruta teórica. Al tiempo se complementa con un registro detallado y permanente de todos los pormenores de la creación. Este escenario empírico es denominado “experiencia creativa” (Colciencias, 2015, p. 126). Dicha acepción se aproxima ampliamente con la concepción de los procesos experimentales en artes (Rodríguez, 1982; Durling y Niedderer, 2007; McNiff, 2008; Borgdorff, 2010). Es un proceso novedoso de carácter divergente, reflexivo, longitudinal, flexible, iterativo, vivencial, participativo, contextualizado, transdisciplinar y otros más.

En la experiencia creativa convergen sensación y reflexión, de la misma forma que en el pensamiento se articulan la percepción y la cognición (Arnheim, 1986; Schön, 1992; Borgdorff, 2010). Paralelamente, esta práctica creativa implica y favorece la recolección, clasificación e interpretación de los datos (Durling y Niedderer, 2007; Cole y Knowles, 2008; Evans, 2011; Leavy, 2015), por lo que se debe asegurar un instrumento

para el registro y procesamiento de datos, como una bitácora o diario de campo. La casilla del *registro* se une a la experiencia creativa mediante un conector no estandarizado, el cual insinúa la condición permanente y detallada de esa consignación de datos, al mostrar la integración de ambas actividades. El registro de los datos se realiza en bitácoras, carpetas, diarios, fotografías, vídeos o en el medio acostumbrado y predilecto del creador.

Teoría inicial

Las etapas conjuntas a la práctica creativa, son encabezadas por la teoría como fundamento y consecuencia de los aportes investigativos (Cross, 1993; Archer, 1995; Yin, 2003; Friedman, 2008; Sullivan, 2010). Solamente con la teoría construida se demuestra claramente la ampliación del campo del conocimiento, lo que obliga a su comunicabilidad. Aquí se revisa la bibliografía, se construye el estado del arte y, por supuesto, se concibe el marco teórico. Dichos referentes se van diversificando y enriqueciendo en la medida en que avanza la creación con el discurso y viceversa, por lo que el conector es de doble sentido.

Proposición

A partir de la revisión teórica inicial se formula una o más *proposiciones* del estudio. Si bien procede cualquier interés particular sobre las *posibilidades* para que *algo exista*, en artes y diseño estas contingencias abordan convenientemente las potencialidades de los materiales, los objetos, los procesos o técnicas, las funciones o soluciones y los conceptos (Borgdorff, 2010; Read citado en Horta, 2012; Niedderer, 2013). Como en todo proceso investigativo, el título, los objetivos y las proposiciones, pueden ajustarse de acuerdo al avance de la indagación; en este escenario, la práctica creativa ayuda a re-direccionar las proposiciones al inducir variadas búsquedas teóricas.

Indagar transiciones

Una vez definido el propósito de la potencialidad, se enfatiza la interdependencia teórico-práctica a través de la búsqueda de soluciones posibles, múltiples bosquejos, bocetos y referentes históricos. El proceso creativo incorpora una revisión de los antecedentes prácticos, o sea, las obras o trabajos anteriores que aporten ideas a la empresa en acción (Belo, 2011). Ningún artefacto surge de forma aislada, porque es el resultado de procesos culturales colaborativos que siempre pueden permitir *nuevas posibilidades* (Krippendorff, 2006). Estas *transiciones* presentan oportunidades, aprendizajes y desarrollos a reprocesar, transformar, avanzar o mejorar, de acuerdo a las necesidades del medio, las nuevas tecnologías y materiales disponibles. La intensa interacción entre teoría y práctica de esta etapa, se visualiza con un conector de doble vía.

Definir datos según la proposición

Hasta aquí las diferentes etapas descritas no se distancian de las actividades que usualmente realiza un creador en su actividad profesional. La definición de los datos y su pertinencia con las proposiciones, requiere un esfuerzo reflexivo mayor. Es determinante tener presente que la técnica para la recolección de datos es la experiencia creativa en sí, por esto es que la obra de arte es el pilar central de la I+C, no un anexo. La dificultad consiste en determinar con precisión los datos que se van a buscar, una guía opcional para esto es la categorización apriorística o la emergente. La primera se elabora a partir de la misma teoría, por lo que se relaciona con las proposiciones; la segunda surge en la actividad práctica. La categorización es un sistema para identificar los tópicos que orientan la recolección y clasificación de la información. Las categorías constituyen la temática principal, y las subcategorías detallan diferentes aspectos de ese tópico central (Cisterna, 2005). El instrumento para el registro de estos datos y su clasificación también debe prepararse, iniciando por la bitácora o carpeta de diseño; pero, también, pueden ser fichas, tablas o libretas con los nombres de los datos encabezando los cuadros o columnas.

Fuentes complementarias

La búsqueda de datos mediante otras técnicas, se presenta como una alternativa no perentoria. Los métodos diversos de la I+C posibilitan el uso de entrevistas, encuestas, historias de vida, grupos focales, panel de expertos, observación participante, talleres, diario de campo y otros. En cada técnica se manejan los respectivos instrumentos de registro de forma permanente y transparente (Buchanan, 2001; Hernández, 2006; Sullivan, 2010; Barone y Eisner, 2011). Aunque se presentan como rutas opcionales, su uso es altamente recurrente; no obstante, si el investigador creador se enfoca en la experiencia creativa como medio para la recolección de datos, la ruta culmina por la vía del registro de la experiencia creativa.

Interpretación

El siguiente paso es la reconexión teórico-práctica en la interpretación de los datos registrados. Si bien los instrumentos de registro usualmente son bitácoras, fotografías, audios y videos, estos datos han de transcribirse, clasificarse y codificarse bajo criterios de frecuencia, patrones, similitud, contraste y otros aspectos. El deber analítico consiste en realizar denotaciones y connotaciones de los registros audiovisuales y gráficos, una tarea más dispendiosa pero realizable según las habilidades e intereses del investigador creador. Con el avance de la práctica creativa se encuentran datos que se categorizan y codifican según su frecuencia y relaciones; de esta manera, se organiza la información para la interpretación de resultados y hallazgos.

Conclusiones

Una vez se tienen analizados e interpretados los datos recaudados mediante la creación, se construyen las ideas que soportan las *implicaciones teóricas* de la investigación. Dichas conclusiones han de responder a cada uno de los objetivos planteados en el proyecto.

Redactar informe

La última etapa del procedimiento es la redacción del informe final de investigación, considerando la comunicabilidad y complejidad del conocimiento y su aprovechamiento eficaz entre las diferentes disciplinas interesadas. En la Figura 2, se exhibe el diagrama del diseño metodológico, denominado procedimiento para la I+C.

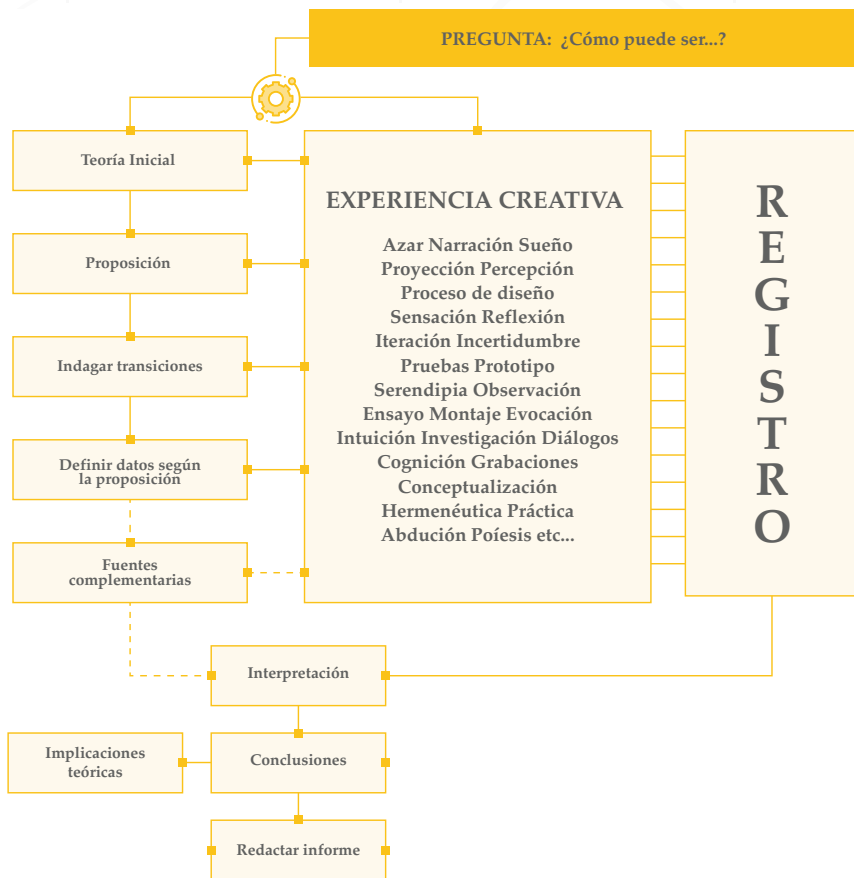


Figura 2. Propuesta de procedimiento para la I+C.
Fuente: Elaboración propia (cada etapa corresponde con la descripción previa).

Todo proyecto académico serio y de calidad, esclarece la confiabilidad, término alternativo al de validez (Niedderer, 2013). Si bien este diseño de procedimiento de investigación es una ruta secuencial coherente y consistente que brinda garantías, se recomienda la categorización apriorística o emergente para ayudar a establecer una lógica entre los datos y las proposiciones. Esta estrategia complementa la fiabilidad y orienta la interpretación final de la información (Cisterna, 2005).

Hasta aquí la propuesta de procedimiento para la I+C, sabiendo que solamente es un recurso opcional en la academia, una sugerencia; porque no pretende una legitimación universal, ni estandarización de un método, ni protocolo (Gaver, 2012), ni definición de criterios inamovibles que interfieran con la postura, actitud y aptitud de cualquier profesional creativo.

Conclusiones

Encontrar nuevos conocimientos exige cambiar la perspectiva, esto respecto al punto de vista y a los métodos de trabajo. Para lograrlo, el arte y el diseño buscan una ruta compleja, al integrar dos actividades distintas: la investigación y la creación. No obstante, se encuentra que, al valorar y reconocer las particularidades de las partes, es viable consolidar un proyecto investigativo soportado en un proceso de creación.

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*.

Las investigaciones adelantadas con métodos convencionales de las ciencias sociales o humanas solo deben llamarse *investigación*, porque lo son, aun cuando dicha indagación ocasionalmente derive en una obra de arte. El verdadero esfuerzo de la I+C, como método en emergencia, cobra sentido solo cuando la práctica creativa sustituye a cualquier método tradicional. Así, la creación se constituye en el eje principal de la investigación, indispensable en la recolección de los datos y para la generación de conocimientos aprovechables en las disciplinas del arte y el diseño. En el mismo estudio que origina este capítulo, se identificó a la investigación acción como un método ampliamente usado en las disertaciones doctorales en artes del Brasil; es decir es una forma de investigar reconocida, válida y por lo mismo, no requiere otro tipo de denominación diferente.

En el ámbito investigativo de la academia superior se debe reconocer la experiencia creativa como una técnica esencial de la I+C, esto implica que la obra producida no puede ser considerada, exclusivamente, como un producto derivado de la investigación; aunque, además, sí lo es. En la I+C la obra creada es la estrategia para la recolección y procesamiento de datos, siendo así el soporte metodológico de la indagación, y al tiempo es el producto resultante más relevante de la misma investigación. Por esto, la propuesta se articula armónicamente con el modelo para el reconocimiento de obras resultantes de investigación creación en arte, diseño y arquitectura (Colciencias, 2015). Es decir, que la práctica creativa alcanza una doble función en I+C: es la técnica fundamental para explorar posibilidades, recolectando datos y, al tiempo, produce la obra.

Como recomendación final, se sugiere que el informe de I+C contenga dos apartados, uno para el desarrollo de los aportes teóricos y otro para la parte práctica. En la sección práctica se incorpora la bitácora y todos los acontecimientos fortuitos, avatares, cambios y sucesos del proceso creativo. También es viable acompañar el proceso con herramientas digitales de registro y análisis de información.

Agradecimientos

La formulación de esta propuesta fue posible gracias a la comisión de estudios doctorales brindada por la Universidad de Pamplona. Por

supuesto, también por las reflexiones adelantadas en el transcurso del doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Finalmente, agradezco a Daniela López, por asignar una nueva identidad visual a los gráficos del procedimiento para la I+C.

Referencias

- Archer, B. (1995). The Nature of Research. Co-design. *Interdisciplinary Journal of Design*, 2(11), 6-13.
- Arnheim, R. (1986). *El pensamiento visual*. Barcelona: Paidós.
- Barone, T. y Eisner, E. (2011). *Arts based research*. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Bauman, Z. (2007). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Gedisa.
- Belo, M. (2011). Doctoral research in art and design. *En Pre-Conference Proceedings, Doctoral education in Design Conference*. Recuperado de <http://www.sd.polyu.edu.hk/docedudesign2011/doc/papers/290.pdf>
- Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. *Cairon. Revista de Ciencias de la danza*, 13, 25-46.
- Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. *Design Issues*, 17(4). Recuperado de <https://www.ida.liu.se/divisions/hcs/ixs/material/DesResMeth09/Theory/01-buchanan.pdf>
- Cisterna, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *Theoria*, 14(1), 61-71.
- Cole, A. y Knowles, G. (2008). Arts-Informed Research. En G. Knowles, y A. Cole (Eds.), *Handbook of the arts in qualitative research: Perspectives, methodologies, examples, and issues* (pp. 55-70). Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Cornago, O. (2010). Artes y humanidades: una cuestión de formas (de hacer). *Revista de Teoría y Crítica Teatral*, 12, 1-21. DOI: 10.20396/conce.v2i1.8647708
- Creswell, J. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th. ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Cross, N. (1993). Editorial. *Design Studies*, 14(3), 226-227.
- Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (Colciencias). (2015). *Modelo de medición de grupos de investigación y de reconocimiento de investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación, 2015*. Bogotá, D.C.: Colciencias.
- Durling, D. y Niedderer, K. (2007). The benefits and limits of investigative designing. In *Proceedings IASDR07*. Hong Kong.
- Evans, M. (2011). Researcher practice: Embedding creative practice within doctoral research in industrial design. *Journal of Research Practice*, 6(2). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/277174907_Researcher_Practice_Embedding_Creative_Practice_Within_Doctoral_Research_in_Industrial_Design
- Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C., y Tarrago, R. (2008). Research through design and transdisciplinarity: A tentative

- contribution to the methodology of design research. «FOCUSED» Current Design Research Projects and Methods (pp. 67-91). Mount Gurten, Switzerland: Swiss Design Network.
- Frayling, C. (1993). *Research in art and design* (vol. 1). London, UK: Royal College of Art. Research Papers.
- García, A. S. (2019). Investigación-creación en tesis doctorales de artes y diseño. *KEPES*, 16(20), 639-671. DOI: 10.17151/kepes.2019.16.20.23
- García, A. S. (2020). Procesos de investigación en doctorados de artes y diseño, estudio de caso comparativo entre la Universidad de Caldas y la Universidad de São Paulo. *Revista KEPES*, 17(22), 59-75. DOI: 10.17151/kepes.2020.17.22.3.
- Gaver, W. (2012). What should we expect from research through design? In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 937-946). Austin, Texas: ACM.
- Gray, C. y Malins, J. (1993). *Research procedures/methodology for artists y designers*. Recuperado de <https://openair.rgu.ac.uk/handle/10059/640>
- Guba, E. y Lincoln, Y. (2002). Paradigmas en competencia en la investigación cualitativa. En *Por los rincones: Antología de métodos cualitativos en la investigación social* (pp.113-145). Recuperado de http://sgpwe.izt.uam.mx/pages/egt/Cursos/MetodoLicIII/7_Guba_Lincoln_Paradigmas.pdf.
- Hernández, F. (2006). Campos, temas y metodologías para la investigación relacionada con las artes. En M. Gómez, F. Hernández, y H. Pérez, *Bases para un debate sobre investigación artística* (págs. 681-713). Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Horta, A. (2012). *Trazos poéticos sobre el diseño*. Manizales: Universidad de Caldas.
- Krippendorff, K. (2006). An exploration of artificiality. *Artifact*, 1(1), 17–22.
- Leavy, P. (2015). *Method meets art: Arts-based research practice*. New York: Guilford Publications.
- Londoño, F. C. (2013). Enfoques de la investigación-creación en programas de arte y diseño. En *Encuentro valoración de los procesos de creación artística y cultural en el marco de la acreditación de programas* (pp. 67-76). Bogotá: Consejo Nacional de Acreditación.
- Martínez, R. (2016). *A partir de la incertidumbre y la metáfora como ejes de confluencia entre la investigación artística y la investigación científica*. Recuperado de <https://www.gridspinoza.net/resources/partir-de-la-incertidumbre-y-la-meta%CC%81fora-como-ejes-de-confluencia-entre-la>
- McNiff, S. (2008). Art-Based Research. En G. Knowles, y A. Cole (Eds.), *Handbook of the arts in qualitative research: Perspectives, methodologies, examples, and issues* (pp. 29-40). Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Niederer, K. (2013). Explorative materiality and knowledge: The role of creative exploration and artefacts in design research. *FORMakademisk*, 1-20. Recuperado de <https://journals.hioa.no/index.php/formakademisk/article/view/651>. DOI: 10.7577/formakademisk.651
- Reilly, L. (2002). *An alternative model of “knowledge” for the arts*. *Working papers in art and design* 2. Recuperado de http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol2/reillyfull.html

- Rodríguez, I. (1982). La experimentación en el arte contemporáneo. *Anales del instituto de investigaciones estéticas*, XIII(2), 261-266.
- Saikaly, F. (2005). Design re-thinking: Some issues about doctoral programmes in design. In *Technè: Design Wisdom, 5th European Academy of Design Conference*. Barcelona.
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos*. Barcelona: Paidós.
- Sullivan, G. (2010). *Art practice as research. Inquiry in visual arts*. London: SAGE.
- Yin, R. (2003). *Case study research. Design and methods*. USA: SAGE.
- Zimmerman, J.; Stolterman, E., y Forlizzi, J. (2010). An analysis and critique of research through design: Towards a formalization of a research approach. En *Presented at the DIS 2010* (pp. 310-319). Aarhus, Denmark: ACM Press.

Antonio Stalin García Ríos

Licenciado en Artes Plásticas, Magíster en Educación por el Arte y Animación Sociocultural, Doctor en Diseño y Creación. Profesor Titular Departamento de Artes, Universidad de Pamplona. Docente universitario de artes desde 1995, con experiencia administrativa, docente e investigativa en las artes. Autor de artículos científicos acerca de la educación artística y la investigación a través del arte y la creación.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1788-8478>

Aproximación al estudio de la imagen y su posible relación plástico sensorial como fuente en un estudio historiográfico

Jairo Alfredo Bermúdez Castillo

Poetophia y Science Corp.

Universidad Autónoma del Caribe

jairobermudez@poetophia.com

Claudia Patricia Delgado Osorio

Universidad del Atlántico

Poetophia y Science Corp.

claudiadelgado@mail.uniatlantico.edu.co

Resumen

Este texto fue abstraído de una investigación historiográfica. Es una manera de acercarse al diseño gráfico colombiano desde una tesis posdoctoral titulada: *La imagen de la nación. Estudio sobre su creación y difusión con un énfasis en las representaciones caribeñas colombianas durante el siglo XIX*. Es una contribución susceptible de adaptarse a procesos de indagación previos al proceso de investigación-creación. Pues nuestro centro es la historia de la gráfica y desde esa arista, planteamos su posible relación con lo plástico-sensorial. Es un aporte de complemento hacia la exploración sustentada en la búsqueda sistemática de documentos y representaciones en archivos *in situ*, más una revisión hemerográfica y bibliográfica como en cualquier averiguación coherente a la comprensión de la imagen, como fuente primaria y complementaria, en este caso, para un estudio historiográfico. Como estamos en vía a la construcción de preceptos y aportes a la I+C, investigación-creación en Colombia, proponemos acercar nuestros hallazgos historiográficos a una relación plástico-sensorial, tácita e implícita, en una imagen manipulada, lo cual podría agregarse como complemento posterior en un razonamiento sobre investigación-creación, I+C, que es algo más complejo. La creación de la imagen histórica y memorativa, según nuestro estudio, fue manipulada, lo cual hemos ilustrado de manera sucinta para ejemplificar cierta fabricación de la identidad nacional colombiana, con imágenes gloriosas,

acordadas por el Estado como traslación o síntesis de un discurso político en 1910 y ello, lo consideramos esencial en cuanto a lo plástico-sensorial en una imagen conducida.

Palabras clave: Creación, Diseño Gráfico, Historia de Colombia, Imagen, Investigación-creación.

A manera de introducción

El estudio de la imagen y lo historiográfico: una relación plástico-sensorial

La imagen es un elemento físico, lumínico, que llega al mundo perceptual de los individuos a través de la visión; provee información que contiene color, líneas, formas, texturas, dimensiones e incluso puede portar letras o ícono-textos como síntesis de un mensaje. Puede ser bidimensional, tridimensional y puede ser una representación mental creada, imaginada, hasta impuesta, sobre una realidad que deben entender todos los individuos de manera colectiva. He ahí una relación plástico-sensorial interpretable en una obra visual.

Existen suficientes evidencias que permiten afirmar que el manejo humano del contenido de la imagen física —incluida la manipulación— se ha hecho desde la prehistoria y varía de acuerdo con cada cultura. También es posible clasificar sociogeográficamente diversas maneras de estructurar la composición visual y la imagen física para sintetizar contenidos sensoriales. Todo ello puede observarse, agruparse y estudiarse, adicionalmente a manera de estilo y que viene a ser cierta filiación firmada como un mensaje identificador de cada época (Gombrich, 2013). Se puede decir que cada estilo tiene interpretaciones particulares, sensoriales, y estas corresponden al lenguaje gráfico compilado mediante símbolos y patrones comunes y repetibles. Con esto se comprende la base para una creatividad artística, y se le ha clasificado por géneros, períodos y áreas geográficas.

Más allá de lo que tiene que ver con el estilo, y como un asunto semiótico está el análisis de lo visual, como algo inherente a los significados que se unifican y comprenden en los distintos estadios

históricos humanos. Están, además, las técnicas y los oficios que crean las imágenes, que pueden estudiarse como elaboración técnica y como objetos de la semiótica, inclusive.

En nuestra propuesta, la imagen se ha estudiado para comprender una historiografía visual, en su aspecto material, físico y como fuente de información, que posibilita una perspicacia metodológica adicional de la historia, puesto que en toda la tradición humana se han creado imágenes para sintetizar representaciones que, en muchos casos, se han convertido en obras de arte, cuya representación es una metáfora de la realidad. He ahí otra relación plástico-sensorial.

Proponemos, de esta manera, que la imagen como representación metafórica de una realidad encaja en la investigación-creación. El argumento central, es lógicamente su relación plástico-sensorial como retroalimentación de un público específico cuyo lenguaje común es parte de una cultura colectiva, asentada en las mentes de los individuos quienes comprenden esta realidad sensorial para comunicarse entre sí. Una simple letra, un alfabeto, por ejemplo, son todo un compendio de códigos visuales que reconoce el cerebro humano como parte una gran cantidad de patrones gráficos almacenados a través del aprendizaje. No obstante, ese es otro terreno y no queremos especular sobre psicología cognitiva. Preferimos acercar el tema hacia la investigación-creación, por ejemplo, reinterpretando la postura de Melissa Ballesteros y Elsa Beltrán, de la Universidad del Bosque⁵, quienes enmarcan la investigación-creación, como un trabajo entre instituciones y por instituciones; así como la evaluación de la Investigación-creación, I+C, como un proceso que valida aportes originales al estado el arte tras un proceso riguroso de creación, con retroalimentación por parte de un público y con una clara contribución a la experiencia humana con la producción o creación como elemento central.

Ahora, las imágenes que se asociaron a las celebraciones de las independencias de varios países latinoamericanos son considerables como representación o decodificación de una metáfora abstraída desde un discurso político. Por lógica fueron parte de un riguroso proceso

⁵ Uno de los textos sobre I+C que inicia a ser básico en este campo, es el de Melissa Ballesteros y Elsa Beltrán, *se titula: ¿investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia*, el cual fue publicado por la Universidad El Bosque en Bogotá, durante 2018.

de creación que, en algunos casos, duró todo un siglo y que tienen su respectiva retroalimentación en la identidad nacionalista. Igual fue un trabajo entre instituciones estatales, a falta de instituciones universitarias con programas de arte y diseño durante el siglo XIX.

Para no forzar todo hacia la investigación-creación, ni imponerlo, simplemente lo relacionamos, eso sí, sin dejar de lado el origen del discurso sobre la imagen. Se trata de un concepto con asiento en la Grecia aristotélica, idea eurocéntrica adaptada a lo largo del tiempo y que se trabaja por algunos autores como iconografía. Este tema puede ser algo más profundo, por ello se hará referencia a su origen y desarrollo conceptual.

Desde el siglo IV a. C., en la obra *La poética* de Aristóteles se trazó, en términos generales, el significado del mensaje en la creación artística de la cultura occidental (Aristóteles, Siglo IV a.C.-2013). En el texto III de la *Retórica*, Aristóteles planteó la imagen como una figura metafórica, ligada inherentemente al discurso, porque siempre asocia, traslaticiamente, dos conceptos. Por ejemplo, al expresar “Aquiles... saltó como un león”, las palabras ‘Aquiles’ y ‘león’ asumen una analogía, una metáfora. En una metáfora lo inanimado se transforma en algo animado que sensibiliza al sujeto. Desde entonces, todo en la cultura occidental se representó con metáforas. Por tanto, la metáfora es esencial en el aspecto sensorial de la imagen. De manera natural, el monumento conmemorativo griego acogió y simbolizó acciones de manera metafórica, y, en adelante, toda expresión plástica supuso una analogía con el mundo de lo real, de lo sensorial. Esto se explica con imágenes que sintetizan acciones metafóricas que otorgan cierta traslación de poder a determinados individuos, mediante símbolos, emblemas, pinturas, monumentos y conmemoraciones de acciones bélicas. Es una relación plástico-sensorial de la imagen manipulada.

Es así como, desde antes del César romano, con la imagen de Alejandro Magno como jefe del mundo (Slieber, 2007), se inicia la representación como héroes de los gobernantes europeos: la mirada hacia la lejanía, la cabellera rizada que deja ver la prominencia de la frente (anástole) —que puede interpretarse como cierta alusión a la melena del león— y el giro de la cabeza hacia la derecha con fuerza, son características constantes en la representación de los líderes en retratos escultóricos o pictóricos, conmemorativos o heroicos, elaborados desde

entonces y hasta la actualidad. Hay que decir que, desde la misma Grecia, la metáfora visual se asoció a otro concepto, el de la República (Platón, Siglo IV-2014), como imagen del Estado y de la ley, y se le considera una herencia europea. No es gratuito que desde el siglo XIX, por ejemplo, las imágenes de los próceres y los símbolos republicanos colombianos fueran forzados visualmente a adoptar el estilo europeo, greco-romano, con un canon neoclásico como parte de la identificación nacionalista denominada republicana. Esta es una respuesta plástico-sensorial mental. Planificada.

Ahora bien, del mundo griego se heredaron también los emblemas y las alegorías. Los primeros enriquecieron con paisajes y figuras guerreras el diseño de blasones y escudos para la defensa del Estado (De la Flor, 1995). Los escudos en las batallas del mundo antiguo y los estandartes en el combate fueron los anuncios visuales que dieron sustento a cierta reacción plástico-sensorial en el bando contrario. Esta es la razón que le da sustento a la adopción de un marco de normas sobre su simbología, que también se adoptó en las alegorías. El papel normativo lo cumplió la heráldica (Casante, 1956). En cuanto a las alegorías, se puede decir que son gráficas simbólicas, cuya característica recayó en el uso de la figura humana (Esteban, 1998) y que fueron, por así decirlo, “metáforas con personas visibles”, también se incorporaron a la heráldica y, siglos después, su función representativa llegó a incluirse en la caracterización de todas las naciones. De manera articulada, símbolos y alegorías expresan metafóricamente el poderío militar en diversos medios, como coronas, cetos, tronos, pero también en animales representativos de las tradiciones bélicas, como águilas y leones. Todas estas representaciones terminaron sirviendo de característica particular y diferenciadora de imperios creados a la fuerza. Tal cual el imperio español, por ejemplo, que en su momento usó leones para identificar sus escudos de armas durante la expedición de cédulas reales que ratificaron la fundación de ciudades, caso, el escudo de armas otorgado a Quesada (Figura 3), que, adicionalmente, terminó simbolizando a todo un territorio como Nueva Granada, por un supuesto parecido con Granada España, cuando en el entonces Tierradentro (actual Colombia) no había ni leones ni árboles de granadas. Fue una aparente semejanza entre la ciudad natal de don Gonzalo y la entrada a la sabana de Bogotá. Lo anterior encaja en la manipulación a la imagen; fue cierta evolución en cuanto al uso de la relación plástico-sensorial de la imagen esperada y comunicada.

Figura 3. Apéndices del escudo de armas de Gonzalo Jiménez de Quesada (1547)⁶.
Fuente: Archivo General de Indias (s.f.). MP-Escudos 2/1/2. Ramo 1, Documento 27-Bis del legajo. Procedencia Santafé, 80.



En el siglo XVI, el monje Máximo Planude, en la obra retórica *Anthologia graeca*, hizo una compilación de emblemas, alegorías y metáforas referidas a la moral griega. Más tarde, en 1531, esa propuesta fue la base para que el italiano Alciato publicara en Europa la obra visual *Emblematum libellus* (Sebastián, 1993). Otro suceso en relación con la gráfica sucedió en pleno Renacimiento, cuando el interés por su estudio como testimonio histórico fue manifiesto. Aunque podría alterar ciertas realidades, su análisis significó una obligatoria identificación o huella de distintos períodos para los estudiosos posteriores. Peter Burke cuenta que el estudio de ese comportamiento de la gráfica, con interés histórico, lo aportó otro religioso, Cesare Ripa, desde 1503 con su texto *Iconología* (Burke, 2001). Ese concepto de iconología fue el que desarrolló posteriormente Panofsky en 1939, como *iconografía* o explicación filosófica y teleológica de los mensajes en las obras de arte, interpretables dentro de un marco pictórico de símbolos grecorromanos. Hoy en día es común que se trate casi todo lo visual como iconografía. Aunque, tal

⁶ En el AGI (Sevilla) hay 87 folios de escudos de armas digitalizados; es decir, ello podría regir un trabajo solo dedicado a explicar la heráldica otorgada a los europeos que la recibieron. También hay 68 folios sobre uniformes y 18 pasquines catalogados sobre Santafé, se consultaron 4 apéndices que tratan sobre el escudo de Gonzalo Jiménez de Quesada con fecha de 1547 como título propio, donde se lee: “Escudo de Armas de Gonzalo Jiménez de Quesada, Conquistador de Santa Marta y Nuevo Reino de Granada”.

como se estableció durante la investigación para el caso colombiano, lo grecorromano se reemplazó, en varias ocasiones, por un diseño gráfico local con ausencia de las leyes heráldicas de tradición. Así, lo visual fue impregnado de un estilo impuesto a punta de improvisación, por así decirlo, hasta naíf e ingenuista.

Por su parte, el historiador Gombrich plantea la iconografía como traslación metafórica de batallas y actos gloriosos a imágenes en las fachadas arquitectónicas. Ello sería otra manera de evidenciar una relación plástico-sensorial de la imagen en una investigación. Esta traslación se debe a los arquitectos europeos del siglo XVII, quienes incluyeron motivos emblemáticos y alegorías a manera decorativa, lo que adquirió una importancia relevante durante la era de la razón. Al estudiar lo que son para Gombrich los significados históricos y culturales de esas imágenes, se los asume como semiología (Gombrich, 2010). Entonces, el estudio de la imagen como vestigio histórico se puede encontrar tácitamente con estos aparentes sinónimos: iconología, iconografía, semiología, retórica y poética; podrían ser sinónimos aparentes, pero la expresión reconocida para el estudio de la imagen, la que trascendió, es la de iconografía. Nosotros proponemos denominarlo: relación plástico-sensorial de la imagen en un estudio historiográfico, pues ello puede justificar el adaptar estas metodologías al estudio científico de creaciones colombianas, originarias, coloniales o republicanas, según sea el caso.

La imagen como fuente. Un préstamo de lo historiográfico

Para justificar el uso de la imagen como fuente primaria hemos tenido que acudir a las Ciencias Sociales, en este caso, a la historiografía, aun cuando el tema de la imagen suele incomodar a algunos eruditos y suele, además, ser reclamada por la semiótica; pero hay excepciones, como la postura de la historia social, pues, según Peter Burke, la imagen, como documento histórico de información complementaria, moderno y móvil, fue un tema novedoso e incluido en el siglo XX por los eruditos de “la historia de la historia social” (Burke, 2001:16-24). Estos intelectuales de la historia social dieron un valor sensorial a los “vestigios” distintos al documento manuscrito o incluso al impreso. Los nuevos vestigios a tener en cuenta fueron las imágenes. Gracias a los avances y cambios en la tecnología para la difusión de las imágenes mediante la imprenta y la reprografía, estas llegaron a una mayor cantidad de observadores. La rápida propagación de

la imprenta dio al mundo occidental la oportunidad de unificarse a través de las letras que después de todo, son imágenes estampadas. Se logró así un código universal visual, mientras en la pintura se formalizaron otros elementos considerados sociales (Letts, 1985). Así, ciertos vestigios materiales cobraron precisamente ese valor cultural que habla de un pasado tangible, que incorpora vestigios y testigos, en tanto son eventos pretéritos contenidos en lo visual y en una relación plástico-sensorial implícita en su proceso de creación.

Para acercar un poco más nuestra propuesta a la investigación-creación analizamos el aporte de Néstor Martínez quien propone la revisión a la exploración técnica y por materiales, como parte de la investigación-creación. La bocetación, *la exploración sensorial*, la solución a un problema de expresión plástica, real, la búsqueda de elementos compositivos para complementar una *dialéctica conformada por las habilidades y destrezas* más las vivencias que determinan la construcción de la obra de arte. Las técnicas y los materiales para la creación de la obra son lo que hace al proceso: un proceso experimental, pues, las secuencias y las acciones para la creación son parte esencial de ello (Martínez, 2015). En síntesis, arte e investigación son un proceso y no van separados. Por tanto, aunque la propuesta del profesor Martínez se orienta hacia lo pedagógico, nosotros la ubicamos en la pesquisa en la cual pueden coexistir la exploración plástico-sensorial y la solución a un problema de índole artístico que, es lo que normalmente un historiador deja de lado en la interpretación de la imagen.

Creemos que, durante el siglo XX, la imagen como fuente plástico-sensorial para la historiografía fue un asunto más cercano a la investigación teórica de la historia del arte europeo que a la explicación holística de la creación en sí, como proceso, como investigación, ello gracias a diversos aportes, entre los cuales se encuentra el de Ernst Gombrich, formado en el ambiente cultural de Viena. Según este autor, su entorno teutón, en el inicio de la centuria y en una sociedad en la que la clase media favoreció la inclusión de la “Bildung” o cultura general, antes que el nazismo, fue lo que permitió desde sus inicios intelectuales razonar sobre la imagen (Gombrich, 2013). Además, según el mismo Gombrich, Viena también fue cuna de la psicología, propuesta por Freud, y de la arquitectura, por Adolf Loos, entre otros. Posteriormente, y huyendo de la guerra, Gombrich lideró el instituto Waburg (creado por Aby Waburg)

en Londres, que fue como una agrupación colegiada de eruditos que se dedicaron al estudio de la imagen desde la década de 1930. Entre ese colectivo surgió la figura de Panofsky.

Según Burke, la iconografía especificada por Panofsky surgió entre un conjunto de métodos, hoy casi cotidianos, no menores, en cuyas propuestas filosóficas se enmarcó la observación de la imagen como testimonio, fuente y testigo (Burke, 2001). Es una característica plástico-sensorial que aporta la imagen; aclaramos, sin irrumpir en el campo de la semiótica o del método de la iconografía planteado por el mismo Panofsky. La imagen es una fuente de referencias metafóricas susceptible de adaptarse a distintos contextos y diferentes estudios sobre su relación plástico-sensorial en la mente humana. Por ejemplo, el psicoanálisis — Freud, 1899—, se basó en la interpretación de los sueños y asociaciones inconscientes en cuanto a lo fálico. En el siglo XX, además, se generaron asociaciones entre las imágenes y los bienes, el sexo y el poder que encajaron en lo freudiano. Posteriormente, durante las décadas de 1950 y 1960, se asociaron las imágenes dentro del “estructuralismo” propuesto por Levi-Straus y Roland Barthes. Las imágenes se estudiaron como textos figurativos o sistemas de signos que se asocian entre sí; ello se derivó de la retórica, su fuente inicial. De hecho, el ensayo clave de Barthes, titulado *La retórica de la imagen*, es en el que considera la sinonimia con semiótica y semiología como conceptos para estudiar la imagen. Parafraseando a Burke, se resume que luego se conceptualizó y se estiló el tratar la imagen verbal no pictórica igual que a la imagen plástica, a la manera que lo hacen intelectuales como Umberto Eco y Michel Foucault, quienes, en los años sesenta y setenta del siglo XX, la trataron como asociación a algún objeto “como representación”. Este concepto de “representación” pasó a ser casi natural en los escritos sobre imágenes y política. Burke se refiere luego a un posestructuralismo, centrado en la polisemia o multiplicidad de significados, lo que echó por tierra la interpretación estructuralista de la gráfica y prestó más atención a los iconotextos, gráficas más letras, los cuales orientaron las lecturas de las imágenes. Adicionalmente, cuenta Burke, a partir del marxismo, con exponentes como Frederick Antal y Arnold Hauser, se estudió la imagen ligada a la producción artesanal y se criticó su integración al valor material mercantil. La imagen acogió un contexto social que Hauser vio como espejo de una comunidad. Haskell analizó la relación entre artistas y mecenas. En 1989, Freedberg propuso una teoría de la recepción o respuesta del lector ante la imagen, y en

1981 se acentuó la importancia del aspecto material físico de la gráfica frente al observador. Es decir, oficialmente desde 1989 podría citarse una explicación de la imagen cercana a la relación plástico-sensorial que hemos analizado en nuestra propuesta.

Al final de la década del noventa, entre historiadores se formalizó una especie de “memoria cultural”, que ocasionó la moda del acopio de los estudios sobre la simbolización del Estado y sus representaciones (Rincón, 2015). Así, además, los aspectos teóricos de la “memoria cultural” se aunaron a la historia del arte con la imagen como centro protagónico, por así decirlo, en la relación plástico-sensorial que detectamos durante la fabricación estatal de una simbología y una historia patria oficial, tal como sucedió en varios países para hacer válidas sus independencias políticas. Desde estos años, desde los noventa del siglo XX, precisamente, cobró validez esa “memoria cultural” en el contexto historiográfico y se sumó a los términos comunes para el estudio de la imagen que podemos resumir en las siguientes palabras: iconografía, representaciones o imágenes no pictóricas, memoria cultural e historia social. Desde entonces, surgieron preguntas historiográficas sobre objetos y sujetos visuales que deben ser interrogados como testimonio histórico. Ahora, iniciando el siglo XXI, y precisamente sobre la cuestión, cobró fuerza la propuesta del historiador inglés Peter Burke, la cual fue publicada en castellano en 2001 en Barcelona por la Editorial Crítica, denominada *Visto y no visto, el uso de la imagen como documento histórico*. El título original en inglés es *Eyewitnessing. The Uses of Images as Historical Evidence*, así que la traducción más adecuada en castellano sería *Testigo ocular, el uso de la imagen como evidencia histórica*. La trascendencia de esto para la investigación radica en la palabra “evidencia”, que es, en esencia, la propuesta central del texto de Burke: la imagen como evidencia, pues esta provee un testimonio válido y complementario a la fuente documental tradicional en la investigación historiográfica⁷. La evidencia que aporta

⁷ Es importante anotar que el estudio de la imagen cubre muchos ámbitos y parece una obsesión de quienes critican los modelos burgueses tradicionales y elitistas, que se acentuaron por la circulación masiva de una publicidad basada en el consumo, el estatus, la promesa sexual, una supuesta belleza o aspecto visual obligado para hombres y mujeres y, en general, en los mensajes ideados para promover productos y servicios de la economía neoliberal y, durante el siglo XX, sin interés alguno en lo social. Esta imagen fue determinante para crear distancias sociales y modelos a seguir, sin interés en la salud de los individuos, fueron arquetipos casi ecuménicos, obligatorios para identificar a los individuos que tienen poder material o económico y los que no lo tienen. Ahora, sin tener estricta relación metodológica, el estudio de esas imágenes suele tratarse también como iconografía, aun cuando esas imágenes no lo sean.

la imagen, por tanto, es susceptible de considerarse una relación plástico-sensorial implícita en su proceso de creación.

La iconografía es un término común en toda postura para estudiar imágenes, aunque en esencia sea un método para observar pinturas con contenidos grecorromanos, y a veces, la iconografía se usa hasta para estudiar la publicidad del siglo XX. Iconografía como término trascendió de manera tal que es frecuente, incluso, en el estudio del arte prehispánico mesoamericano, en arqueología y sociología. Se entiende como la explicación de los elementos repetitivos de la vestimenta y accesorios utilizados que se muestran en la pintura mural indígena, tomando referencias textos del siglo XVI (Uriarte, 1998), un extremo diametralmente opuesto. Igual, el término iconografía se incorporó como pretexto para tratar sobre la imagen, sin distinguir entre representaciones o imágenes no pictóricas, heráldica, semiótica o semiología, memoria cultural e historia social. Por todo ello, la propuesta del historiador inglés Peter Burke tiene una alta aceptación entre eruditos inscritos en la historia cultural y la historia material. En esencia, se trata la imagen como testigo material y documento histórico. Antes de forzarla a encajar dentro de una tonelada de tratados filosóficos sobre comunicación o semiótica, la imagen se aborda como una resignificación plástico-sensorial hacia la evidencia, con información, antes de considerarse como un mero adorno editorial. A continuación, trataremos de ilustrar un ejemplo de nuestra propuesta metodológica, al analizar brevemente la imagen del héroe en la independencia de Colombia.

La relación plástico-sensorial de la imagen de la independencia. Estudio de Caso

Las primeras imágenes de la historia oficial de la Independencia no fueron materiales —grabados, pinturas, esculturas o pinturas— sino que fueron representaciones oficializadas por el Estado y en decretos. La fecha 20 de julio fue celebrada inicialmente en 1813, 1820 y 1842, por la Ordenanza N° 11 del 14 de octubre —cuando se declaró fiesta provincial como día representativo de la Independencia-. En adelante, significó festejo del pasado y celebración de los aportes industriales, presentados cada cuatro años en las ferias (Román, 2018).

Es decir que, a la fiesta patria del 20 de julio de Bogotá, como metáfora, se aunó al progreso industrial y se sobrepuso a toda fecha conmemorativa correspondiente a otras partes del territorio, sin importar que en 1810 sucedieron 17 independencias, no solo la de Bogotá. Además, desde 1849, “prócer” se utilizó como otro concepto metafórico para referirse al líder político que participó en el 20 de julio de 1810 en Bogotá (Mojica, 2012). Posteriormente, en 1873, mediante la Ley 60 del 8 de mayo y siendo Manuel Murillo Toro presidente de los Estados Unidos de Colombia (Congreso de los Estados Unidos de Colombia, 1873), el 20 de julio como día festivo y como aniversario de la Independencia del país fue una tradición que se decretó como nacional, para todo el país y sin tener en cuenta otras fechas conmemorativas de la historia colombiana. Pero, finalmente, fue en Bogotá donde se acordó una colección oficial de héroes de la patria, que se reforzaría con las celebraciones del 20 de julio. Esto llevaría a una reunión de representaciones plásticas como iconografías y monumentos sobre héroes, patria, mártires e independencia nacional. Entonces, 20 de julio es la imagen con la cual se asoció la independencia del país, sin importar que Colombia, por ejemplo, fue un proyecto constitucional posterior a la batalla de Boyacá en 1819. Nueve años posteriores al 20 de julio.

Paralelo a lo anterior, el pintor José María Espinosa trabajó en una serie de dibujos y pinturas de héroes colombianos desde 1820. A él se le atribuye un grabado sobre la batalla de Boyacá, al parecer hecho en 1824, según afirmación del Museo Nacional de Colombia, donde reposa gran parte de este material. De acuerdo con esta fuente, además, el trabajo de Espinosa sobre la gráfica de los héroes colombianos fue la base para una primera colección de imágenes acopiada a mitad del siglo XIX y enviada hacia 1842 por Florentino González al taller de José Raimundo Lemercier, en París, para la creación de una *Iconografía Republicana*. Ello lo consideramos una manipulación de la representación plástico-sensorial. Referenciamos un curioso caso tomado de nuestra investigación iconográfica.



Figura 4. Ejemplo de manipulación de la representación plástico-sensorial. Espinosa, José María. (Ca. 1830). Camilo Torres [dibujo sobre papel] (izquierda superior). **Fuente:** Casa Museo del 20 de julio, Bogotá, No de registro 96. Jacques-Louis David (1812). Napoleón en su estudio [óleo sobre tela] (derecha superior). **Fuente:** Alfomega, 2012. Jacques, Aquila. (Siglo XIX). Litografía sobre Camilo Torres. París (izquierda inferior). **Fuente:** Biblioteca Luis Ángel Arango, Sala de libros Raros y Manuscritos (en adelante BLAA, SLRM) Notabilidades 47.



Figura 5. Manipulación y retoque de la imagen. Grabado de Rodríguez (1882). Camilo Torres, con firma autógrafa (izquierda).

Fuente: Urdaneta, 1882. Franco, Rubiano, Montoya, asociados (1900). Camilo Torres, [Óleo sobre tela] (derecha). **Fuente:** Museo Nacional de Colombia, Reg., 390.



Uno de los curiosos ejemplos de la manipulación fue el del prócer Camilo Torres, fusilado en 1816, dibujado por Espinosa en 1830, reinterpretado por Aquila, a mitad del siglo XIX y abiertamente readaptado por Aquila a un Napoleón pintado por Jacques-Louis David en 1812 (Figura 4).

La supuesta imagen de Camilo Torres, que en realidad es la de Napoleón, fue grabada por Rodríguez en 1882, para el *Papel Periódico Ilustrado* (Figura 5), todo el retoque que sufrió fue ser usada al revés, de izquierda a derecha; ese diario fue fundamental para la difusión de la colección iconográfica concomitante a la colección de óleos sobre los héroes por esos años. También se hicieron otras obras en esos días con la susodicha imagen del señor Bonaparte y fueron marcadas con el nombre de Camilo Torres; desde luego, con la mano derecha en la chaqueta, tal cual el Napoleón de

David de 1802. Por si fuera poco, el grabado del emperador galo circuló en las estampillas de 1910 (Figura 6, izquierda) como parte del compilado iconográfico de los héroes oficiales de Colombia y con el iconotexto de Camilo Torres. Igualmente, en el sello postal de 1917 (Figura 6). Este asunto parece salido de la lógica; nunca se corrigió, incluso en plenos años 80, durante el siglo XX, todavía circuló el retrato de Napoleón Bonaparte en el billete de 50 pesos del Banco de la República (Figura 7) y con la orla que orgullosamente lo identifica como: “Camilo Torres”. Ahora, el asombroso parecido gemelo entre Torres y Napoleón, bien podría ser un simple fruto del afán por afrancesar todo por parte de la élite o bien una coincidencia genética extraordinaria acaecida en el siglo XIX entre estos dos individuos. Pero ello es solo un ejemplo de una manipulación plástico-sensorial de una imagen. Obviamente decidido y acordado por la misma elite que hizo los encargos iconográficos y conmemorativos, oficiales, de la historia de Colombia.



Figura 6. Sellos postales con la imagen de Camilo Torres. Impreso por American Bank Note Co.N.Y. (1910). Camilo Torres, sello postal de medio centavo. New York (izquierda). Impreso por Perkins Bacon y Co., Lo., London, 1917 (derecha).
Fuente: colección particular.



Figura 7. Billete de 50 pesos con Camilo Torres Tenorio. Banco de la República. (1986).
Fuente: colección particular.

En Francia, el trabajo de Lemercier fue menos escandaloso en cuanto a la manipulación plástico- sensorial de la imagen: simplemente el grabador europeo le imprimió el filtro y las estilizó conforme a la belleza grecorromana. Europeizó a los próceres y les quitó los rasgos criollos, se modificaron las barbillas, se respingaron narices, etc. Posteriormente, en 1880, por iniciativa del artista colombiano Constancio Franco, se compiló el retrato del prócer nacional, usando como asiento los trabajos de Lemercier y Espinosa, para una colección de óleos que en la actualidad se conservan en el Museo Nacional de Colombia: la iconografía republicana. Todo este colorido grupo de pinturas, más otras gráficas retraídas de esa centuria, fueron utilizadas como fuente para los grabados en madera con los que Alberto Urdaneta, entre 1881 y 1887 desde el *Papel Periódico Ilustrado*, se dedicó a un filantrópico rescate y difusión de la memoria histórica nacionalista. Urdaneta compiló las biografías de los ya reconocidos héroes, mártires o próceres de la Independencia, con sus respectivas imágenes (Figura 8 y Figura 9). Ello fue coherente con la ideología de la Regeneración y con la Constitución Centralista de 1886, la de Rafael Núñez. Sin embargo, lo iconográfico quedó parcialmente truncado por la muerte de Urdaneta, por la Guerra de los Mil Días y por la separación de Panamá.



Figura 8. Rodríguez, Antonio (1881). Antonio Nariño, [grabado en madera sobre el retrato que Bouchardy hizo en 1820]. Fuente: BLAA, SLRM. PO165, Papel Periódico Ilustrado, No 2, año I, Bogotá, Estados Unidos de Colombia, 1 de octubre de 1881.



Figura 9. D'Angers David, (1832), Medallón de Bolívar, [grabado publicado en el *Papel periódico Ilustrado*, 1882].
Fuente: BLAA, SLRM. PO165, *Papel Periódico Ilustrado*, No 23, año I, Bogotá: Imprenta de Silvestre y Compañía, 1882.

Con el temor de otras separaciones territoriales y con el afán de crear una identidad nacional, en 1909 el Estado citó a un concurso para escribir la historia de Colombia. El texto ganador fue el de Gerardo Arrubla y Jesús Henao, premiado con medalla de oro. Este texto afirma la doctrina católica y conservadora de los inicios del siglo XX colombiano, herencia de la Regeneración. Fue adoptado por el Ministerio de Instrucción Pública, de acuerdo con el Decreto 963 de 1910 (Cano, 2013). Según el Decreto 941 de 1904, este producto habría de ser llevado a toda la educación nacional. El *Compendio de Historia de Colombia*, título original de la obra, se utilizó desde 1911 en todo el país y sus imágenes fueron prácticamente las mismas del *Papel Periódico Ilustrado*. Las reutilizaron como oficiales y para la enseñanza escolar sobre la identidad colombiana. El texto se reeditó en 1941 y 1961, y mantuvo como base la propuesta del héroe mítico en la lucha por la independencia con las ya mencionadas imágenes europeizadas y con supuestos parecidos a los personajes reales.

Al parecer, el *Papel Periódico Ilustrado* fue una fuente iconográfica esencial para el texto escolar de Arrubla y Henao, como lo evidencian los grabados sobre los héroes de la independencia y el tratamiento de lo republicano. No obstante, a diferencia de la publicación periódica, en el libro aparecen la Pola y Manuela Beltrán como heroínas mujeres (Arrubla y Henao, 1958). La estructura general o esquema del texto de Arrubla y Henao es la base que se tuvo en cuenta durante todo el siglo XX para las publicaciones escolares subsiguientes y que se complementaron cuando se consideró necesario. Fue una publicación de 280 páginas. En sus ediciones posteriores, el texto fue ampliándose especialmente en lo que tenía que ver con el período republicano y así se fueron incluyendo los sucesivos presidentes como herederos y padres de la administración de la patria, con sus respectivos fotograbados para nuevas variantes de textos sobre historia de Colombia.

Entonces, la relación plástico-sensorial que hemos determinado fue la que implícitamente se encuentra en la manipulación de la gráfica encargada durante el siglo XIX; se trasladó a la iconografía de los héroes que se usó en el texto de Arrubla y Henao, lo cual fue concomitante, además con el programa escultórico oficial de 1910, aunado todo, al mismo tiempo, a la difusión de las imágenes de los héroes oficiales en los sellos postales en el papel moneda y en algunas medallas, con ello quedó así consolidada la imagen del ejido colombiano durante el siglo XX. Fue una especie de campaña publicitaria visual estatal, repetida según lo acordado desde la celebración del Centenario. Así, pues, se consolidó una iconografía oficial colombiana centralista, con el 20 de julio como episodio principal y mito fundacional, sin incluir historias o imágenes de héroes y mártires distintos a los que escogió la clase política, heredera de un poder centralizado en Bogotá.

La pintura como representación de la historia patria se hizo de manera tardía con un óleo hecho por Julián Rubiano en 1878 y titulado *La reyerta del 20 de julio de 1810*. En 1920, y con escasas obras, se intentó una glorificación de escenas patrióticas de la campaña libertadora, como el óleo de gran formato firmado por Pedro Alcántara Quijano, *Ricourte en San Mateo* —siendo que el suceso ocurrió en 1814—. Ello presupone un afán de difundir una escena militar casi mítica que ejemplificó el sacrificio por la patria. Cano, en 1922, pintó *El paso del libertador por el páramo de Pisba* (Escobar, 2012). Después, también en el siglo XX, Pedro

Quijano presentó su óleo *Reyerta del 20 de julio* (Bermúdez, 2016). Unos años más tarde, en 1938, se encuentra la *Firma del Acta de Independencia en el Cabildo de Bogotá*, por Coriolano Leudo, ciento veintiocho años después de los hechos.

Después de 1810, las celebraciones visuales en la Nueva Granada fueron solo metafóricas y predominó la ausencia de grabados o pinturas gloriosas de los “inmortales” eventos bélicos. Todo fue representado posteriormente, en muchos casos, hasta más de cien años después. Lo anterior constituye un vacío máxime, si se tiene en cuenta que para la época de 1810 a 1819 se contó con la circulación de grabados sobre la Revolución Francesa (Rincón, 2012); es decir, al parecer nadie se preocupó por la representación oficial visual de los hechos ocurridos durante las guerras de independencia, salvo el grabado atribuido a Espinosa sobre la batalla de Boyacá, presuntamente realizado cerca de 1824 y que reposa en el Museo Nacional de Colombia. Por tanto, las representaciones pueden ser fácilmente fabricaciones coherentes a una relación plástico-sensorial manipulada, que sintetiza una identidad nacional y que se acomodó por asocio impuesto al episodio: 20 de julio de 1810 en Bogotá. Resaltamos que su oficialidad se otorgó en 1910.

La iconografía oficial de 1910 fue una adaptación de los modelos visuales coloniales a lo republicano, lo cual, en muchos casos, fue una imagen forzada hacia un canon afrancesado de aparentes parecidos y rostros inmaculados de los fundadores de la nación (y sin su rostro criollo original). Se hicieron representaciones metafóricas conmemorativas, iconográficas, en lo plástico y en lo escultórico, desde la forma estoica del rey hasta los monumentos a Simón Bolívar, prócer mayor, máximo icono militar y de la rama ejecutiva de nuestra historia nacional; además, se unificó una imagen de héroes intelectuales o ideólogos de la nación como Caldas, Torres, Sucre, entre otros; la Pola, como figura femenina, madre y novia idealizada de la patria; Nariño, como precursor; y Santander, como legislador y cimiento intelectual de la nación. En un trabajo anterior, argumentamos como, por ejemplo, la imagen de Caldas que realmente corresponde al rostro real del prócer fue un anónimo pintado en Quito en 1803 y las subsiguientes fueron manipuladas; pero, el premio en cuanto a la manipulación de lo plástico-sensorial, para nosotros, se lo lleva la gráfica de Camilo Torres que hemos puesto de ejemplo, la cual resulta ser la viva imagen de un Napoleón pintado por David en 1812 (Bermúdez, 2016).

La iconografía de la independencia contiene ítems que rayan en la ficción, a saber: la heroína Manuela Beltrán. Sobre Manuela Beltrán no hay conocidos datos de archivo o trabajos historiográficos de referencia. Supuestamente nació en el Socorro en 1724 (Banco de la República de Colombia, 2017), es decir, que en 1781 tenía 57 años, cuando presuntamente rompió y pisoteó un edicto en la Plaza del Socorro, según el texto de Arrubla y Henao de 1910 (Arrubla y Henao, 1958).



Figura 10. Manuela Beltrán.
Fuente: colección particular.

Este episodio dio pie a una protesta del pueblo y todo terminó en una revolución armada. Esta revuelta llegó a agrupar a 20.000 comuneros, cuyo líder fue Galán. Las representaciones de la egregia revolucionaria fueron hechas por Ignacio Castillo, al estilo Hollywood en el siglo XX, para una estampilla de 1981. En ella se le muestra como una jovencita lejana a los cincuenta y siete años reales de la prócer. Nuevamente y aún más joven fue pintada por Pérez, para el sello postal de 2011, en la fiebre del bicentenario (Figura 10). Estas imágenes incorporan cierta mitificación, forzada más por la tradición oral y política, social y cultural del siglo XX y XXI, que por algún estudio oficial formal. Otra evidencia de una relación plástico-sensorial adaptada para sintetizar un contenido político. Otro caso de interés, fue el de la Pola, cuya imagen no se asoció al fervor artístico o escultórico de las representaciones sino al nombre popular de la cerveza que lanzó Leo Koop en 1910, llamada “La pola”, por lo que, según Alicia Hincapié, en gran parte del territorio andino colombiano, hoy por hoy, aún se expresa: -tomémonos unas polas-.

Conclusiones

Con estos breves ejemplos dejamos planteada una aproximación al estudio de la imagen y su relación plástico-sensorial, como fuente en un estudio historiográfico. Actualmente y derivado de estas aplicaciones hacia lo historiográfico, estamos profundizando en aspectos metodológicos para continuar aportando, construyendo y especialmente, complementando una manera más para estudiar las imágenes. Claro está, dentro del marco de una conclusión propositiva aspiramos a colegiar nuestro aporte, en cuanto al diseño, para acercarnos a la investigación-creación. Aclaramos nuevamente, nuestro trabajo es historiográfico y nuestro centro ha sido la revisión de la gráfica, lo cual nos permite asociar la relación plástico-sensorial que puede analizarse cuando la imagen, fue fruto de la manipulación. Versamos acercarnos a la investigación-creación, no al revés. Después de todo, la investigación-creación es algo tan novedoso que permite variados aportes a sus bases epistemológicas para explicarse como método, como proceso o, en este caso, como aspecto formal del diseño. Hemos tomado solamente la relación plástico-sensorial que puede ser abstraída de la representación metafórica fabricada.

Por otra parte, la investigación-creación es un asunto que para nosotros parte desde el diseño industrial, profesión que aportó, entre otras cosas, el *design thinking* a lo procesual y ahora aportó el cimiento para la investigación-creación desde teóricos quienes casualmente, son también y en su mayoría diseñadores industriales. Por lo tanto, intentar acercar “otras miradas” hacia la investigación-creación ha sido el inicio de esta propuesta que partió de analizar una parte de la historia gráfica colombiana. Argumentar estas bases para el diseño gráfico y al mismo tiempo aportar a la investigación-creación, se ha vuelto el norte en nuestra propuesta en este texto, y, como en todo cierre conclusivo, sabemos que hay mucho para explorar y reflexionar, a través de las Ciencias Sociales, en nuestro campo y objeto de estudio: la imagen y lo plástico-sensorial. Ya estamos comprendiendo su posibilidad como fuente en un estudio historiográfico, ahora, naturalmente tendremos que trazarnos el estudiar sus características dentro de la Investigación-Creación, como tal, y potenciar al diseño gráfico como uno de los pilares en estas nuevas posturas.

Por ello ilustramos un par de ejemplos iconográficos, con sus respectivas connotaciones sensoriales. Advertimos, nuestro trabajo es un acercamiento para indagar qué tanto una imagen pudo alterarse para emitir un contenido metafórico, que, a la larga, como todo lo concerniente a la investigación sobre diseño gráfico, es parte de un proceso que inicia su reflexión gnoseológica y que, por lógica, no consideramos última palabra. Tal vez, si la primera, especialmente, al corresponder nuestra pesquisa con la relación plástico-sensorial como tema adaptable al análisis de una imagen, para una posterior reflexión teórica que aporte directamente a la investigación-creación, concepto relativamente novedoso en Colombia, desde 2015, cuando Colciencias (hoy Minciencias) aceptó nuevas tipificaciones en cuanto a la categorización de la producción de nuevo conocimiento para el área de: arquitectura arte y diseño. Así las cosas, en una siguiente fase exploratoria seguramente será planteado un corpus crítico que valide la investigación-creación en Colombia a partir de 2015 cuando fue oficial esta novedad, obviamente con lo relativo a la RAD, Red Académica de Diseño y a varios investigadores que han adelantado camino literario en este campo de la investigación-creación. Ante estas nuevas lógicas nos corresponde plantear distintos aportes desde el diseño gráfico con la imagen como protagonista, tal lo hemos iniciado en nuestro capítulo.

Referencias

- Alfomega. (27 de diciembre de 2012). Napoleón Bonaparte [Blog]. *Castrum Scientiae*. Recuperado de <http://castrumscientiae.blogspot.com/2012/12/napoleon-bonaparte.html>
- Aristóteles. (Siglo IVa.C.-2013). *Arte Poética-Arte Retórica, introducción, vida, filosofía y escritos de Aristóteles*. México D.F.: Editorial Porrúa.
- Arrubla, G. y Henao, J. M. (1958). *Compendio de la Historia de Colombia*. Bogotá: Voluntad Editores.
- Banco de la República de Colombia. (2017). Manuela Beltrán. Recuperado de https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php?title=Manuela_Beltr%C3%A1n
- Ballesteros, M., y Beltrán, E. (2018). *¿Investigar Creando? Una guía para la Investigación-Creación en la academia* (1ª Edición). Editorial Universidad del Bosque.
- Bermúdez, J. (2016). *Los héroes y sus imágenes. Un estudio iconográfico sobre la creación de la república y la nación en Colombia durante el siglo XIX*. Barranquilla: Editorial Uniautónoma.
- Burke, P. (2001). *Visto y no visto, el uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Editorial crítica.

- Cano, A. (2013). *Informe final, "El texto de Henao y Arrubla y la construcción de identidad nacional, después de la celebración del primer siglo de la emancipación colombiana"*. Bogotá: Instituto Colombiano de Antropología e Historia – ICANH, área de historia colonial.
- Cascante, I. (1956). *Heráldica general y fuentes de las armas de España*. Madrid: Salvat Editores.
- Congreso de los Estados Unidos de Colombia. (1873). Ley 60 de 1873. Sobre celebración del aniversario de la independencia nacional. Recuperado de <http://www.suin-juriscal.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1612166>
- De la Flor, F. (1995). *Emblemas lecturas de la imagen simbólica*. Madrid: Alianza Editorial S.A.
- Escobar, J. M. (2012). *Commemoraciones y crisis, procesos independentistas en Iberoamérica y la Nueva Granada*. Bogotá: Universidad Javeriana.
- Esteban, J. (1998). *Tratado de iconografía*. Madrid: Ediciones ITSMO S.A.
- Gombrich, E. (2010). *El sentido del orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas* (2.^a ed.). New York: Phaidon Press Inc.
- Gombrich, E. (2013). *Lo que nos cuentan las imágenes*. Barcelona: Editorial Elba.
- Letts, R. (1985). *El renacimiento*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Martínez, N. (2015). Iniciación en la Investigación Artística en el Programa de Artes Plásticas de la Universidad del Atlántico. *Arte y Diseño*, 13(2). <https://doi.org/10.15665/ad.v13i2.911>
- Mojica, S. (2012). El modelo del panteón nacional. La invención de mártires, héroes y próceres como figuras protagónicas del mito fundacional en Colombia: 1820-1910. En J. M. Escobar (Ed.), *Commemoraciones y crisis, procesos independentistas en Iberoamérica y la Nueva Granada*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Platón. (Siglo IV-2014). *La República*. Bogotá: Panamericana Editorial.
- Rincón, C. (2012). Visualización, poderes y legitimidad entre la Nueva Granada y la república de Colombia. En J. M. Escobar (Ed.), *Commemoraciones y crisis, procesos independentistas en Iberoamérica y la Nueva Granada*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Rincón, C. (2015). *Avatares de la memoria cultural en Colombia formas simbólicas del Estado, museos y canon literario, Colección 2010. Bicentenario de la Independencia 4*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Román, R. (2018). *Celebraciones centenarias, la construcción de una memoria nacional en Colombia*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Sebastián, S. (1993). *Alciato emblemas*. Madrid: Ediciones Akal S.A.
- Slieber, M. (2007). *Arte Griego*. Barcelona: Taschen.
- Uriarte, T. (1998). *Fragmentos del pasado, murales prehispánicos*. México D.F.: Folleto museográfico.
- Urueta, J. (1886). *Los mártires de Cartagena*. Cartagena: O'Byrne, Biblioteca Nacional.
- Urdaneta, A. (Dir.). (1982). *Papel Periódico Ilustrado*, 9(I). Bogotá, Estados Unidos de Colombia.

Jairo Alfredo Bermúdez-Castillo

Diseñador gráfico de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Es magister y doctor en Historia de América Latina y pos doctor en Historia, de la Universidad Pablo de Olavide en Sevilla, España. Ha sido Profesor Titular, Investigador y Catedrático en distintas universidades colombianas. También ha sido invitado ocasionalmente a impartir seminarios de maestría y de doctorado en Colombia y en España. Cuenta con distintas publicaciones sobre historia de la gráfica colombiana, en revistas indexadas, libros de investigación y capítulos de libro. Actualmente es reconocido como Investigador Senior por Minciencias (antes Colciencias) y es Par académico del Ministerio de Educación Nacional de Colombia. En 2017 fundó la Poetophia y Science Corp, entidad dedicada a la investigación en Artes y Humanidades, la cual, a su vez, avala el grupo de investigación con el mismo nombre y que, hoy por hoy, es reconocido por Minciencias (antes Colciencias), como Grupo de investigación en Categoría A1.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0736-4272>

Claudia Patricia Delgado Osorio

Arquitecta de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá. Es Magister en Diseño, Magister en Historia de Europa y además candidata a Doctora en Historia, de la Universidad Pablo de Olavide en Sevilla, España. Ha sido Profesora Titular, Investigadora y Catedrática en distintas universidades colombianas. También ha sido invitada ocasionalmente a impartir seminarios de maestría en Colombia y en España. Cuenta con distintas publicaciones sobre historia de la arquitectura colombiana, en revistas indexadas, libros de investigación y capítulos de libro. Actualmente es reconocida como Investigador Asociado por Minciencias (antes Colciencias) y es Par académico del Ministerio de Educación Nacional de Colombia. En 2017 cofundó la Poetophia y Science Corp, entidad dedicada a la investigación en Artes y Humanidades, la cual, a su vez, avala el grupo de investigación con el mismo nombre, reconocido por Minciencias (antes Colciencias), como Grupo de investigación en Categoría A1.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4325-2040>

La Investigación-Creación en Diseño: cuatro casos de generación de nuevo conocimiento desde la disciplina

Marisol Orozco-Álvarez

Universidad del Cauca, Departamento de Diseño, Facultad de Artes.
maorozco@unicauca.edu.co

Camilo Ayala-García

Universidad de los Andes, Facultad de Arquitectura y Diseño.
c.ayala954@uniandes.edu.co

Fausto A. Zuleta Montoya

Universidad Pontificia Bolivariana, Escuela de Arquitectura y Diseño.
fausto.zuleta@upb.edu.co

Juan Sebastián Ávila Forero

Universidad El Bosque, Facultad de Creación y Comunicación.
avilajuan@unbosque.edu.co

Resumen

La Investigación-Creación en Colombia se está consolidando desde la academia gracias a sus aproximaciones disciplinares de trabajo hacia la comunidad y con la comunidad. Recientemente, el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación ha venido reconociendo en sus modelos de medición de grupos e investigadores, los aportes que surgen desde la investigación creativa, con estándares similares a la investigación tradicional, pero dando lugar a productos de generación y apropiación del conocimiento, diversos, estructurados y con componentes estéticos, sensoriales y experimentales, que generalmente diferencian una de la otra. Por lo anterior, el Diseño, como disciplina, juega un papel importante, dado que su investigación es de por sí creativa. En este capítulo se explica cómo la Investigación-Creación desde el Diseño tiene una voz importante en el desarrollo del país, al demostrar, desde cuatro casos provenientes de diferentes universidades colombianas, cómo el proyecto está siendo

eje de investigación, creación e innovación, tanto disciplinar como social y tecnológico.

Palabras clave: Diseño Centrado en las Comunidades, Diseño Centrado en los Seres Humanos, Investigación-Creación, Investigación en Diseño.

Introducción

La Investigación-Creación (IC) en el contexto colombiano, desde la perspectiva institucional del Ministerio de Ciencias, Tecnología e Innovación - MinCiencias, y la academia, se interpreta como aquel modelo de generación de conocimiento más cercano a las disciplinas creativas, pues este conocimiento se inscribe en los resultados de sus procesos (artefactos) y su apropiación social (Ballesteros y Beltrán, 2018). En el caso de la academia y, particularmente, en las áreas del Diseño, se ha venido presentando en la última década un proceso de “homologación” para la IC, como forma de inclusión dentro de los sistemas de investigación tradicional (Hernández, 2014). Es posible que dicha homologación, así como otros procesos donde se ha dado un espacio específico a la Investigación-Creación, haya surgido como respuesta a las diferencias y semejanzas entre ésta y la investigación tradicional. Como procesos, ambas tienen puntos en común, lo cual ha permitido abrir el debate respecto a la comprensión sobre el tipo de conocimiento surgido a partir de la IC, el cual constituye una de las diferencias fundamentales entre ambos modelos. Este texto buscará evidenciar, desde cuatro resultados de investigaciones creativas en diversas áreas del Diseño, de cuatro instituciones académicas de diferentes lugares del territorio nacional, cómo se integra y ejemplifica una visión concertada de las posibilidades y procesos de investigación creación y cómo se puede valorar como generación de nuevo conocimiento.

Ahora bien, lo interesante de la Investigación-Creación es que justamente no se trata de un concepto unívoco, de la ontología de lo que designa un término en particular, sino que se trata de la interacción e interrelación del significado de los términos que la componen. Al ser una interacción, de lo que se habla es de dinámicas que se conjugan en procesos en permanente construcción, tal como ocurre en la teoría del montaje cinematográfico con dos imágenes que conservan su sentido individual, pero crean una nueva realidad al combinarse. Lo que puede ser el aporte

verdaderamente fundamental de la IC es la capacidad renovadora que permea y transforma la educación como se ha entendido hasta hoy, tanto a nivel de prácticas, de instrucción académica, como a nivel institucional. Una muestra de ello es que, algunas de las instituciones que se han tomado en serio esta llave de términos, han pasado por un proceso de renovación de su propia vocación. Investigación-Creación puede ser entendida como un espejo, en el cuál es posible ver nuestro presente académico, educativo y experimental para re-imaginar lo que pueden ser el conocimiento, la inventiva y el pensamiento crítico.

Marco Teórico

La Investigación-Creación (IC) parte de su relación con el proyecto. Su estructura, su apropiación social y su engranaje con la innovación en diversos campos establecen al proyecto como dispositivo fundamental del proceso. El proyecto se puede definir como un instrumento que traza y construye los procedimientos del acto creativo, desde una estructura que materializa y establece dinámicas individuales y/o colectivas para hacerlo. No es en sí una sola estructura o una única metodología por realizar, sino varios actos que determinan una tradición discontinua del quehacer artístico y creativo, que se formalizan en uno o varios objetos estéticos, funcionales o productivos, siendo uno o todos a la vez, de manera que dicho proceder pueda ser emulable o copiable (Mesa-Betancur, 2018; Mesa y Mejía, 2011). Lo anterior representa una estructura de pensamiento complejo que articula la creatividad y la forma no convencional de hacer investigación, planteando una red o un tejido que proporciona nuevo conocimiento a distintos contextos, nuevos actores y que se debe profundizar (Asprilla, 2020).

En esta línea, la investigación en Diseño se concibe desde el proyecto mismo. El quehacer del diseñador es un proceso investigativo iterativo, relacional, que produce avances en la medida que el diseñador interactúa con artefactos, sistemas, realidades sociales o comunales. La práctica profesional de una disciplina particular como el Diseño, cuando es rigurosamente realizada, tiene validez científica (Simon, 2019); en cuanto la creación es *per se* un proceso de investigación. El concepto de conocimiento mediante el hacer (Mäkelä, 2007), define a la profesión del Diseño en toda su gama de aplicación. Los diseñadores investigan

impulsados por un quehacer práctico (Schön, 1984), y su proceso creativo, en la mayoría de los casos, estimula empresa o industria, que puede ser de tipo cultural o de tecnología, sin dejar de lado los procesos de cocreación, que fundamentan el diseño autónomo, desde lo comunal (Escobar, 2016).

El proyecto en relación con la IC, se debe entender como un proceder sistemático a realizar, con el objetivo de conectar el acto de desarrollo (bidimensional o tridimensional), con el contexto, ya que manifiesta la manera como el investigador realiza la generación de nuevo conocimiento frente a sus formas de crear una obra (estética, plástica, sensorial, entre otras), una estructura que expone un tipo de propósito, valor y/o significado de las cosas o sistemas hechos por el hombre (Bonsiepe, 2007). Es de aclarar que, el proyectista se apropia de la experimentación en el proceso, reflexiona sobre su manera de proceder y usa el método para solucionar el acto creativo, logrando de esta forma ser un investigador de su objeto de estudio o artefacto (Tresserras, 2015).

Por lo anterior, y entendiendo la validez del proyecto como dispositivo, es importante mencionar que la IC y su estructura plantea un nuevo modelo de orientación transdisciplinar. No ejemplifica una línea clara para establecer qué se debe concebir primero; si el mismo proyecto o las obras que resultan de él. Este nuevo planteamiento que trae la IC permite que puedan pensarse los productos antes que los procesos, o los procesos antes que las obras resultantes, ya que en muchas ocasiones la creación es en sí el proceso de la IC (Ballesteros y Beltrán, 2018). Sin embargo, se debe aclarar que la forma cómo se relacionan los procesos de información dentro de la búsqueda de las exploraciones/resultados deben admitir secuencialidades y simultaneidades, que puedan producir nuevo conocimiento en varias direcciones que ayuden a la multidisciplinariedad (Asprilla, 2013). Lo anteriormente descrito establece que, más allá de las concepciones tradicionales de la investigación, se debe entender que los resultados de las obras que se conectan con dicho proceso buscarán que las personas o grupos que los realicen tejan redes para que cualquier disciplina o área busque nuevas metas de hacer ciencia (Latour, 1987).

Y es aquí donde conectamos con la necesidad de apropiar socialmente a la IC, desde aspectos que permiten al proyecto ser generador de nuevo conocimiento. Debemos apoyarnos, entendiendo que Colombia es un país pluricultural y multilingüe, caracterizado, por ejemplo, por una

larga resistencia histórica de los pueblos indígenas, afrodescendientes y campesinos, desde los cuales se gestan formas de autonomía para coexistir con las normas del Estado y convivir con los otros (Escobar, 2016); características del territorio nacional que ponen en tensión lo que implica la apropiación social del conocimiento en temas de Ciencia, Tecnología e Innovación. En esta relación, la IC es un camino que facilita el reconocimiento y el encuentro dialógico de mundos divergentes, con visiones y prácticas culturales disímiles.

Teniendo como premisa que la autonomía involucra unas realidades y relaciones sociales diversas en la comunidad (Escobar, 2016), la IC posibilita que cada persona, pueblo, colectivo, grupo pueda poner en relación su propio saber, para desde ese lugar comprender cómo la gente concibe y percibe su realidad. Hablamos aquí de convertirnos en coinvestigadores con la comunidad, quien indaga su propia vivencia, volviendo el proceso dialógico, donde el resultado se convierte en una actividad cocreativa que permite transformaciones sociales pertinentes a cada contexto.

De allí surgen preguntas que no pueden ser obviadas, preguntas que se conectan con el ¿cómo evaluar la apropiación social del conocimiento en procesos efímeros?, ¿cómo valorar el proceso de un acto creativo? -que en últimas es lo que permite el resultado final- ¿cómo evaluar el proceso cocreativo que se da con comunidades en contextos de diversidad lingüística y cultural? Las respuestas saldrán posiblemente de procesos de IC.

Desde esta mirada, “la gran responsabilidad de la academia es preparar a quienes crean y crearán el futuro” (Múnera, 2016, p.14), de forma contextualizada, para que reconozcan diversos escenarios y posibles caminos que permitirán no sólo transformar las prácticas culturales, sino revitalizar aquellas que quieren mantener vivas las comunidades. Entonces, desde el proyecto y la apropiación creativa del conocimiento, se ponen en contexto los territorios; la forma cómo las personas que los habitan se conciben, se encuentran, exploran e interactúan desde y con los otros. «Es a través de los procesos de creación conjunta que podemos entender las narrativas y correlatos que dan forma al pensamiento de las comunidades, los cuales no se pueden concebir por fuera de los territorios ni de su lengua ancestral» (Orozco-Álvarez, 2019, p.216).

Todo esto evidencia un proceso de innovación social y académico, donde la IC se centra en las personas y sus comunidades, en los otros procesos de generación de conocimiento, en la recursividad y exploración, como también en las dinámicas de colaboración y cocreación. Por ende, es importante discutir y analizar sobre las diferentes formas de investigación y generación de nuevo conocimiento en los campos del saber, que realizan el proceso desde formas diversas y no necesariamente tradicionales. Hoy, el reconocimiento de la relación Investigación-Creación es uno de los grandes logros en nuestro país (Bonilla et al., 2019), ya que podemos entender esta combinación como bandera que representa a un sector productivo de la economía, conocido como economía creativa o economía naranja, cuya base principal es la cultura, el arte, la creatividad (Múnera, 2016). Para el caso puntual de Colombia, el gobierno ha ubicado a la cultura como un elemento imprescindible dentro del concepto de nación y diversidad, fomentando e incentivando todo tipo de manifestación cultural, con el propósito de desarrollar el potencial que tienen estas industrias en la generación de empleo y alta productividad con un componente artístico y creativo.

La economía creativa representa una gran riqueza que se basa en el talento, la propiedad intelectual, la conectividad y la herencia cultural de cada país o región. Los grandes desafíos que enfrenta esta industria, según el gobierno actual, se enmarcan en la definición de economía creativa, donde confluyen cultura, creatividad e innovación. Los desafíos en el área se pueden resolver en la medida que la investigación creación tenga un estatus similar a la investigación tradicional (Buitrago y Duque, 2013). En América Latina, Colombia es uno de los países con mayor contribución a esta economía creativa. Por consiguiente, entre más presencia, validación y apoyo a la IC se siga generando, el Diseño continuará aportando en innovación, que se reconoce como elemento natural de desarrollo de la disciplina.

Por otra parte, la IC conectada con las diferentes áreas del Diseño se debe entender como un modelo de generación de conocimiento inscrito en los resultados de sus procesos, su apropiación social y la innovación que resulta de las prácticas diversas de sus proyectos. La práctica profesional de una disciplina particular como el Diseño, cuando es rigurosamente realizada, tiene validez científica en cuanto la creación es *per se* un proceso de investigación. No se debe seleccionar un camino único dentro del

proceso de IC, como en otras áreas o en los procesos de investigación tradicional, y no lo debe precisamente por su naturaleza de exploración e indagación, sin que exista un fin determinado. Es un proceso que no puede ser visto de manera lineal, ya que es la misma disciplina del Diseño que crece de manera no lineal. Los diseñadores coinvestigamos con las comunidades, quienes indagan su propia vivencia, volviendo el proceso dialógico, donde el resultado se convierte en una actividad cocreativa, que permite transformaciones sociales pertinentes a cada contexto. De esta manera, podemos entender la IC como un proceso constante de innovación, que evidencia una capacidad de impulso y novedad de los diferentes crecientes modelos de negocio en el país y en el mundo, conocidos como economía creativa o economía naranja, así como un espacio relacional que posibilita visualizar y transformar realidades locales y regionales, a partir de procesos de cocreación conjunta.

Por último, cabe resaltar que la IC debe ser un proceso novedoso, creativo, incierto con respecto a sus resultados, pero sistemático y transferible y/o reproducible, buscando la generación de conocimiento y realizado bajo un principio fundamental de calidad. Esto garantiza que las herramientas de medición disponibles en el área de conocimiento específico, como el Diseño, sean de los más altos niveles y se conecten definiciones de Investigación y el Desarrollo Experimental (OCDE, 2015). Desde dicha base, se puede entender que la IC utiliza herramientas, como la evaluación de pares, la pertinencia e impacto contextual y la reproducción de sus metodologías para hacer homologable su proceso, aunque esto no permite tener un mismo resultado por la naturaleza de la obra creativa, pero sí permite y garantiza su objetividad. Por otro lado, es importante que el proceso creativo de investigación en Diseño tenga un impacto y relevancia local (Universidad de los Andes, 2019).

La Investigación-Creación desde cuatro áreas del Diseño en cuatro academias

Como se mencionó anteriormente, la IC en Diseño conecta diferentes áreas del conocimiento y las cataliza mediante la interacción y el desarrollo cocreativo con las comunidades. En los siguientes ejemplos, evidenciamos algunos elementos fundamentales para comprender el valor de la IC desde una aproximación del proyecto en Diseño. Los proyectos fueron seleccionados teniendo en cuenta tres elementos principales:

1. Cada ejemplo evidencia un saber investigativo y creativo dentro de una especialidad de diseño, los cuales van conectándose a partir de las implicaciones sociales o tecnológicas y no de manera apartada e individual.
2. Son proyectos desarrollados por los autores en el territorio nacional como resultado de estrategias de Investigación-Creación.
3. Cada proyecto evidencia una relación interdisciplinar y transdisciplinar donde la investigación para, sobre, y/o a través del diseño (Herrera-Batista, 2010), es el eje conductor.

Según las pautas anteriormente indicadas, iniciamos con un caso que se concentra fundamentalmente en el rescate del valor ancestral de una lengua, para reconstruir mediante el Diseño gráfico sus características lingüísticas desde la notación alfabética. Ese tipo de trabajo con la sociedad, se evidencia de igual forma en el segundo proyecto, pero desde el empoderamiento de las comunidades mediante el Diseño de materiales, reconociendo el potencial de recursos que los circundan como mecanismos de autogestión y de economía circular. Más adelante, y también conectando las dinámicas de los insumos para el desarrollo de productos, se ejemplifica, desde el Diseño de vestuario, cómo se influye en el rendimiento y consolidación de una práctica deportiva, por medio del cuerpo y el accionar del individuo. Finalmente, presentamos cómo el Diseño industrial, entendiendo al ser humano como centro, se integra con disciplinas tradicionales para desarrollar elementos de entrenamiento médico de vanguardia. Estas cuatro investigaciones presentan, claramente, elementos donde la IC es evidenciable, replicable y demostrable.

Diseño de una fuente tipográfica para la lengua indígena Nasa Yuwe

El primer caso presenta el proyecto *Diseño de una fuente tipográfica para la lengua indígena Nasa Yuwe*, de la Universidad del Cauca, donde la riqueza de diversidad étnica, cultural y lingüística del departamento del Cauca permite concebir la IC como un tejido dialógico, que en contextos pluridiversos tiene la responsabilidad social de involucrar las preposiciones *con* y *desde*, antes que *para*, es decir, hacer investigación *con* y *desde* las comunidades, que permita procesos incluyentes, que den lugar

al reconocimiento de las prácticas, saberes ancestrales, visiones de mundo y lenguas propias de los pueblos, y desde allí entender cómo construyen su realidad, en un proceso de cocreación conjunta, que posibilite generación de nuevo conocimiento.

Si hablamos de las lenguas que caminan y dinamizan la geografía de esta nación, debemos partir de que son lenguas de tradición oral, que no todas se escriben de forma alfabética, y las que se escriben no cuentan, en la mayoría de los casos, con alfabeto unificado, características que son un reto para el diseño cuando se abordan contextos de diversidad lingüística, lo cual implica construir de manera conjunta con las comunidades estrategias de comunicación para garantizar el diálogo incluyente.

Aunque la mayoría de los pueblos indígenas hablan español, no podemos desconocer que su pensamiento y su cultura están dimensionados por las lenguas propias; lenguas minorizadas desde actos de poder, muchas veces simbólicos, pero no por ello menos nocivos y que siguen destruyendo; aunque la Constitución de 1991 las reconoce como patrimonio de la Nación y la Ley de Lenguas 1381 de 2010 las declara oficiales en los territorios, en Colombia se sigue naturalizando y reproduciendo la historia de exclusión colonial hacia los pueblos indígenas, lo que fortalece la hegemonía y no da cabida a la diferencia, a un adecuado reconocimiento de la realidad social y cultural del país.

Desde los caminos de investigación que de forma conjunta se ha desarrollado con las comunidades que habitan el departamento del Cauca, y teniendo como precedente el trabajo organizativo de la comunidad indígena Nasa, para preservar, fortalecer y revitalizar la lengua Nasa Yuwe, que desde el año 2000 se escribe con un alfabeto unificado, se presentó la oportunidad de diseñar una fuente tipográfica que responda a la estructura gramatical de la lengua desde la cultura Nasa.

En esta relación, en el proyecto vinculado, en el cual se viene trabajando y que tiene como antecedente el proyecto de investigación doctoral Comunicación visual y cultura escrita del Nasa Yuwe, el diseño editorial para una lengua ancestral de Colombia (Orozco-Álvarez, 2017), se planteó que el diseño de una fuente tipográfica para lenguas indígenas sólo tiene valor cultural en la medida que permita involucrar de forma dialógica la comunidad hablante, para establecer con ella y desde su

visión de mundo elementos sgnicos, para los fonemas diferenciadores de significado que caracterizan la lengua, para una mayor eficacia comunicativa en la estructura alfabética, la cual está definida desde la fonología de la lengua.

Si bien, el objetivo de este proyecto es diseñar una fuente tipográfica que represente los fonemas de la lengua Nasa Yuwe acorde con su identidad lingüística, social y cultural, dado que hasta el momento no se ha desarrollado un trabajo que pretenda diseñar una fuente tipográfica que represente los fonemas de la lengua, el mayor reto está en lograr visualizar como una unidad, los dígrafos, trígrafos y vocales glotales — fonemas característicos de la estructura de esta lengua—, para aportar a una lectura continua, ya que al ser una lengua aglutinante, se presenta el desafío de configurar armónicamente líneas de texto o párrafos con palabras extensas. Dichas palabras presentan en su configuración estructural estos dígrafos y trígrafos, en su mayoría compuestos por trazos verticales y diagonales, que generan contraformas abiertas y menos compactas.

Este ha sido un proyecto que se ha obligado a desarrollar fases previas antes de entrar al dibujo de letra. En primera instancia, fue necesario conocer la estructura gramatical de la lengua Nasa Yuwe. Esto ha llevado a realizar una variedad de talleres con lingüistas que han trabajado la lengua, con quienes se aprendió a identificar los fonemas y grafías que los representan; así mismo, se tomaron clases de Nasa Yuwe con profesores nativo-hablantes que permitieron un acercamiento a la lengua en uso, y conocer las metodologías que se utilizan en la escuela para aprenderla, así como las estrategias pedagógicas que se diseñan desde la comunidad para fortalecerla, revitalizarla y dinamizarla, ya que es una lengua en peligro de desaparecer. En el mismo sentido, se ha analizado material impreso en lengua Nasa Yuwe para ver lo que afecta la alfabetidad visual, en particular, el interletrado o espacio entre caracteres, ya que la relación entre “blancos” y “negros”, que caracteriza cada letra, delimita el espacio con la siguiente perturbando o realzando el texto para una mejor legibilidad; de igual manera, se ha revisado fuentes tipográficas diseñadas para lenguas indígenas, especialmente de México, y se ha realizado talleres con expertos internacionales como Marina Garone Gravier, David Kimura, Fernanda Cossi, quienes han ayudado a comprender, desde el diseño de tipografía y el diseño editorial,

las complejidades que tiene diseñar letras. En Colombia sólo hay dos experiencias de investigación similares: el diseño de la fuente tipográfica Gente para la lengua Wouunan, diseñada por Sergio Aristizábal en 2015, y el diseño de la fuente tipográfica Poly para la lengua Wayuu Naiki, diseñada por José Nicolás Silva en 2010.

Hasta el momento se lleva toda una fase del proyecto culminada, donde se estudian los sistemas de notación científica y sus estrategias signícas (diacríticos y acentos auxiliares, dígrafos, inversiones, redundancia de letras, sustituciones, ligaduras, etcétera), usados en las tipografías que se han diseñado para lenguas indígenas en Latinoamérica; se ha conocido la estructura de la lengua Nasa Yuwe y su notación gráfica a partir del alfabeto unificado; se ha analizado visualmente los textos de los materiales escritos en lengua Nasa Yuwe, que han sido impresos, a partir de la unificación del alfabeto nasa, para los procesos de enseñanza-aprendizaje de esta lengua en las escuelas de los resguardos indígenas del Cauca, y se ha identificado las tipografías que se usan en los textos impresos en lengua Nasa Yuwe, a partir de la unificación del alfabeto nasa, así como los problemas de lectura y escritura que presentan documentos en la enseñanza de la lengua a nivel escolar. En este momento se está iniciando el dibujo de letra centrándose en los dígrafos y trígrafos, así como en las vocales glotales. Todo el proceso puede evidenciarse a manera de infografía en la Figura 11.

Del proyecto se ha aprendido, a nivel gráfico, que la tipografía no trabaja solo el sistema de la forma, pues ella se involucra y se teje con el lenguaje, se altera y se transforma con el tiempo, con la cultura, y debe atender a las necesidades y reconocimiento de los sonidos del habla y, en consecuencia, debe inscribirse en el sistema de símbolos del grupo. En esta relación, el proyecto no es posible concluirlo sin la participación de la comunidad Nasa con quienes se dibuja la palabra de forma participativa. En consecuencia, el trabajo es pertinente en la medida que la comunidad lo ha solicitado, gestado y retroalimentado desde sus realidades y sentires. Se encuentra articulado al territorio, que va más allá del espacio físico, y relaciona pensamiento y memoria, donde todo está conectado: el ser, el mundo y el cosmos. Esta es una cosmovisión donde el tiempo no se concibe de forma lineal, es un eterno presente que hila el corazón, el pensamiento, la espiritualidad, de forma integral. Esta cosmovisión está permeada por la lengua propia que contiene y desarrolla el pensamiento, y en esa

medida, es una responsabilidad para los investigadores acercarse a su estructura por medio de una interacción incluyente.



Figura 11. Póster: Diseño de una fuente tipográfica para la lengua indígena nasa yuwe. Fuente: concepto gráfico Marisol Orozco-Álvarez, Universidad del Cauca.

Materiales-DIY como proceso de Investigación-Creación

Continuando con la misma línea de participación con la comunidad, se relaciona un segundo caso de la Universidad de los Andes. Aquí, la autoproducción de materiales se considera un proceso de IC, desde su aproximación del Diseño. Esta nueva manera de producir materiales se define como “aquellos materiales creados a partir de prácticas colectivas o individuales, a menudo desarrollados con técnicas y procesos definidos por el diseñador. Estos pueden ser materiales completamente nuevos, modificados o incluso versiones modificadas de materiales existentes” (Rognoli, Bianchini, Maffei y Karana, 2015, p.693). Los materiales-DIY (por sus siglas en inglés referidas a *Do It Yourself*), tienen que ver con las capacidades de una persona o comunidad específica de transformar un

material en otro para desarrollar soluciones a problemas locales (Rognoli, Ayala y Bengo, 2017). Junto con el desarrollo de materiales, el concepto de innovación social se está comprobando como un escenario de gran importancia en diversas áreas de la vida humana; desde la sociología (Howaldt y Schwarz, 2010), a través de los negocios y la economía (Nicholls, 2008), y recientemente en Diseño (Meroni y Manzini, 2014). La innovación social provee una aproximación que permite abordar necesidades locales, involucrando las comunidades y ayudándoles a conseguir sus beneficios mediante el mejoramiento de acceso a recursos.

Estudiando esta alternativa cuidadosamente, se reconoce el potencial de considerar las prácticas de autoproducción como elementos que pueden favorecer y soportar estas innovaciones sociales. Los materiales-DIY son territorios emergentes que permite a un creciente número de personas, con diferentes grados de formación y provenientes de diferentes contextos, experimentar y desarrollar conceptos de materiales acordes a sus necesidades, intereses y recursos. Factores como el código abierto, disponibilidad local de recursos y bajas tecnologías, constituyen las bases del proceso colectivo para desarrollar nuevos materiales. Además, esto significa que la autoproducción de materiales puede representar una oportunidad para las comunidades más marginalizadas para lograr satisfacer sus necesidades de manera autónoma. La investigación creativa, donde se explora el potencial de materiales para fomentar innovación social en comunidades, está tomando fuerza gracias a la posibilidad que ofrece para satisfacer las necesidades locales, donde los problemas complejos (Rittel y Webber, 1972) son resueltos de manera alternativa y con mayor velocidad de respuesta a la que puede dar tradicionalmente la infraestructura de las naciones (Lukens, 2013). Probando la viabilidad de utilizar algún elemento disponible localmente, que inicialmente puede ser considerado como un desecho, es posible desarrollar un material cuya producción y utilización sea pertinente considerando, sobre todo, las limitaciones de acceso y tecnología del contexto objetivo. Por medio de la exploración de sus características estéticas, mecánicas y físicas, es posible determinar futuras aplicaciones por medio de su potencial de uso, mediante talleres con las comunidades. Esto con el fin de estimular a las personas a ver la capacidad de los recursos locales que poseen para el desarrollo de su comunidad y proponer escenarios de economía circular partiendo desde el recurso material.

Este proceso de IC parte de la experimentación libre del material. Un proceso conocido como *material tinkering* (Parisi, Rognoli y Sonneveld, 2017), donde el diseñador toma el material, y mediante pruebas libres de todo tipo, empieza a reconocer el material y sus propiedades básicas. Una vez el material es reconocido por el diseñador en sus diferentes escenarios (propiedades físicas, estéticas, capacidades y limitaciones), se pasa a una fase de iteraciones, donde el material evoluciona y viene mejorado o diseñado, tanto en su apariencia como en su consistencia. Una vez superada esta fase, las diferentes alternativas elaboradas del material vienen sometidas a pruebas de caracterización en laboratorio. Esto permite determinar de manera real sus propiedades y cualidades. Por último, el material es sometido a una serie de evaluaciones de percepción por parte de los potenciales usuarios, para determinar sus posibles aplicaciones, validar sus características estéticas y demostrar sus capacidades físico-mecánicas, que permitirán en el futuro ser utilizados acorde a sus capacidades. Este proceso difiere de la investigación y desarrollo tradicional de las ciencias exactas, en cuanto a la creación de materiales es tradicionalmente impulsada por desarrollos en laboratorios con fines de escalabilidad.

Experimentación con Tallo de Maíz

En Colombia, al igual que en el resto del mundo, la producción de maíz es fundamental por su variedad de uso y su gran aporte nutricional; sin embargo, el tallo o la tusa, es un elemento que viene siendo considerado como desecho. Un gran número de campesinos dependen de este cultivo para su supervivencia, a pesar de ello, comercializan el grano y muchas veces dejan montañas de tallos a descomponerse en condiciones naturales. Se ha tomado como base de diseño de material este elemento, y se dio inicio a un proceso de experimentación donde el tallo fue la base principal. Los otros ingredientes agregados a las diferentes fases de experimentación fueron escogidos según la accesibilidad, el precio e impacto medioambiental. De este modo, pueden ser utilizados por los mismos campesinos para la fabricación de este material en el futuro. Una vez concluida la fase de experimentación, se procedió a dar forma al material, aplicando diferentes teorías de composición de la forma, típicas del diseño. A diferencia de los materiales desarrollados en laboratorio, donde su creación está determinada principalmente por su desempeño a escala molecular, aquí la apariencia, forma, textura y consistencia, guían

el desarrollo. Es importante determinar que el material funcione tanto en su esfera performativa como en su esfera sensorial, de modo que pueda ser utilizado para la creación de artefactos en el futuro. Las diferentes iteraciones de desarrollo del material darán cuenta de su evolución y vislumbran a su vez los caminos más adecuados para una siguiente fase de optimización.

El material resultante obtenido se asemeja bastante a los materiales aglomerados de madera, por lo que se realizan diferentes pruebas de laboratorio equivalentes para caracterizarlo. El último paso consistió en la validación y viabilidad de fabricación por parte de los campesinos, de manera que pueda entrar en un círculo de autoproducción por sus cultivadores y pueda convertirse en elemento local de generación económica. Para esto, se realizaron una serie de talleres con los diferentes campesinos para introducir el material en las veredas aledañas a los municipios de Jenesano, Ramiriquí y Duitama (Boyacá, Colombia). El objetivo de estos talleres fue analizar en conjunto las capacidades productivas e infraestructura base para la fabricación autónoma del material. Una vez se demostró en vivo cómo de los elementos de desecho que tienen en abundancia, pueden convertirse en un material con características similares a los aglomerados de madera, se percibió un cambio de percepción positiva frente al desecho. Se demuestra, en los talleres de cocreación realizados con los campesinos que, para obtener un material resistente y fácil de manipular, es necesario contar con otros miembros de la comunidad, como carpinteros, quienes pueden no sólo ayudar a dar forma al material, sino utilizarlo para la construcción de artefactos.

En este caso, contamos brevemente cómo la IC en cuanto a los materiales, sigue siendo un proceso riguroso, pero igualmente creativo. Las metodologías de pensamiento de Diseño vienen aplicadas de manera iterativa, y tienen en cuenta durante todo el proceso, al usuario final. De esta manera, se crea un paralelismo entre lo que tradicionalmente la industria reconoce como desarrollo de materiales y se concentra en alternativas que pueden proveer no sólo una alternativa de desarrollo para una comunidad específica, sino que puede mitigar problemas complejos medioambientales, utilizando elementos que la sociedad actual tiende a considerar como desechos. La evidencia de todo el proceso puede verse en la Figura 12.



Figura 12. Desarrollo de un material-DIY a partir del tallo o tusa del maíz.
Fuente: Los autores y Rodríguez Daza, 2017.

Diseño ergonómico de un traje para bicigrós o BMX

Un tercer caso de IC desarrollado por la Universidad Pontificia Bolivariana, se conecta con necesidades de uso deportivo, puntualmente para la práctica deportiva del bicigrós, y plantea la idea de generar nuevo conocimiento, por medio de procesos que hacen parte del reconocimiento de la disciplina, a través del estudio de los materiales y la exploración corporal en aspectos que llegan a trastocar el *para, sobre y a través* del Diseño (Herrera-Batista, 2010; pág.1).

Desde lo anterior y sentando la mirada en la industria del vestuario deportivo, y en algunos casos en la industria de la moda, se han desarrollado productos competitivos desde el punto de vista funcional, mediante la aplicación de nuevas tecnologías en materiales y procesos que no son ajenos a un proceso muy relacionado a la IC. Actualmente, no cabe duda que los resultados en este campo y tipo de desarrollos pueden mejorar sustancialmente el rendimiento deportivo; muestra de ello ha sido los avances en distintas investigaciones alrededor del mundo sobre vestuario funcional, aplicado al mejoramiento de actividades muy diversas (Gupta, 2011).

Ahora bien, desde dicha perspectiva surgió el proyecto, desde la necesidad presentada por una empresa privada dueña de la marca GW para la actividad del ciclismo y radicada en la ciudad de Medellín, lugar que así mismo ha sido emplazamiento de muchos de los representantes olímpicos para el deporte en cuestión. Desde lo anterior, la intención de la empresa era simple; desarrollar prendas que pudiesen brindar un beneficio a sus deportistas en la práctica del BMX. Aquí es clave mencionar que, mientras que en disciplinas ciclísticas como ruta y pista, se han realizado numerosos trabajos de investigación y desarrollo para determinar criterios de diseño, confección, aerodinámica, incluidos los ergonómicos y de confort relacionados con las prendas deportivas (Uttam, 2013; Van Parys, 2013; Chunyan y Hu, 2015; Chowdhury et al., 2010; Chowdhury, 2012), para el caso del BMX, existe menor conocimiento sobre las necesidades de los bicigrós, cuyo mayor referente, son las referencias normativas establecidas por la Unión Ciclista Internacional (UCI, 2021). Las necesidades del deporte difieren significativamente de las de otros estilos de ciclismo, debido a que las posturas, tiempo de carrera, esfuerzos, tipos de movimiento, tipo de bicicleta, anatomía,

tamaño corporal, son particulares y no se pueden unificar con los demás géneros (Montoya et al., 2020).

Desde dicho punto, teniendo la problemática establecida y basándose en las experiencias de los docentes investigadores, se creó un equipo multidisciplinar, que buscó resolver el uniforme para la actividad. Se invitaron profesionales del ámbito de la ingeniería de grupos de investigación de la misma institución para colaborar en el proyecto, se contó con personal de salud y del deporte, a quienes se consultó constantemente para no obviar ningún detalle que influyera en el resultado final. El propósito de involucrar profesionales en campos muy diversos fue el de establecer dinámicas que permitieran la integración y revisión de criterios ergonómicos al diseño de las prendas y desde allí establecer la mejora del rendimiento del atleta. Para lograrlo, el proyecto se enmarcaría desde procedimientos metodológicos basados en el Diseño Centrado en el Usuario (DCU), ya que para este caso se contaba con los integrantes del equipo de la empresa en cuestión, entrenadores y profesionales de la práctica, quienes han representado en justas internacionales al país, siendo algunos de ellos medallistas olímpicos como el caso de Carlos Mario Oquendo, a quién puede verse en la Figura 13 (B), prestándose para el análisis corporal. A estos usuarios, no sólo se les realizan procedimientos anatómicos, antropométricos, ergonómicos o de revisión biomecánicos, también se les compromete en el estudio objetual, de usabilidad, selección de materiales, revisión aerodinámica y validación de cada fase del proceso de creación de las prendas. A algunos de ellos, se les hace un escaneo 3D de su cuerpo, de las posturas críticas que se llegan a tener en la competencia y se plantean desde la virtualidad aspectos a tener en cuenta frente a la producción técnica de las ropas a resolver. Todo con miras al mejoramiento del rendimiento y resultado final del deportista en la práctica.

El resultado final congrega, en un artefacto vestimentario, aspectos que resuelven la aerodinámica, la biomecánica, la seguridad, el control de temperatura, el control de humedad, el rendimiento muscular y la estética, todo logrado desde la utilización de mapas corporales, análisis de movimientos, simulaciones virtuales o reales en laboratorio, planteamientos productivos y revisiones constructivas de las prendas.

Así mismo, se llega a respuestas con el uso de materiales tradicionales o convencionales, pero que no necesariamente han sido pensados para dicho uso. La recursividad planteada en la propuesta final deja en manifiesto una serie de intenciones desde la investigación como proceder creativo y determinó posibilidades interesantes para la forma en cómo se da respuesta a un trabajo entre academia-empresa.

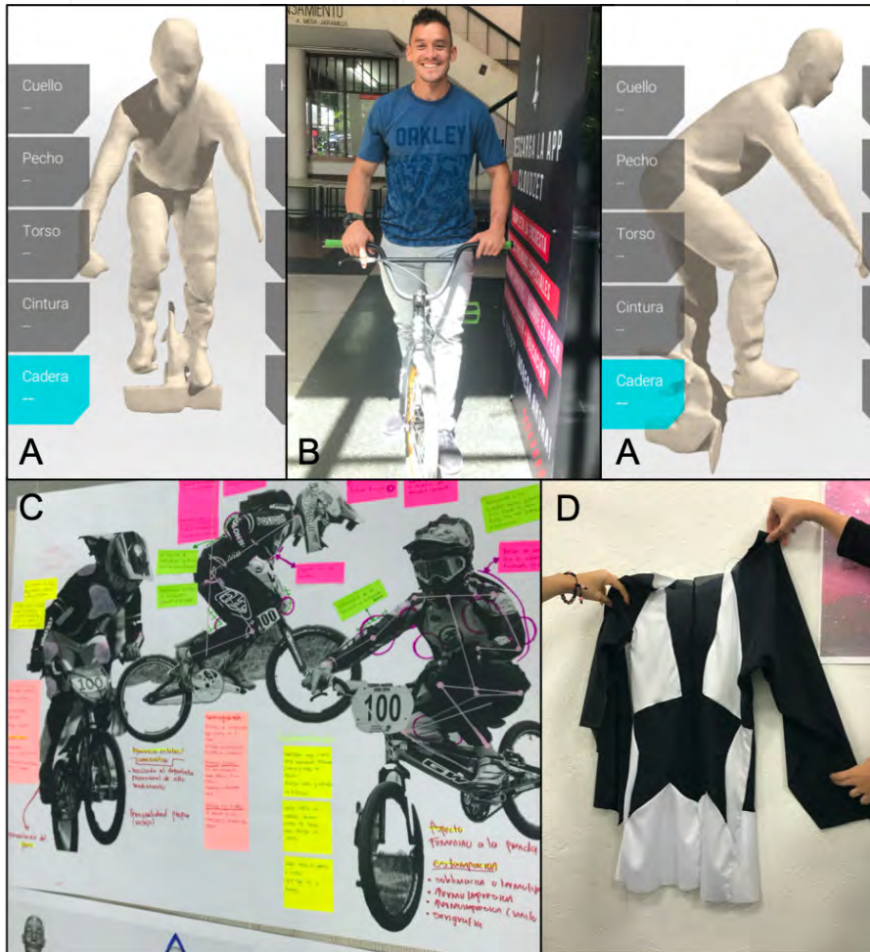


Figura 13. Imágenes y fotografías del proceso de diseño del traje para el BMX. A) Escaneo de deportista profesional. B) Sujeto de estudio, Carlos M. Oquendo, medallista olímpico, Londres, 2012. C) Registro del proceso de análisis postural del deportista. D) Prototipos base del desarrollo de la prenda.

Fuente: Los autores y Universidad Pontificia Bolivariana, 2018-2019.

Modelos anatómicos y simuladores de entrenamiento médico

Por último, conectado a la necesidad del trabajo multidisciplinar y el análisis corporal, la IC también puede ejemplificarse a través del desarrollo de proyectos con base tecnológica que aportan a lo social. Un ejemplo, es la investigación sobre modelos anatómicos y simuladores de entrenamiento médico de la Universidad El Bosque, donde las oportunidades que surgen desde la integración de saberes, son potenciadas por el Diseño como eje de integración, donde se coloca a disposición de la sociedad, todos los conocimientos y habilidades del oficio en un sistema de cocreación para producir productos o servicios transversales a todas las industrias. Como soporte instrumental de los procesos, y haciendo énfasis en la influencia de la tecnología en relación con la creación y producción industrial, se presenta una ventaja competitiva que permite integrar el concepto de fabricación digital directamente al proyecto de diseño, vinculando la producción con máquinas a control numérico (CNC) e impresoras 3D, reduciendo costos, tiempos y optimizando recursos.

Todo esto, bajo el contexto emergente donde se desarrollan proyectos de IC de base tecnológica (Ávila, Marco de Rossi y Martínez, 2018), los cuales permiten, a nivel general, presentar la relación entre el Diseño y los procesos de simulación en la enseñanza de Medicina y Odontología. El enfoque y la oportunidad del proyecto se justifica en una primera lectura general del entorno y las necesidades de desarrollo de material propio para la enseñanza en la academia, esta vez, en Bogotá, desde un centro educativo reconocido en Colombia por su enfoque y tradición como institución formadora en áreas de la salud, y que cuenta con la diversidad de carreras necesaria para encontrar oportunidades de integración de conocimientos, donde el concepto de creación centra el principal objeto de estudio del proyecto desarrollado (Ávila, 2019).

Para el desarrollo del ejercicio de IC, se trabajó con docentes de áreas de la salud, específicamente en medicina, odontología y bioingeniería, liderados por diseñadores industriales, tanto profesionales como estudiantes, que buscando escenarios de trabajo cooperativo e integración, desarrollaron el proyecto teniendo a las tecnologías de modelado y escultura digital, escáner e impresión 3D, así como realidad aumentada y virtual como base para construir objetos de aprendizaje tangibles o intangibles.

La simulación es una metodología que proporciona una curva de aprendizaje rápida y efectiva. En términos clínicos y áreas afines a la salud, se utilizan modelos de simulación ya sean de orden físico (fantomas) o simuladores digitales que incrementa la seguridad del paciente y atiende al imperativo ético de la no experimentación en humanos, suponiendo una importante reducción de los costos añadidos al sistema de salud por los problemas que se puedan derivar de la inexperiencia de los médicos en formación (Amaya-Afanador, 2010).

Para efectos académicos y científicos de esta IC, se abordó la pregunta ¿Cómo construir simuladores de entrenamiento médico que reproduzca condiciones reales de un paciente, sin la necesidad de adquirir desarrollos costosos fabricados en países como Alemania, Japón o Estados Unidos? El propósito de la simulación como concepto en el trabajo, es servir de herramienta para prever o prepararse para enfrentar las condiciones del mundo real. En el entorno educativo, la simulación permite la construcción de un conocimiento más significativo para el estudiante.

El principal objetivo del desarrollo del simulador fue crear una plataforma para posicionar espacialmente los órganos o sistemas personalizados como casos de estudio anatómicos, obtenidos de cada paciente en un punto aproximado de ejes XYZ, dentro del cuerpo humano. Actualmente en el mercado se encuentra una gama amplia de simuladores que no responden en su totalidad y de forma efectiva en la formación de estudiantes en términos de realidad emocional (Solares, González, Escalante y Delgado, 2004), al ser modelos con una baja empatía humana con los estudiantes, un bajo nivel de detalle anatómico en relación a la morfología, texturas y sensaciones de los pacientes reales (Reid-Searl, Happell, Vieth y Eaton, 2012).

Para el desarrollo del fantoma, se implementaron algunas técnicas y materiales especializados traídos de la industria de efectos especiales y las artes plásticas, y parte del proceso puede evidenciarse en la Figura 14. Este proyecto surgió como concepto en el año 2012, partiendo de la incertidumbre del uso de tecnologías emergentes como la impresión 3D en el campo médico, año donde no era popular aún en el país dicha tecnología y su uso era novedoso y limitado. Durante el transcurso de la investigación, se fueron ampliando los potenciales usos e integrando más técnicas, tecnologías y campos del conocimiento, lo que convirtió

al proyecto en una plataforma de innovación y de investigación para crear más proyectos basados en la misma metodología. Optometría, dermatología, cardiología, odontología, neurocirugía son sólo algunos de los campos específicos de trabajo donde se puede seguir produciendo proyectos que afiancen el trabajo de diseñadores y áreas de la salud, bajo un sistema sistemático, transferible, reproducible y escalable en la industria.

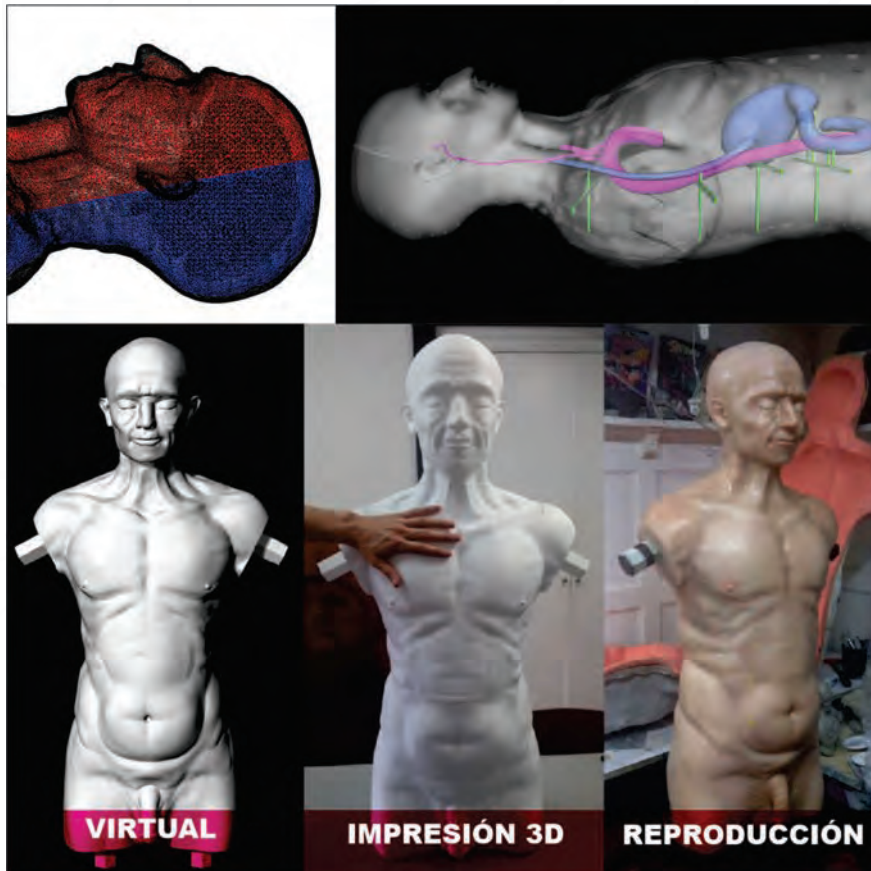


Figura 14. Proceso de construcción del fantoma de entrenamiento para operaciones de laparoscopia. Fuente: Los autores y Universidad El Bosque, 2018.

Discusión comparada de Casos de Investigación-Creación

Los productos de IC pueden establecer dinámicas muy variables, diversas y de desarrollo creativo, que, en muchas ocasiones, no son muy acordes al planteamiento tradicional de la investigación por los procesos y particularidades que se gestan en cada proyecto y acción proyectada. Así mismo, los productos que desde el diseño surgen pueden parecer un poco distantes a las relaciones de lo artístico, ya que el fundamento investigativo puede responder más a las preocupaciones de lo práctico y no necesariamente a la obra misma (Collins, 2018). No se puede ser categórico en la forma en que un proyecto de IC permea el conocimiento, ya que el nivel del mismo flexibiliza los resultados y permite creaciones desde ámbitos de la cultura material, los contextos y realidades sociales y comunales, así como desde el ámbito pedagógico o educativo, pasando por la técnica o las tecnologías que lo permiten ser y construirse también como obra de creación. Sin embargo, el propio proyecto de IC explora las posibilidades a las que se puede llegar, ampliando ese abanico de posibilidades que la investigación tradicional realiza, dejando que la experimentación y la exploración permee el resultado que en algunas ocasiones se espera, casi siempre a un nivel estético sensorial. No obstante, esta posibilidad no es la única y debe revisarse el proceso, la replicabilidad, la transferencia y la apropiación de lo que se obtenga, allí en donde el profesional es diseñador, es investigador y participe del proceso (Vaughan, 2017).

Por lo anterior, el esquema que establece lo que es un proyecto de IC desde el diseño, se plantea desde las formas en cómo la investigación misma llega a la comunidad participe, se nutre de realidades e imaginarios, interactúa de forma incluyente con los actores involucrados, se identifica desde los mecanismos en que se logran conexiones entre disciplinas para lograrlo, y se relaciona el producto como obra de creación a partir de la experimentación y exploración. En muchas ocasiones, la obra no será replicable como tal, por su carácter efímero o procesual, por su originalidad o momento específico, pero el proceso sí lo será y lo más que significativo será su proceso de documentación. Aquí se rompen paradigmas desde la práctica, ya que el esquema evidencia sesgos de lo que se cree único en la investigación de carácter creativo, donde la obra artística sí o sí deja un producto. Aquí es importante también valorar el

proceso, la experiencia y experimentación que se suscita en el proyecto, más allá del propio resultado final (Crouch y Pearce, 2012).

Los ejemplos que se compilan en este capítulo permiten identificar una relación, donde la interdisciplinariedad y transdisciplinariedad se manifiesta, demostrando que en la IC se puede entender como una actividad que sucede en red, que incluye a los diseñadores, sus objetos, instituciones, máquinas, tecnología y usuarios, que a menudo comienza con un proceso desde el diseño razonablemente bien definido (Atzmon y Boradkar, 2017). Así mismo, debemos pensar que la IC plantea una relación fundamental en la dinámica que conecta el conocimiento con su apropiación, permitiendo una comunicación más fluida, directa y recíproca entre los actores que se involucran. Los proyectos que aquí se evidencian también demuestran que el conocimiento se genera mediante una gestión, producción y aplicación de lo que se entiende como ciencia, pero para el diseño, ese intercambio demuestra, además, un diálogo de saberes, conocimientos y experiencias, tal y como lo define el gobierno nacional de Colombia por medio de sus lineamientos para una política de Apropiación Social del Conocimiento (MinCiencias, 2020). Las obras, resultado de las investigaciones que se ejemplifican aquí, permiten con mayor facilidad la generación de nuevo conocimiento e interpretan, para los actores involucrados, dicho proceso, entablando una serie de mecanismos muy diversos sin importar su naturaleza inicial como se detalla en la siguiente tabla.

Proyecto	Disciplinas participantes	Mecanismos de apropiación social del conocimiento	Resultados de Investigación Creación
Diseño de una fuente tipográfica para la lengua indígena Nasa Yuwe	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñadores gráficos - Diseñadores tipográficos - Lingüistas - Antropólogos 	<ul style="list-style-type: none"> - Talleres con lingüistas - Diseño de estrategias visuales para el aprendizaje de la lengua Nasa Yuwe. - Talleres con la comunidad lingüística nasa. - Diseño de póster para socializar el proceso de investigación ante la comunidad académica nasa. - Talleres de diseño de letra - Encuentros cocreativos con la comunidad lingüística Nasa 	<ul style="list-style-type: none"> - Póster - Capítulos de libro - Eventos académicos de reflexión frente al diseño de letras - Manual de uso para diseñadores que trabajan con la lengua Nasa Yuwe. - Especímenes tipográficos - Fuente tipográfica del alfabeto Nasa Yuwe.
Desarrollo de Materiales-DIY como proceso de IC	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñadores de producto - Ingenieros químicos - Técnicos de laboratorio de materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Talleres con comunidades (etnografías) - Eventos de participación y divulgación académicos y sociales 	<ul style="list-style-type: none"> - Artículo para publicación. - Muestrarios de materiales - Tesis de Maestría en diseño. - Colección de muestrarios materiales a base de tusa o tallo del maíz
Diseño ergonómico de un traje para bicicrós o BMX	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñadores industriales y gráficos - Ingenieros de materiales, de sistemas/informáticos - Ergónomos - Fisioterapeutas - Médicos deportólogos 	<ul style="list-style-type: none"> - Talleres con comunidades (etnografías) - Eventos de participación y divulgación académicos y sociales - Creación de cursos de formación (pregrado) 	<ul style="list-style-type: none"> - Capítulo de libro - Artículo para publicación - Artículo de divulgación - Trabajos de grado en pregrado - Modelos y prototipos tangibles y digitales - Evaluación comparativa en laboratorios - Exposición - Artefactos vestimentario; camisa y pantalón
Modelos anatómicos y simuladores de entrenamiento médico	<ul style="list-style-type: none"> - Médicos - Odontólogos - Instrumentadores quirúrgicos - Enfermeros - Laboratoristas - Docentes - Estudiantes de áreas de la salud 	<ul style="list-style-type: none"> - Talleres de capacitación. - Cursos de entrenamiento - Laboratorios de creación interdisciplinar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelos y prototipos tangibles y digitales. - Simuladores - Tesis de Doctorado - Artículos publicados - Capítulo de libro - Póster - Simulador anatómico corporal 3D - Cabeza y torso masculino

Tabla 1. Relación de casos según disciplinas participantes, mecanismos de apropiación social del conocimiento y resultados de investigación. **Fuente:** Los autores.

La anterior tabla es presentada como una forma posible de esquema o herramienta de clasificación de proyectos de IC, dentro de la disciplina del Diseño. Se considera que los cuatro elementos de organización; Proyecto, Disciplinas Participantes, Mecanismos de apropiación social del conocimiento y Resultados de IC, responden al modo en cómo se pueden clasificar las distintas variables de la investigación. Lo anterior permiten ver de qué manera cada proyecto se apoya en una visión transdisciplinar para adquirir riqueza conceptual de su desarrollo, al igual que sirve para entender la apropiación del conocimiento en las áreas creativas como el Diseño, como pluriforme y diversa (Delgado *et. al.*, 2015). Adicionalmente, esto sirve para evidenciar los diferentes

resultados que la investigación puede generar y que muchas veces es difícil de clasificar junto a los estándares de reconocimiento establecidos por las entidades públicas encargadas (Vélez-Cuartas *et. al.*, 2014). Esta propuesta desea poder profundizar en este tipo de contenidos, para permitir desde el quehacer profesional del Diseño un dialogo con las instituciones (públicas o privadas), donde el conocimiento generado por la IC pueda ser entendido, evidenciado y valorado junto a la generación más tradicional del conocimiento en investigación.

Conclusiones

El capítulo interpreta la Investigación-Creación (IC) en el contexto de Diseño colombiano, desde una perspectiva institucional conjunta entre el Ministerio de Ciencias, Tecnología e Innovación – MinCiencias, y la academia. Desde cuatro casos provenientes de 3 regiones diferentes, se evidencian algunos elementos fundamentales para comprender el valor de la IC desde una aproximación del proyecto en Diseño. Los diferentes aspectos presentados durante el desarrollo del texto proponen cómo entender el campo de la IC, y particularmente en Diseño, desde una pluralidad y capacidad de acoger las definiciones del tratamiento del proyecto, de la generación del nuevo conocimiento desde las obras y de la cabida de la innovación social como mediadora de la participación de distintos factores culturales, materiales o tecnológicos. Desde allí, se demuestra la capacidad creadora, propositiva y transformadora, desde la base conceptual del investigador y sus conexiones con lo que lo rodea, con sus recursos y con sus colaboradores, siendo estos pares, maestros o aprendices. Por lo anterior, es importante recordar que la IC no tiene un sentido unidireccional y, por el contrario, es flexible y permite que la estructuración del proyecto se permee desde las disciplinas, las personas que lo realizan y las obras que se buscan o pueden resultar de ello. Se convierten así, en una armónica sinergia de conocimiento que permite sorprendentes resultados, exploraciones o constructos.

La IC en Diseño como se muestra en los casos, no parte únicamente *hacia* las personas, sino que se genera *con* las personas. Las diferentes y heterogéneas comunidades, rurales y urbanas del extenso territorio colombiano, e incluso latinoamericano, son fuentes abundantes de proyecto e investigación para una disciplina como el Diseño. Como

se evidencia en los casos anteriormente descritos, el diseño centrado en los seres humanos y el diseño centrado en las comunidades son aproximaciones de IC que llevan a la proposición y el desarrollo de innovaciones sociales y tecnológicas, mucho más acorde con las realidades locales. Esto permite que los aportes disciplinares a la investigación científica sean de vital importancia para el desarrollo del país y la región. El Diseño será siempre un motor de innovación, y a través del proyecto y su investigación creativa, debe ser medida acorde con sus aproximaciones y metodologías. Por último, es de resaltar que la IC en Diseño debe ser un proceso sistemático para desarrollar, validar y evaluar nuevo conocimiento realizado bajo un principio fundamental de calidad.

Ahora bien, la IC también adopta continuamente los cambios tecnológicos y aporta en los avances para complementar, transformar e incrementar el impacto que pueden generar en la sociedad, siendo los proyectos de la IC de base tecnológica algunos motores que generan nuevos paradigmas, negocios e influyen en el comportamiento social y cultural de las poblaciones y la industria.

Por último, la IC posibilita transformar la educación y la vida, en la medida que involucra procesos no lineales de conocimiento, donde las relaciones que se establecen son múltiples y dinámicas al no existir una única forma de investigar, y en donde los procesos son detonantes de resultados, las metodologías dependen de los contextos en que se abordan, y las relaciones de sentido se van descubriendo e imprimiendo en el camino.

Agradecimientos

El texto se gestó al interior del comité de la Red Académica de Diseño (RAD), para la Mesa Artes, Arquitectura y Diseño (AAD), posteriormente denominada I+C, del Ministerio de Ciencias, Tecnología e Innovación - MinCiencias, por consiguiente, agradecemos a los miembros activos para dicho momento de trabajo en el comité María Clara Betancourt, Andrés Burbano, Ana Ligia Galindo P y Danilo Calvache, por sus contribuciones, aportes, referencias y discusiones, que dieron la base y punto de partida para la creación de este capítulo.

Referencias

- Amaya-Afanador, A. (2010). Simulación clínica: “aproximación pedagógica de la simulación clínica”. *Universitas Médica*, 51(2), 204-211.
- Asprilla, L. (2013). *El proyecto de creación-investigación. La investigación desde las artes*. Santiago de Cali: Institución Universitaria del Valle del Cauca.
- Asprilla, L. (2020). *Mapeando el proyecto. Una propuesta desde las artes, la práctica pedagógica y la investigación. Serie: La producción de conocimiento desde las artes* (Vol. II). Bogotá, Colombia: Independently published.
- Ávila, J., Marco De Rossi, E. y Martínez, M. (2018). Modelos anatómicos personalizados impresos en 3D como herramientas para el aprendizaje y preparación de intervenciones. *Revista Colombiana de Enfermería*, 17, 31-38. <https://doi.org/10.18270/rce.v17i13.2352>
- Ávila, J. (2019). *Implementación de tecnologías de diseño y fabricación digital aplicadas en la enseñanza de anatomía. Caso Estudio El Bosque de Bogotá* (Tesis doctoral inédita). Universitat Politècnica de València, España.
- Atzmon, L. y Boradkar, P. (2017). Introduction. En L. Atzmon y P. Boradkar (Eds.), *Encountering things: Design and theories of things*. Londres; Bloomsbury Publishing. <http://dx.doi.org/10.5040/9781474293839>
- Ballesteros, M. y Beltrán, E. (2018). *¿Investigar creando?: una guía para la investigación-creación en la academia*. Bogotá: Universidad El Bosque.
- Bonilla, H., Cabanzo, F., Delgado, T., Hernández, O., Niño, A. y Salamanca, J. (2019). Investigación-creación en Colombia: la formulación del “nuevo” modelo de medición para la producción intelectual en artes, arquitectura y diseño. *Revista Kepes*, 16(20), 673-704. <https://doi.org/10.17151/kepes.2019.16.20.24>
- Bonsiepe, G. (2007). The uneasy relationship between design and design research. En *Design research now* (pp. 25-39). Board of International Research in Design. Birkhäuser Basel.
- Buitrago R. y Duque, I. (2013). *La economía naranja: una oportunidad infinita*. Banco Interamericano de Desarrollo.
- Chowdhury, H., Alam, F., Mainwaring, D., Beneyto-Ferre, J., Forster, D., Tate, M. y Subic, A. (2010). Experimental evaluation of ski suit performance. In *Proceedings of the 17th Australian Fluid Mechanics Conference (AFMC2010)*. Recuperado de https://people.eng.unimelb.edu.au/imarusc/proceedings/17/173_Paper.pdf
- Chowdhury, H. (2012). Aerodynamic design of sports garments. *Applied aerodynamics*, 21-41. Recuperado de https://cdn.intechopen.com/pdfs/36821/intech-aerodynamic_design_of_sports_garments.pdf, <https://doi.org/10.5772/38653>
- Chunyan, Q. y Hu, Y. (2015). The review of smart clothing design research based on the concept of 3F+ 1I. *International Journal of Business and Social Science*, 6(1), 199-208.
- Collins, H. (2018). *Creative research: the theory and practice of research for the creative industries*. Bloomsbury Publishing. <http://dx.doi.org/10.5040/9781474247115>
- Congreso de Colombia. (2010). Ley 1381 de 2010. Por la cual se desarrollan los artículos 7, 8, 10, 70 de la Constitución Política, y los artículos 4, 5 y 28 de la Ley 21 de 1991 (que aprueba el Convenio 169 de

- la OTI sobre pueblos indígenas y tribales), y se dictan normas sobre reconocimiento, fomento, protección, uso, preservación y fortalecimiento de las lenguas de los grupos étnicos de Colombia y sobre sus derechos lingüísticos y los de sus hablantes. Bogotá. Recuperado de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=38741>
- Constitución Política de Colombia [Const.]. (1991). Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>
- Crouch, C. y Pearce, J. (2012). *Doing design research*. London: Bloomsbury Publishing. <http://dx.doi.org/10.5040/9781474294010>
- Delgado, T. C., Beltrán, E. M., Ballesteros, M., y Salcedo, J. P. (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, 11(17), 10-28. <http://dx.doi.org/10.18566/iconofac.v11n17.a01>
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Popayan: Editorial Universidad del Cauca.
- Gupta, D. (2011). Functional clothing-Definition and classification. *Indian Journal of Fibre y Textile Research*, 36, 321-326.
- Hernández, O. (2014). La creación y la investigación artística en instituciones colombianas de educación superior. *A contratiempo Revista de música en la cultura*, (29). Recuperado de <http://www.musigrafia.org/acontratiempo/?ediciones/revista-23/articulos/la-creacin-y-la-investigacin-artstica-en-instituciones-colombianas-de-educacin-superior.html>
- Herrera-Batista, M. Á. (2010). Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. *No Solo Usabilidad*, (9). Recuperado de http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm#sthash.tVeAyPg1.dpuf
- Howaldt, J. y Schwarz, M. (2010). *Soziale Innovation im Fokus: Skizze eines gesellschaftstheoretisch inspirierten Forschungskonzepts*. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839415351>
- Latour, B. (1987). *Science in action: How to follow scientists and engineers through society*. Massachusetts: Harvard university press.
- Lukens, J. (2013). *DIY Infrastructure*. (Tesis doctoral). Georgia Institute of Technology, Atlanta. Recuperado de <https://smartech.gatech.edu/handle/1853/47634>
- Mäkelä, M. (2007). Knowing through making: The role of the artefact in practice-led research. *Knowledge, Technology y Policy*, 20(3), 157-163. <https://doi.org/10.1007/s12130-007-9028-2>
- Meroni, A. y Manzini, E. (2014). Catalysing social resources for sustainable changes: Social innovation and community-centred design. En *Product- Service Design for Sustainability*, (pp. 362-379). London-Routledge, UK: Taylor y Francis. <https://doi.org/10.4324/9781351278003>
- Mesa Betancur, A. (2018). *Proyecto sin destino. Para una teoría del proyecto en las disciplinas proyectuales*. Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.

- Mesa, A. y Mejía, C. (2011). La explicitación como estrategia pedagógica en los procesos de diseño. *Revista Kepes*, 8(7), 171-185.
- Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación (Minciencias). (2020). Lineamientos para una Política de Apropiación Social del Conocimiento. Bogotá: Ministerio de Ciencias, Tecnología e Innovación.
- Montoya, F.Z., Sevilla Cadavid G., Echavarría-Bustamante B., Hoyos-Ruiz J. (2020). Ergonomic Requirements in the Design of High Performance Sports Suits: BMX Clothing. In: Goonetilleke R., Karwowski W. (eds) *Advances in Physical Ergonomics and Human Factors. AHFE 2019. Advances in Intelligent Systems and Computing*, vol 967. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20142-5_19
- Múnera, M. G. (2016). Investigación-creación y políticas para la producción creativa y cultural Sobre las relaciones entre la creatividad, la innovación y la Investigación-creación. *Iconofacto*, 12(18), 7-25. <http://dx.doi.org/10.18566/iconofac.v11n17.a01>
- Nicholls, A. (Ed.). (2008). *Social entrepreneurship: New models of sustainable social change*. Oxford: Oxford University Press.
- OCDE. (2015). *Frascati Manual 2015: Guidelines for Collecting and Reporting Data on Research and Experimental Development, The Measurement of Scientific, Technological and Innovation Activities*. Publicado por acuerdo con la OCDE, París (Francia). <https://doi.org/10.1787/9789264239012-en>
- Orozco-Álvarez M. (2017). *Comunicación visual y cultura escrita del nasa yuwe: el diseño editorial para una lengua ancestral de Colombia* (Tesis doctoral). Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Orozco-Álvarez M. (2019). La relación de los dibujos creados por los indígenas nasa de Colombia con los textos impresos que los acompañan. En Universidad Nacional Autónoma de México (Ed), *Cultura Impresa y Visualidad: tecnologías gráficas, género y agentes editoriales*. México (pp. 216-230). México: Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades
- Parisi, S., Rognoli, V. y Sonneveld, M. (2017). Material Tinkering. An inspirational approach for experiential learning and envisioning in product design education. *The Design Journal*, 20(sup1), S1167-S1184. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1353059>
- Reid-Searl, K., Happell, B., Vieth, L. y Eaton, A. (2012). High fidelity patient silicone simulation: A qualitative evaluation of nursing students' experiences. *Collegian*, 19(2), 77-83.
- Rittel, H. y Webber, M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. *Policy sciences*, 4(2), 155-169. <https://doi.org/10.1007/BF01405730>
- Rodríguez, K. (2017). *Corn Stalk Do-It-Yourself material for Social Innovation* (Tesis de maestría). Politécnico Milano. Recuperado de <https://www.politesi.polimi.it/handle/10589/138370>
- Rognoli, V. y Ayala, C. (2018). Material activism. New hybrid scenarios between design and technology. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 70(19), 105-115.
- Rognoli, V., Ayala, C. y Bengo, I. (2017). DIY-Materials as Enabling Agents of Innovative Social Practices and Future Social Business. *Journal of Social*

- Entrepreneurship*, 1(2), 1-24.
- Rognoli, V., Bianchini, M., Maffei, S. y Karana, E. (2015). DIY materials. *Materials y Design*, 86, 692-702. <https://doi.org/10.1016/j.matdes.2015.07.020>
- Schön, D. A. (1984). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic books.
- Simon, H. A. (2019). *The sciences of the artificial* (3.a ed.). Cambridge: MIT press.
- Solares, G., González, A. M., Escalante, C. y Delgado, T. (2004). Simuladores en la enseñanza médica en el pregrado, ¿novedad o necesidad?. *Medicina Clínica*, 122(20), 799-799. [https://doi.org/10.1016/S0025-7753\(04\)74391-2](https://doi.org/10.1016/S0025-7753(04)74391-2)
- Tresserras, J. (2015). Diseño e interdisciplinariedad. Una visión. *In the w@terfront*, 34(2), 5-18.
- Union Cycliste Internationale (UCI). (2021), Part VI bis: BMX Freestyle (version on 08.02.2021). *UCI Cycling Regulations: BMX Freestyle Competitions*. Aigle Switzerland. Recuperado de: <https://www.uci.org/inside-uci/constitutions-regulations/regulations>
- Universidad de los Andes. (2019). La investigación en la Universidad de Los Andes. Bogotá. Recuperado de <https://facartes.uniandes.edu.co/cic/files/2017/05/Investigacio%CC%81n-Uniandes.pdf>
- Uttam, D. (2013). Active Sportswear Fabrics. *International Journal of IT, Engineering and Applied Sciences Research (IJIEASR)*, 2(1), 34-40.
- Van Parys, M. (2013). Development and Research of Smart Functional Clothing Textiles. Recuperado de <https://pdfslide.net/documents/smart-functional-clothing-textiles.html>
- Vaughan, L. (2017). Designer/Practitioner/Researcher. En Vaughan, L (Ed.). *Practice-based design research*. Londres: Bloomsbury Publishing. <http://dx.doi.org/10.5040/9781474267830>
- Vélez Cuartas, G., Uribe-Tirado, A., Restrepo-Quintero, D., Ochoa-Gutiérrez, J., Pallares, C., Gómez-Molina, H. F., ... y Calle, J. (2019). Hacia un modelo de medición de la ciencia desde el Sur Global: métricas responsables. *Palabra clave*, 8(2). e068. <https://doi.org/10.24215/18539912e068>

Marisol Orozco-Álvarez

Doctora en Artes y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Magíster en Lingüística, Universidad del Cauca y Maestra en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico, Universidad del Cauca. Profesora titular e investigadora. Directora del Grupo de investigación Diseño y Sociedad del departamento de Diseño. Ha desarrollado proyectos que visibilizan narrativas gráficas desde la diversidad lingüística y cultural de Colombia, a través de la investigación, revisión y diseño de materiales didácticos, escritos en lenguas ancestrales.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9163-4700>

Camilo Ayala-García

Ph.D. in Design, Politecnico di Milano (2019). Master of Arts in Product Design, Domus Academy Milano (2007). Diseñador Industrial y Diseñador Textil Universidad de los Andes (2005). Como parte complementaria a sus actividades académicas, Camilo se dedica a investigar los materiales para el diseño y sus posibles aplicaciones en diferentes escalas, actividad que le ha permitido publicar varios artículos académicos e incluso recibir diferentes patentes de invención y de modelo de utilidad.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6679-0605>

Fausto A. Zuleta Montoya

Doctor en Bioingeniería, Universidad Miguel Hernández de Elche, y Máster en Ingeniería de Diseño por la Politécnica de Valencia, España. Especialista en Ergonomía, Universidad de Antioquia y en Diseño Estratégico, Universidad Pontificia Bolivariana (UPB) de Medellín, Colombia. Actualmente es docente y coordinador del Grupo de Investigación Diseño de Vestuario y Textiles (GIDVT), de la Escuela de Arquitectura y Diseño en la UPB. Diseñador enfocado en investigación, ingeniería de productos y materiales, con experiencia en planificación, desarrollo y ejecución de proyectos de Investigación+Creación.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7929-8302>

Juan Sebastián Ávila Forero

Director del programa de Diseño Industrial - Universidad El Bosque (UEB). PhD en Diseño, Gestión y Fabricación de proyectos industriales de la Universidad Politécnica de Valencia – España. Maestría en Diseño de producto del Politécnico Di Milano – Italia. Diseñador Industrial Universidad Nacional de Colombia. Docente de la Facultad de Creación y comunicación, Especialización en Ergonomía y Maestría en Diseño para Industrias Creativas UEB.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4854-6163>

ENTORNO CULTURA

Alejandro Villaneda
María Patricia Barajas
Sandra Liliana Bohórquez
Elsa María Beltrán
Alfredo Valderruten
Yaffa Nahir Gómez
Javier Alfonso López
Fernando Coral Bustos

Autores

Los secretos del venado dorado. Un caso de Investigación-Creación para la apropiación del bosque de niebla en niños bogotanos

Alejandro Villaneda Vásquez
Universidad El Bosque
villanedaalejandro@unbosque.edu.co

María Patricia Barajas Salamanca
Universidad El Bosque
mbarajas@unbosque.edu.co

Sandra Liliana Bohórquez López
Universidad El Bosque
sbohorquez@unbosque.edu.co

Elsa María Beltrán Luengas
Universidad El Bosque
ebeltranl@unbosque.edu.co

Resumen

El proyecto consideró la pertinencia del diseño como agente transformador de representaciones de la fauna y la flora, mediante la construcción de artefactos que buscan visibilizar la biodiversidad y generar experiencias para la apropiación del territorio a través de la vinculación afectiva y emocional. En este sentido, el objetivo consistió en diseñar una colección de vestuario y mobiliario que apoyara la apropiación de la fauna y flora locales, a través de la comprensión de las experiencias de niños y niñas habitantes de Bogotá, con los animales y las plantas del bosque de niebla altoandino. Se realizaron dos procedimientos metodológicos, el primero consistió en el desarrollo de un taller investigativo de co-creación en varias sesiones, con niñas y niños de 7 a 12 años, en el que se les propuso la historia: *Los secretos del venado dorado*; en el segundo se analizaron los referentes de animales y plantas seleccionados, representados por los participantes y trabajados en sus propuestas creativas; también se llevaron a cabo técnicas de investigación cualitativa, como la observación

social directa y entrevistas. La intención del proceso fue académica, desde el punto de vista de aportar a las disciplinas e interdisciplinariedad desde el punto de vista metodológico y desde el proceso que inscribe el conocimiento en artefactos plástico-sensoriales. Se concluye que con la investigación-creación se logra demostrar el papel del diseño en la valoración del territorio como garante de visibilización de la naturaleza mediante la inscripción de elementos estético-sensoriales, experienciales y emocionales de la biodiversidad en productos cotidianos.

Palabras clave: apropiación de la fauna y flora, artefactos plástico-sensoriales, biodiversidad, diseño, investigación-creación.

Introducción

Los bienes que se consumen constituyen, en cierta medida, una forma de representación del sistema de valoración de quien consume (Crane y Bovone, 2006). La oferta de productos infantiles en Bogotá, tales como juguetes, mobiliario y vestuario, son una muestra del reducido valor que se le otorga a la biodiversidad local, al tener en cuenta que los animales y las plantas suelen ser motivo de representación en este tipo de productos. De hecho, el mapeo inicial que se realizó cuando se concibió el proyecto, reveló que las representaciones sobre flora y fauna más frecuentes eran de carácter doméstico, foráneo o genérico. Esta limitación de representaciones de la naturaleza local en la oferta comercial de productos infantiles llevó a preguntarse sobre cómo se podría visibilizar la biodiversidad local entre niñas y niños bogotanos y cómo se podría propiciar, a través del diseño, un proceso de apropiación de la misma, que resulte de mayor valoración.

Relacionado con lo anterior, Khan (2011) denomina amnesia generacional medioambiental a la pérdida de la calidad del medioambiente, generación tras generación, debido a las limitadas experiencias que tiene la población urbana con este. Dado que cada nueva generación hereda un entorno cada vez más degradado, percibe este paisaje como lo normal. A medida que avanza el tiempo, el ecosistema original resulta irreconocible. Por tal razón, la población urbana, cada vez en mayor cantidad, tiene conocimientos escasos sobre la biodiversidad de su territorio (Weller, 2017) y poco relaciona con sus propios fines y

proyectos el riesgo que conllevan para la vida los procesos de erosión del planeta. Esto sumado a la historia de Colombia como colonia española en el pasado y como poscolonia hoy, hace que en la actualidad se valore más aquello proveniente de otras latitudes, proceso que se reproduce en el tiempo a través de la socialización primaria y secundaria que involucra la crianza, la educación y la comunicación (Berger y Luckmann, 1966).

En este contexto, proponemos una aproximación a esta problemática desde la investigación-creación en tanto que su propósito es la producción de conocimientos que se inscriban en artefactos plástico-sensoriales (Ballesteros y Beltrán, 2018) que, en este caso, actúen como mediaciones que faciliten la apropiación de la fauna local y la valorización del territorio por parte de la audiencia infantil. En efecto, la investigación-creación incluye una sucesión de procedimientos concretos e iterativos en los que se va realizando un testeado continuo de las diferentes posibilidades de inscripción en el nivel de lo material (Beltrán y Villaneda, 2020). Cabe mencionar, además, que entendemos la investigación-creación -y por lo demás, el proceso creativo que realiza el diseño- en términos de transdisciplina, de acuerdo con lo que postulan Findeli, Brouillet, Martin, Moineau, y Tarrago (2008). Los autores en mención explican que los investigadores-creadores transforman el conocimiento teórico y abstracto en algo concreto que se caracteriza por tener una cierta materialidad y por haber sido el resultado de la aplicación de técnicas particulares. Por esa razón, la investigación-creación se ocupa de intervenir la interfaz entre el ser humano y el mundo a fin de mejorar nuestra forma de habitarlo.

En ese sentido, el proyecto que presentamos aquí consideró la pertinencia del diseño como agente transformador de representaciones de la fauna y la flora, mediante la construcción de artefactos que buscan visibilizar la biodiversidad y generar experiencias para la apropiación del territorio a través de la vinculación afectiva y emocional. El citado Khan (2011) sugiere que el uso de narrativas que referencien lo natural, puede contribuir a combatir el fenómeno de amnesia generacional, por lo que se contempló el papel prominente que tiene la disciplina del diseño en la creación de narrativas (Zamarato, 2008) y de experiencias de felicidad (Hassenzahl, Eckoldt, Diefenbach, Laschke, Lenz y Kim, 2013).

Así, para el desarrollo del proyecto se decidió seleccionar un ecosistema cercano a la ciudad, que representara unas condiciones

estéticas particulares, para propiciar una experiencia de inmersión en un grupo de niñas y niños bogotanos. Se seleccionó el bosque de niebla o altoandino, ecosistema que alberga una gran riqueza de fauna y flora, y que sus características de baja presión atmosférica, temperatura templada y vientos leves, favorecen la aparición y permanencia de un manto de niebla que mantiene la humedad (Naranjo, 1989), e igual proporciona una atmósfera de misterio. Su conformación, de cuatro niveles, presenta abundante follaje, desde el suelo hasta el dosel, y permite el cumplimiento de funciones ecosistémicas indispensables, tales como proveer de alimento a una gran cantidad de especies de animales y capturar y almacenar el agua y liberarla en los ríos. Estas características convierten al bosque de niebla en un escenario ideal para la búsqueda de *los secretos del venado dorado*, historia construida desde el diseño para propiciar la inmersión en la experiencia de apropiación, así como para facilitar los procesos de recolección de la información al interior de la población de interés, a fin de desarrollar una colección de vestuario y mobiliario, proceso de investigación-creación que se describe en este capítulo.

La historia de *Los secretos del venado dorado*, emerge como una propuesta para visibilizar y reconocer varias especies de plantas y animales características del territorio, entre las que se encuentra el venado. A pesar de que hoy, este animal ha sido desplazado por el crecimiento de la ciudad, también ha sido referente ancestral para varias comunidades indígenas que han habitado el bosque de niebla a lo largo de la historia del territorio.

Marco teórico

La experiencia y la apropiación de la biodiversidad local

El objetivo del proyecto consistió en diseñar una colección de vestuario y mobiliario que favoreciera la apropiación de la fauna y flora locales, a través de la comprensión de las experiencias de niños y niñas habitantes de Bogotá, con los animales y las plantas del bosque de niebla altoandino, con el fin de incorporar su estética y los valores locales en su vida cotidiana. Para esto, se partió de dos conceptos clave del objetivo en mención, a saber: experiencia y apropiación; con el fin de explorar las formas específicas en las que las niñas y los niños vinculan los sentidos con los recuerdos y cómo los asocian a sensaciones positivas y agradables. Estos conceptos

clave fueron definidos y desglosados en una matriz cuyas columnas partían de lo más abstracto a lo más concreto (concepto-dimensión-indicador), de manera que el fenómeno de interés se pudiera observar en la realidad, desde los procesos de recolección de la información, pasando por la sistematización y análisis de los datos, para llegar a la concreción y comprobación de los tangibles diseñados.

En primer lugar, la definición de experiencia que se construyó, partió de perspectivas fenomenológicas y críticas. De una parte, se entiende la experiencia como aquello que abarca lo que el sujeto puede percibir desde los condicionamientos de sus sentidos. Esto relacionado al cómo el ser humano puede conocer el mundo a través de las sensaciones, las emociones y las formas en las que las interpreta y las experimenta. Por lo tanto, en la percepción se originan los significados, dado que el sujeto asocia lo percibido a su historia de vida particular (Scott, 1992; Csordas, 2003). Le Breton (2008) sugiere que la experiencia ocurre de forma constante e imparable, pues en las condiciones ordinarias de la vida, una corriente ininterrumpida de sensaciones les da consistencia y orientaciones a las actividades del ser humano.

De otra parte, la cultura y los valores que se le asignan a las cosas, influyen en los sentidos y en la interpretación; según el autor citado: “Una cultura determina un campo de posibilidades de lo visible y de lo invisible, de lo táctil y de lo intocable, de lo olfativo y lo inodoro, del sabor y de la insipidez, de lo puro y de lo manchado” (Le Breton, 2008, p. 158). A causa de esto, en la experiencia, el sujeto recaptura el significado de las prácticas cotidianas y lo conecta a otros significados anclados a estados perceptivos anteriores en contextos pasados (Clough, 2008).

Al seguir esa línea de pensamiento, se trató de comprender las experiencias de los niños bogotanos con la naturaleza, al establecer el vínculo entre las propiedades perceptuales de distintos materiales, medios y mediaciones, las sensaciones y los recuerdos que ellos mismos describieron como positivos, de acuerdo con la cultura poscolonial con la que se tiende a invisibilizar o negar lo propio.

En segundo lugar, de acuerdo con Martín-Barbero (1987), se entendió la apropiación como los modos en que las mediaciones que ocurren entre los discursos hegemónicos y de resistencia que moldean las subjetividades

en los contextos locales. Las mediaciones son los vehículos que transmiten significados, y los significados originales se van alterando a través de las mediaciones (Latour, 2005). Por lo tanto, se focalizaron los artefactos culturales en los que los discursos mediáticos se sitúan, en el caso de las niñas y los niños, para revelar el proceso de construcción de significado, pues parte del objetivo consistía en analizar las articulaciones entre las mediaciones y las subjetividades de este grupo social.

Al partir, entonces, de estos dos conceptos, la propuesta fue identificar y comprender las formas de representar a los animales y a las plantas del bosque de niebla por parte de las niñas y los niños locales, con el fin de articular dichas representaciones con experiencias positivas, de manera que se les asignaran nuevos significados -en este caso, para incrementar su valor- en artefactos de diseño que cumplieran una función mediadora.

Un concepto útil, tanto para conocer la forma en que las niñas y los niños imaginaban a los animales, así como para trasladar el significado de estos a mediaciones concretas, es el de representación social. Las representaciones sociales se enfocan en el estudio de los vínculos entre regulaciones sociales y funcionamientos cognoscitivos; es decir, su interés es identificar la relación entre el metasistema social y el sistema cognitivo (Doise, Clémence y Lorenzi-Cioldi, 2005). Por tanto, las representaciones sociales se sitúan en el punto en el que se interceptan lo psicológico y lo social y se definen con un contenido determinado que, a su vez, se asocia a un objeto. Por lo tanto, el acto de representar es una forma de pensamiento a través de la cual un sujeto se relaciona con un objeto (Jodelet, 1991). Para los propósitos del estudio, se focalizaron los pensamientos que construían las niñas y los niños acerca de la flora y la fauna del bosque de niebla y la forma en la que integraban cognitivamente su estética específica de acuerdo con sus representaciones previas de plantas y animales.

Autores como Jodelet (1991), Viveros (1993) o Doise, Clémence y Lorenzi-Cioldi (2005) proponen que las representaciones sociales ocurren mediante dos mecanismos: la objetivación y el anclaje. El primero consiste en la operación por la cual se ordenan, de manera particular, los conocimientos relativos al objeto de la representación (Viveros, 1993). Siguiendo esta definición, se buscó identificar cuáles representaciones de animales, plantas y de la naturaleza en general, estaban presentes en la vida cotidiana de los niños, cómo las describían y qué sabían de ellas.

En el segundo mecanismo, el anclaje, ocurre un enraizamiento social de la representación y de su objeto. En consecuencia, la intervención de lo social se relaciona con el significado y la utilidad que le son atribuidos al objeto de la representación. El anclaje incluye la integración cognitiva del objeto representado en el sistema de pensamiento preexistente. Se propone, entonces, que el anclaje cumpla con tres funciones en el proceso de representación: la orientación de los comportamientos, la orientación de las relaciones sociales y la integración de lo novedoso (Viveros, 1993). Por tal razón, se propuso identificar los elementos específicos relacionados con las formas, las texturas, los colores, las temperaturas, los sabores y los olores que los niños incorporaban y resaltaban de una serie de animales y plantas altoandinos, de manera que se pudiera observar a qué tipo de sensaciones se anclaban y cómo ocurría el proceso de reorientación de los comportamientos y de las relaciones sociales que facilitaban la vinculación afectiva y emocional con dichos referentes, y que permitían el incremento de su valor subjetivo.

Una vez identificadas las representaciones y los mecanismos de objetivación y anclaje, se crearon artefactos plástico-sensoriales concretos (véase Ballesteros y Beltrán, 2018, pp. 41-42), con el fin de recrear dichos procesos de representación a fin de proponer tangibles que permitieran la integración de elementos novedosos; en este caso, los animales y plantas locales, conectándolos con los estados sensoriales y emocionales agradables y recuerdos positivos de las niñas y los niños. En ese orden de ideas, se concibió el artefacto siguiendo la propuesta de Latour (1987), como la inscripción de lo abstracto -la representación de las plantas y los animales locales, en lo material y concreto, la colección de prendas de vestir infantiles y los muebles y decoración para la habitación de niñas y niños-.

Enfoque de investigación-creación

Como habíamos mencionado antes, el proyecto aquí descrito parte del concepto de investigación-creación según lo que postulan Ballesteros y Beltrán (2018) que entiende la investigación-creación como la producción de nuevos conocimientos propia de las disciplinas creativas y que se caracteriza porque dichos conocimientos se inscriben en una creación concreta. Este proceso ocurriría, según las autoras mencionadas en tres

fases, a saber: la contextualización, la detonación y la conformación plástica.

Explican las autoras, que la contextualización corresponde al momento en el que los investigadores-creadores se apropian de una realidad histórica y geográficamente situada. Esta fase se caracteriza por una búsqueda rigurosa de los distintos elementos del contexto, con el fin de documentarse activamente sobre una situación susceptible de ser mejorada en un contexto particular. En ese orden de ideas, en el caso específico que se describe, la contextualización se relaciona con la problemática de investigación descrita por las corrientes post y decoloniales. En efecto, en los territorios latinoamericanos, las creaciones artísticas e intelectuales de colectivos diferentes al europeo, han sido disminuidas y el discurso estético occidental ha excluido las expresiones del otro colonizado (Venn, 2009). No obstante, actualmente existe una crisis de las ideas modernas de civilización, progreso y felicidad, que asumían que la curva occidental era una curva ascendente (Steiner, 1991). En este contexto, se ha cuestionado la aplicabilidad universal de las categorías occidentales tradicionales, al desviar la mirada hacia otras posibilidades de representar y relacionarnos con el mundo, con la naturaleza y con los otros seres vivos.

La detonación ocurre cuando los investigadores-creadores logran interpretar el contexto de manera que les permita proponer una forma de intervención del mismo mediante una creación, con el fin de proponer un señalamiento o, en el caso del diseño, de mitigar o solucionar la situación problemática (Ballesteros y Beltrán, 2018). En el presente estudio de caso, el equipo de investigación-creación revisó la información resultante del taller: *Los secretos del venado dorado*, para establecer las especificaciones estéticas, funcionales y tecnológicas de los productos a conformar. Por otro lado, se establecieron posibilidades formales a partir de los referentes seleccionados, para inscribir el conocimiento construido con esta información, y articulándolo con los resultados del análisis estético.

La conformación plástica corresponde al proceso de creación como tal, y consiste en la transformación de los elementos perceptuales y sensoriales que darán lugar a la creación o al artefacto plástico-sensorial (Ballesteros y Beltrán, 2018) y, por lo tanto, a la inscripción del conocimiento y su significado en una serie de mediaciones, de acuerdo

con nuestra definición de apropiación. En este sentido, esta propuesta pretendió identificar e inscribir el significado y el valor de la biodiversidad del bosque de niebla colombiano en tangibles con utilización del diseño como vehículo.

Este proceso aspira a promover formas alternativas de reconocer y valorar las diferencias de los seres con los que se comparte los espacios y el mundo, así como el fortalecimiento de la cohesión de la identidad social en los procesos de construcción de lugares antropológicos que se caracterizan, de acuerdo con Augé (2000), como aquellos que la gente local apropia llenándolos de valor y de sentido, según las lógicas culturales propias. Se buscó entonces, la creación de prototipos en los campos profesionales del diseño de modas y de mobiliario, que dieran cuenta de la representación y traducción creativa de la investigación en ideación y en formas concretas.

A la luz de estas fases, este proyecto articuló, en su primera parte, herramientas específicas para recolectar y analizar información que permitiera alcanzar un nivel crítico de claridad acerca de las prácticas cotidianas en las que las niñas y los niños bogotanos apropian los conocimientos sobre otros seres vivos no humanos y en las que establecen y exploran su relación afectiva con ellos. Las herramientas en mención conjugaron conceptos propuestos desde la antropología, la psicología social y la sociología que se describieron anteriormente. Además, dichas herramientas incluyeron, también las aproximaciones de la co-creación y del diseño de servicios de manera que la información recolectada apuntara hacia descripciones detalladas que propiciaran la detonación de formas, colores, texturas concretas que conectaran la experiencia sensorial con elementos específicos de la fauna y flora locales, de manera que facilitarían la visualización del camino a seguir en la conformación plástica de los artefactos.

Descripción del estudio de caso

La contextualización del proyecto se relaciona, específicamente, con la forma en la que los niños y las niñas representan a la naturaleza, en particular a la fauna y la flora del territorio de interés; es decir, del bosque de niebla. Así, se realizaron dos procedimientos metodológicos que permitieron cumplir con el propósito señalado.

El primer procedimiento metodológico consistió en el desarrollo de un taller investigativo de co-creación en varias sesiones (Sanders y Strappers, 2008; Martin y Hanington, 2012), con niñas y niños de entre 7 y 12 años, en el que se les propuso la historia: *Los secretos del venado dorado*, para seguir la propuesta de Dindler e Iversen (2007), acerca de la realización de procesos de recolección de información mediante la ficción. En este caso, el equipo de diseño les propuso a las niñas y a los niños que buscaran los secretos del venado dorado; esta búsqueda permitiría encontrar a los animales y a las plantas del bosque de niebla, para poder diseñar objetos que los representarían.

El diseño de la historia, por su parte, siguió los principios del *storytelling* (Beckman y Barry, 2009), de manera que facilitara la construcción de la narrativa, así como de piezas gráficas y objetuales que permitieron al equipo recuperar la información mediante pruebas sensoriales (Popper y Kroll, 2005; Nicklaus, 2015), con el fin de definir sus preferencias específicas en cuanto a la sensación producida por un estímulo externo concreto. También se llevaron a cabo técnicas clásicas de investigación cualitativa, como observaciones sociales directas y entrevistas (Valles, 1999), que facilitaron la verbalización de las formas en las que las niñas y los niños representaban a los animales y a las plantas, y las emociones que les producían los distintos elementos sensoriales que utilizaban para construir su representación.

El taller se planeó usando la herramienta de *blueprint* (Tassi, 2009), que posibilitó la planeación de los diferentes momentos y recursos de la actividad, a fin de garantizar que la información necesaria para cumplir el objetivo del proyecto, fuera recolectada y, al tiempo, que los niños disfrutaran de la compañía de los otros y de la actividad misma.

En el segundo procedimiento metodológico, se analizaron los referentes de animales y plantas seleccionados, representados por los participantes del taller y trabajados en sus propuestas creativas, siguiendo el método de análisis estético de Villaneda (2019). Se trata de identificar las condiciones formales mediante la categorización en elementos asociados a su apariencia o configuración, tales como el contorno, el color y la textura, y a su estructura o composición, con inclusión de la identificación de componentes geométricos y de sus propiedades espaciales, como la posición, la dirección, el sentido, la proporción, la escala y la dimensión.

En la fase de detonación, la información resultante de las verbalizaciones y de las observaciones durante el taller fueron analizadas mediante la producción de teoría fundamentada (Corbin y Strauss, 2008). Recordemos que las categorías de análisis correspondían a la experiencia de las niñas y los niños en términos de la interpretación emocional de las sensaciones producidas por estímulos externos, de acuerdo con cada uno de los sentidos, y la apropiación como el proceso a través del cual las mediaciones moldean las subjetividades en los contextos locales, al transmitir significados específicos. Por lo tanto, el interés fue trasladar el significado de la experiencia sensorial positiva descrita por parte de las niñas y los niños, en mediaciones específicas. Se buscó, entonces, cruzar lo hallado en el taller con lo encontrado en el análisis estético. Los resultados se organizaron de acuerdo con 4 categorías que se describirán enseguida.

Estímulos visuales

Las niñas y los niños construían representaciones de los animales bidimensionalmente, en vista lateral o superior, en las que aparecían accidentes formales como picos y alas, y en las que primaron los contornos, los colores y las texturas, así como el respeto de las proporciones. Siempre estaban presentes los ojos, en formas circulares, que funcionaban como elemento de contraste, por forma, tamaño y color. De igual manera, los participantes mostraron interés por elementos visuales imperceptibles a simple vista, pero evidentes con ayuda de instrumentos como filtros de colores o luces negras. Aunque las niñas y los niños no representaron la flora, sí se evidenció la utilización de tonalidades de azules de acuerdo con el análisis estético del bosque de niebla donde este color era predominante. De igual manera, se hizo una exploración geométrica de los referentes de fauna y flora que permitió evidenciar y representar sus proporciones, jerarquías y funciones ecológicas.

Estímulos táctiles

Se observó que las niñas y los niños testeaban las texturas con sus dedos, pero también con sus pómulos, cuando estas eran suaves, como el peluche, lo cual denotó su preferencia. También presentaron preferencia por texturas esponjosas, al seleccionar las espumas siliconadas dentro de sus favoritas. De igual manera, al representar las texturas de los animales, los

participantes incluyeron los elementos individuales que las componían. Por ejemplo, al representar el plumaje, las plumas aparecieron como entidades independientes.

Estímulos propioceptivos

Se evidenció la preferencia por tonalidades claras y algunas gamas de azul en las paredes, así como la relación estética entre el cubrelecho y las cortinas. La preferencia por las cenefas y los contrastes de color en ellas se destacaron. Las alfombras delgadas resultan ser percibidas como prácticas, dada su fácil limpieza. Además, los sujetos prefirieron textiles livianos en la ropa de cama y utilizaron elementos del entorno como recursos para generar distribuciones de mobiliario similares a un espacio amoblado en escala real. Por tanto, el espacio fue representado en escala individual y se destacaron detalles como vacíos en las estructuras y elementos decorativos en los techos.

Se pretendió evocar el bosque de niebla como un todo adaptado al espacio habitacional y seleccionar texturas y materiales que recrearan las condiciones del entorno. Se realizaron ilustraciones simplificadas de las hojas y de las flores, con el fin de generar una distinción más clara de las plantas por parte de las niñas y los niños.

La lúdica

Se identificó el valor de diferentes elementos que suscitaban diversión en los niños, tales como el adoptar roles, lo que les permitía asumir una participación activa y un compromiso claro en la actividad. Por ejemplo, los participantes simulaban los comportamientos de los animales y disfrutaban hacerlo. A continuación, se describe la conformación plástica del proyecto que consistió en el proceso de la creación de la colección de vestuario y de mobiliario para niñas y niños.

Propuesta de vestuario

Esta propuesta inscribe tres referentes de la fauna del bosque de niebla (Naranjo, 1989), que fueron seleccionados bajo dos criterios: los menos conocidos por los niños y los que ofrecían mayor complejidad estética.

Con el fin de incorporar los elementos lúdicos, que resultaron elementos clave para asociar estímulos externos con la emoción de la alegría, se implementaron bocas, ojos, orejas, picos, alas y colas, que ofrecieron la posibilidad de recrear los movimientos y comportamientos de los animales con los trajes. También se propició el juego a través de recursos como guantes que simulaban las patas del pato, de manera que el usuario pudiera asumir el rol de este animal.

De igual forma, el uso de tintas que cambian de color con el calor, el sol o el agua, propician la interacción con la naturaleza y aportan diversión para las niñas y los niños, que disfrutaban al experimentar con el material y explorar sus posibilidades de cambio y transformación.

Adicionalmente, se hizo claro que, si se recreaban algunas de las adaptaciones que presentan algunos de los animales a sus condiciones medioambientales, se podían añadir más elementos lúdicos en el vestuario. La inclusión de movimientos y cambios sorprendentes que causan asombro y maravillan a las niñas y a los niños, se anclan a emociones positivas como la alegría y la admiración, que son clave para la formación de la eudaimonía, y ayuda a incrementar el valor intrínseco sentido por parte de los sujetos abordados, a través de la vinculación afectiva con el animal representado. Entonces, se utilizaron tintas que cambian de color con la temperatura, en el caso de los reptiles, y con el agua, en el caso de las aves. Para los reptiles, la presencia de la tinta aludió a la sensibilidad de estos a las altas temperaturas.

Para la chaqueta Serpiente (*chironius monticola spp.*) (Figura 15), se simuló su longitud total con los brazos, para ser coherentes con sus proporciones y movimientos. De esta manera, los niños se convierten en el instrumento de este animal que los domina. La capota, que dota de misticismo al portador, se enrolla en sí misma y pareciera que la serpiente se ha posado sobre los hombros. Las mangas son títeres que funcionan, una como cabeza y la otra como cola. No fue fácil conseguir un material

fiel a la coloración original de los animales, por eso hay intervenciones con otros tonos, a manera de contraste.



Figura 15. Chaqueta serpiente.
Fuente: María Patricia Barajas Salamanca.

En cuanto al perro de monte (*speothos venaticus, spp.*), (Figura 16) la que hubiera sido la orientación coincidente de la cabeza de este con la del niño, tuvo que cambiarse, pues en el prototipo la imagen se deformaba. Al hacerle simetría en el eje vertical y usar la punta de la capota como nariz, aparece la cara del animal, que es apreciable solamente si la capota es vista de lado, lo que le añade, al artefacto, un factor más de sorpresa.



Figura 16. Chaqueta Perro de monte.
Fuente: Maria Patricia Barajas Salamanca.

La exploración geométrica presente a lo largo del proyecto, enriqueció la propuesta, porque permitió identificar las proporciones de los animales y ayudó a que estos fueran representados con mayor fidelidad. Esto se evidenció en las representaciones de las cabezas de los animales, especialmente en la propuesta del Pato de torrente (*Merganetta armata spp*) (Figura 17).



Figura 17. Chaqueta pato de torrente.
Fuente: Maria Patricia Barajas Salamanca.

Propuesta de mobiliario

Al momento de seleccionar los elementos que compondrían la decoración del espacio habitacional, se utilizó el concepto de niveles del bosque, con el fin de proponer combinaciones entre mobiliario y flora, de modo que los elementos de mobiliario se pudieran clasificar por alturas e integrar a los cuatro niveles del bosque de niebla. (Figura 18)

En el proceso de bocetación y materialización, se tuvieron en cuenta las funciones estéticas y ecológicas que cumplen las plantas en el bosque, para proponer analogías en el mobiliario, como se mencionó antes; también resultó relevante la flexibilidad del chusque (*Chusquea scandens, spp*) que se implementó en la forma de las patas del escritorio que varían su angulación y, de este modo, se puede aumentar; además, la capa que forma el helecho sarro (*Cyathea*) sobre el sotobosque para captar la luz solar, se hizo presente en el estampado de una gran superficie, como ocurre con el cubrelecho (véase figura 4, letra d); finalmente, las plantas epífitas se hacen evidentes en la repisa donde aparecen tres especies de bromelia (*Aechmea corymbosa spp, Aechmea guzmania voila spp, Aechmea chester blue spp*), según sus variaciones de altura.

Se utilizó, también, como figura base el círculo en todo el proceso, de acuerdo con las abstracciones geométricas de las hojas y de las florescencias. A partir de esta figura, y por medio de radiaciones y simetrías, se conformaron los módulos base de representación de las especies de flora. Luego de crear los módulos de las plantas, se agruparon para generar súper módulos con variaciones de tamaño, con el fin de conformar la repisa Molinillo, el techo Aliso y la cortina Cedro negro. Estos súper módulos simulaban el crecimiento irregular característico de esta clase de plantas sobre los tapetes de musgo; se emplearon materiales con texturas suaves y cortas para dar lugar a una experiencia sensorial más figurativa. Por último, la limpieza de estos elementos se facilita por ser superficies independientes.

CORTINA
CEDRO NEGRO
Juglans neotropica, spp

(a)



CUARTO NIVEL
Dospel

TERCER NIVEL

SEGUNDO NIVEL
Sotobosque

PRIMER NIVEL
Suelo

(h)
REPISA
MOLINILLO
Magnolia
hernandezzi

(g)
SILLA
ABALAZO
Monstera
deliciosa, spp

(f)
ESCRITORIO
CHUSQUE
Chusquea
scandens, spp

**TECHO
ALISO**
Alnus glutinosa, spp

(b)



(c) **REPISA
BROMELIAS**

- *Aechmea
corymbosa* sp
- *Aechmea
guzmania
voila* spp
- *Aechmea
chester blue* sp

(d) **CUBRELECI
HELECHO**
Bryophyta

(e) **TAPETES
SECRETOS**
Bryophyta

Figura 18. Propuesta de mobiliario para habitación usando niveles del bosque.
Fuente: Sandra Liliana Bohórquez López.

Conclusiones

Los productos descritos en el caso de estudio, llegaron a la fase de prototipo, de los cuáles la *chaqueta Perro de monte* fue adquirida por uno de los niños participantes del taller y el mobiliario fue presentado a una empresa fabricante de muebles en la ciudad de Bogotá. La intención del proceso no fue comercial sino académica desde el punto de vista de aportar a las disciplinas e interdisciplinariedad desde el punto de vista metodológico y desde el proceso que inscribe el conocimiento en artefactos plástico-sensoriales. En consecuencia, la investigación-creación logró demostrar el papel del diseño en la valoración del territorio como garante de visibilizar la naturaleza mediante la inscripción de elementos estético-sensoriales, experienciales y emocionales de la biodiversidad en los productos cotidianos de uso.

Así las cosas, la intención fue aportar a la disciplina, con la producción de conocimiento de varios tipos. En primera instancia, se buscó dar lugar a un conocimiento de tipo práctico desde lo metodológico y procedimental, dirigido a la disciplina del diseño. En ese sentido, se buscó dar lugar a una experimentación activa con distintos materiales y medios que evocaran los cinco sentidos, con el fin de identificar aquellos que propiciaran un vínculo afectivo, dadas sus características sensoriales agradables, de manera que se anclaran a experiencias positivas que tuvieran en común los niños. Segundo, se propuso producir un conocimiento más experiencial y cognitivo-afectivo dirigido al contexto. Tanto el mobiliario como las prendas de vestir que se diseñaron, tuvieron como propósito que los niños adquirieran mayor diversidad en cuanto a las formas de representar a los animales y a las plantas del territorio nacional, al vincular los sentidos, las sensaciones y los recuerdos.

Ahora bien, aunque el proceso de investigación-creación mediado por la ficción, generó entusiasmo en las niñas y en los niños, les permitió reconocer un tipo de ecosistema desconocido y logró promover una serie de emociones positivas. Sería interesante desarrollar experiencias al involucrar a los participantes desde la fase de planeación en el momento de contextualización. Del mismo modo, se pueden proponer futuras investigaciones con niñas y niños de diversas edades, e incluir mayor diversificación en las tipologías de productos y servicios a explorar, que faciliten el desarrollo de estrategias que promuevan el valor de la flora

y de la fauna de Colombia, uno de los más biodiversos de la Tierra. De esta manera, un mayor número de secretos del venado dorado serán materializados y revelados gracias al diseño.

Es importante hacer énfasis en que, en virtud de que los procesos de investigación-creación tienen el mismo rigor que cualquier investigación, resulta necesaria la articulación de las disciplinas creativas con otras disciplinas que puedan enriquecerlos y fortalecerlos. En el caso descrito se conjugaron conceptos y herramientas provenientes de la antropología y la sociología del cuerpo y de los sentidos, la psicología social, el diseño industrial y el diseño de servicios con técnicas específicas de co-creación, *storytelling*, observaciones sociales directas y entrevistas. En esta conjugación se buscó una horizontalidad en las disciplinas intervinientes con el fin de alcanzar una interdisciplinariedad que hiciera justicia al análisis y transformación de la experiencia humana en términos de su continuidad e indivisibilidad.

Finalmente, aunque es claro que el conocimiento es susceptible de ser inscrito en artefactos plástico-sensoriales, es de gran valor explicitar los procesos que condujeron a la creación de forma estructurada y sistemática con el fin de que los aportes en términos de nuevos conocimientos producidos de las disciplinas creativas sean más fácilmente apropiados. Su descripción rigurosa permitirá tanto a estudiantes como a profesionales creadores y no creadores, comprender la conceptualización que conllevan las iniciativas creativas, así como su aplicación en el ámbito de lo técnico.

Referencias

- Augé, M. (1992). *Los "no lugares" espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.
- Ballesteros, M. y Beltrán, E. M. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia*. Bogotá: Universidad El Bosque.
- Beltrán, E. M. y Villaneda, A. (2020). La investigación-creación como producción de nuevo conocimiento: perspectivas, debates y definiciones. *Índex, revista de arte contemporáneo* 10, 247-267. <https://doi.org/10.26807/cav.vi10.339>
- Berger, P. y Luckmann, T. (1966). *The social construction of reality*. New York: Anchor Books.
- Clough, P. T. (2008). The affective turn: Political economy, biomedicine and bodies. *Theory, Culture and Society*, 25(1), 1-22. <https://doi.org/>

- org/10.1177/0263276407085156
- Corbin, J. y Strauss, A. (2008). *Basics of qualitative research. techniques and procedures for developing grounded theory*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Crane, D. y Bovone, L. (2006). Approaches to material culture: The sociology of fashion and clothes. *Poetics*, 34, 319-333. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2006.10.002>
- Csordas, T. J. (2003). Introduction: The body as a representation and being in the world. En T. J. Csordas (Ed.), *Embodiment and experience* (pp. 1-24). Cambridge: Cambridge University Press.
- Dindler, C. y Iversen, O. (2007). Fictional inquiry. Design collaboration in a shared narrative space. *CoDesign*, 3(4), 213-234. <https://doi.org/10.1080/15710880701500187>
- Doise, W.; Clémence, A. y Lorenzi-Cioldi, F. (2005). *Representaciones sociales y análisis de datos*. México: Instituto Mora.
- Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C., y Tarrago, R. (2008). Research through design and transdisciplinarity: A tentative contribution to the methodology of design research: "Focused"-Current Design Research Projects and Methods, 67-91.
- Hassenzahl, M.; Eckoldt, K.; Diefenbach, S.; Laschke, M.; Lenz, E. y Kim, J. (2013). Designing moments of meaning and pleasure. Experience design and happiness. *International Journal of Design*, 7(3), 21-31.
- Jodelet, D. (1991). La representación social: fenómenos, concepto y teoría. En S. Moscovici (Ed.), *Psicología social II* (pp. 413-494). Barcelona: Paidós.
- Khan, P. (2011). *Technological nature: Adaptation and the future of human life*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Latour, B. (1987). *Science in action*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social. An introduction to actor-network-theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Le Breton, D. (2008). *Anthropologie du corps et modernité* (5a ed.). Paris: Puf.
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Martin, B. y Hanington, B. (2012). *Universal methods of design. 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Beverly: Rockport Publishers.
- Naranjo, L. G. (1989). *Bosque de niebla. Introducción al ecosistema altoandino*. Cali: Fundación Herencia Verde.
- Nicklaus, S. (2015). Sensory testing in new product development: Working with children. En J. Delarue, B.
- Lawlor, y M. Rogaes (Eds.), *Rapid sensory profiling techniques and related methods* (pp. 473-484). Cambridge: Elsevier/Woodhead publishing. <https://doi.org/10.1533/9781782422587.4.473>
- Popper, R. y Kroll, J. (2005). Issues and viewpoints conducting sensory research with children. *Journal of Sensory Studies*, 20, 75-87. <https://>

- doi.org/10.1111/j.1745-459X.2005.00007.x
- Sanders, E. y Strappers, P. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5-18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Scott, J. W. (1992). Experience. En J. Butler y J. W. Scott (Eds.), *Feminists theorize the political* (pp. 22-40). New York: Routledge.
- Beckman, S. y Barry, M. (2009). Design and innovation through storytelling. *International Journal of Innovation Science*, 1(4), 151-160. <https://doi.org/10.1260/1757-2223.1.4.151>
- Steiner, G. (1991). *En el castillo de Barba Azul. Aproximación a un nuevo concepto de cultura*. Barcelona: Gedisa.
- Tassi, R. (2009). *Tool Blueprint*. Recuperado de <https://servicedesigntools.org/tools/service-blueprint>
- Valles, M. S. (1999). *Técnicas cualitativas de investigación social*. Madrid: Síntesis S.A.
- Venn, C. (2009). Identities, diasporas and subjective change: The role of affect, the relation to the other, and the aesthetic. *Subjectivity*, 26, 3-28. <https://doi.org/10.1057/sub.2008.37>
- Villaneda, A. (2019). La enseñanza-aprendizaje de procesos de conformación en diseño básico: un modelo por competencias. *Actas de Diseño*, 29, 229-241.
- Viveros, M. (1993). La noción de representación social y su utilización en los estudios sobre salud y enfermedad. *Revista Colombiana de Antropología*, 30, 237-260. <https://doi.org/10.22380/2539472X.1833>
- Weller, R. (2017). *Atlas for the end? Atlas for the end the world*. Recuperado de <http://atlas-for-the-end-of-the-world.com/essay.html>
- Zamarato, M. (2008). *Narrative design* (Trabajo de grado de maestría inédito). Universidad de Venecia, Venecia.

Alejandro Villaneda Vásquez

Diseñador Industrial con especialización en Docencia Universitaria, estudios en Filosofía de la Ciencia y en formación por competencias. Actualmente es estudiante de doctorado en el programa de Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales de la Universidad Politécnica de Valencia con el proyecto Diseño y sostenibilidad un modelo de diseño para la valorización del territorio. Docente desde el 2002 de la Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8688-1077>

Maria Patricia Barajas Salamanca

Diseñadora Industrial, egresada en 2017 de la Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque. Ha trabajado en proyectos de diseño de producto, gráfico, de vestuario, escenografía y ha apoyado procesos de investigación. Actualmente colabora con el desarrollo de productos del grupo de investigación de Compatibilidad Electromagnética (EMC) de la facultad de ingeniería de la Universidad Nacional de Colombia y es la directora creativa de su emprendimiento, en proceso de registro, denominado TIRANÍA.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7264-3855>

Sandra Liliana Bohórquez López

Diseñadora Industrial egresada de la Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque. Actualmente es co-creadora de un emprendimiento de mobiliario y decoración para el hogar y la oficina que se encuentra en proceso de registro. Es también ilustradora digital freelance en la editorial Libros para Pensar.

Sus intereses profesionales se centran en diseño de producto e ilustración digital.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3182-9167>

Elsa María Beltrán Luengas

Antropóloga, magíster en Antropología y candidata a Doctora en Bioética. Profesora asociada de la Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque, con interés en la reflexión del aporte de las metodologías cualitativas y etnográficas en la producción de conocimientos situados y en los procesos de investigación-creación. Autora del artículo Las vicisitudes de la investigación artística y ambiental en los comités de ética (2019) y del libro ¿Investigar creando?: una guía para la investigación-creación en la academia (2018).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3182-9167>

La chiva: lienzo identitario de la gráfica popular caucana

Alfredo Valderruten Vidal

Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca

Universidad del Cauca

alfredovidal@unicauca.edu.co

Resumen

La investigación se abordó desde la disciplina del Diseño Visual, con miras a fortalecer la dimensión del fenómeno de la gráfica popular en el ámbito académico, pues sólo hasta ahora empieza a reconocerse su valor en términos del conocimiento que dicho fenómeno aporta a la interpretación y al entendimiento de aspectos socioculturales en el contexto actual. Se planteó como objetivo central, contribuir a los estudios de la gráfica popular mediante la identificación de las características estéticas e identitarias presentes en la gráfica de las carrocerías de las *chivas* (buses escalera) caucanas y describir las significaciones que dichas características tienen para los actores involucrados en el contexto. Se diseñó una metodología de tipo cualitativo, acorde a las necesidades de esta investigación, la cual comprendió cuatro fases: de inmersión, de categorización, de análisis y de resultados, en las cuales se plasmó el paso a paso del proceso. Lo anterior derivó en la producción de un libro, el cual contiene cuatro capítulos que recogen, en síntesis, la identificación y análisis de las características estéticas e identitarias de la gráfica plasmada en las carrocerías de las chivas caucanas, como también la presentación de testimonios en torno a las características mencionadas y su relación con los diferentes actores involucrados en el contexto.

Palabras clave: Colorido, Chiva, Gráfica Popular, Identidad, Patrimonio.

Introducción

La *chiva*, vehículo que surge en Colombia a principios del siglo XX para poner fin al aislamiento de las comunidades campesinas, se caracteriza por su decorado exterior, que contiene una serie de dispositivos simbólicos acentuados en colores tropicales. Aún hoy es empleado para el transporte rural; incluso, para algunos sectores de los departamentos de Cauca, Valle, Nariño y Huila, éste es el único medio de transporte disponible. La *chiva* se ha convertido en una especie de ícono regional, dado que en su carrocería es posible observar juegos de imágenes que parecen reiterarse en cada vehículo y en cada región por donde circulan. También ha permeado dinámicas urbanas, sobre todo, en el ámbito del turismo como una pincelada de toque pintoresco; por ejemplo, las *chivas* rumberas que se encuentran en algunas ciudades como Cartagena, Cali, Medellín y Popayán.

Así, este trabajo nace como una propuesta investigativa, llevada a cabo en la ciudad de Popayán y otros municipios del Departamento del Cauca, como Bolívar, Piendamó, Morales, Silvia, Coconuco y Santander de Quilichao, con el objetivo de identificar los rasgos estéticos e identitarios presentes en los elementos gráficos plasmados en las carrocerías de las *chivas* en el Departamento del Cauca, además de realizar una exploración e interpretación de los significados que dichos rasgos tienen para los actores involucrados en el contexto. Esto con el fin de contribuir al reconocimiento de la gráfica popular como elemento comunicativo y de cohesión social, no sin antes plantearse la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son las características estéticas e identitarias de la gráfica plasmada en la carrocería de las *chivas* en el Departamento del Cauca y qué significaciones tienen para los actores inmersos en su contexto –propietarios, conductores, artesanos y usuarios?

En efecto, es notorio el vacío en cuanto a investigaciones que focalicen, de manera específica, la indagación sobre la imagen y el discurso inherente a la misma y la compulsión de valores e imaginarios en el contexto de la gráfica popular en las *chivas*, que, si bien no son un invento local, se han arraigado en la cultura popular regional y nacional. Aunque en su funcionamiento automotor, son como los demás, solamente se diferencian por sus carrocerías vistosas, lo que los distingue frente a otros medios de transporte. El Gobierno Nacional ha hecho intentos por desmontarlos, dadas sus anticuadas condiciones mecánicas. El decreto 174 de 2001, quiso

prohibir el transporte en chivas; pero, tras un proceso de negociación entre el Ministerio de Comercio y transportadores, se derogó la orden luego de considerar que las chivas son patrimonio cultural del país.

Este último hecho generó un creciente interés por investigar a estos vehículos desde el ámbito académico; gracias también, a que la dimensión de lo popular ha ido ganando espacios de participación y acción en la llamada *cultura oficial*. Existen algunos antecedentes latinoamericanos y nacionales que dan cuenta de los avances en esta temática. El más cercano corresponde al trabajo realizado por el colectivo Popular de Lujo, que aborda el tema de la gráfica popular en la ciudad de Bogotá, el cual ha tenido alcances significativos a nivel latinoamericano. Respecto al Cauca, no se conocen antecedentes que traten el tema de la gráfica popular presente en las chivas; y es en este sentido que la propuesta cobra relevancia y pertinencia al propender por el reconocimiento de la gráfica plasmada en este vehículo como parte de la manifestación cultural y popular del país.

Esta investigación aporta elementos desde el diseño visual, para resaltar la importancia de la gráfica de las chivas en la creación de imaginarios y su puesta en juego alrededor de las prácticas y usos de los decorados de sus carrocerías. Así mismo y teniendo en cuenta el enfoque de investigación-creación, surge la posibilidad de visibilizar los resultados del ejercicio etnográfico por medio de un libro ilustrado que recoge el proceso metodológico, además de presentar una serie de fichas técnicas, matrices, ilustraciones vectoriales, fotografías e infografías que dan cuenta de un proceso de análisis exhaustivo de la gráfica plasmada en las carrocerías, para finalmente obtener el prototipo ilustrado de la chiva tradicional caucana.

Acudir al enfoque de investigación-creación en un trabajo de corte etnográfico, y que involucra el diseño, se convierte en una oportunidad para potencializar los resultados obtenidos. Así, se considera que el libro ilustrado funciona como una guía metodológica que toma en cuenta los fundamentos del diseño y los aplica al estudio de un fenómeno específico, en este caso la chiva caucana.

Lo anterior se considera un aporte significativo a la disciplina del Diseño Visual y a otras afines, que pueden encontrar en el consolidado

del estudio un insumo académico útil para investigaciones posteriores, dado que la gráfica popular puede tomarse como un objeto de estudio de extraordinario valor, además de ser un claro reflejo de la diversidad cultural del país.

Marco Teórico

Para comprender el fenómeno de la gráfica popular, se hace necesario partir de supuestos teóricos que encaminan su entendimiento. Así, Walter Benjamin (1936), filósofo de la imagen y precursor de la teoría crítica, desde la Escuela de Frankfurt expone el primer acercamiento al plantear una relación entre la imagen y la representación del pensamiento. El autor profundiza en la concepción de arte, donde éste, mediante el proceso de *reproductibilidad*, pasa de ser un ente con un *aura* única e irrepetible, relacionada con la religiosidad e intimidad para convertirse en algo que se reproduce cuantas veces se desee, quitándole el valor sacro que este poseía en principio. Este fenómeno representa, cada vez más, la cotidianidad de las masas e incluye a la cultura popular y, en este caso preciso, a la manifestación artística presente en las chivas, donde la repetición e imitación en su estilo gráfico representa una constante, para hacer que el concepto de aura se desvanezca. Ahora bien, no se trata de entablar un juicio moral, pues, incluso, tal desvanecimiento ha ejercido una función emancipadora, por lo menos en cuanto a lo popular se refiere. Es así como la sociedad de masas inserta en la modernidad, involucra un paradigma de cambio social que implica un giro en la percepción de lo ético, estético, es decir, en los procesos de significación y de pensamiento.

A partir de lo anterior, se empezó a comprender la relación entre lo sagrado y lo profano expuesto en las carrocerías de las chivas. Desde la mirada de un diseñador visual, inclusive desde la de cualquier persona ajena al contexto estudiado, este aspecto puede causar curiosidad al involucrar el ámbito moral. Cuando el autor se refiere al arte en un sentido aurático, de alguna manera está señalando el carácter convencional con que un grupo de personas insertas en un contexto comprenden, interpretan y representan sus fenómenos y símbolos. Por ejemplo, no es común que al interior de una iglesia se encuentre en un poster o en cualquier medio de exposición, un personaje como Vicente Fernández (artista mexicano), pues esto rompería con tal sentido aurático y religioso

del lugar. Sin embargo, en el contexto específico de las chivas, es normal encontrar un Cristo Redentor al lado de una calcomanía de una chica sexy. Entonces, el paradigma de cambio social en cuanto a lo estético, al que Benjamin se refiere, también opera en este contexto. En la cultura popular nada rompe con lo establecido, todo es válido de ser expuesto y reproducido.

Consecuentemente, Peter Burke (1978) aborda ampliamente la descripción de la cultura popular, entendida desde el contexto europeo, que años más tarde tendrá gran relevancia para pensadores latinoamericanos; y plantea el concepto de cultura, así: “La historia de la cultura incluye en la actualidad las normas o adopciones que subyacen a la vida diaria” (p. 26). De este modo, el autor le otorga al concepto una interpretación social, sacándolo del entorno meramente tradicional del arte, la literatura y la música propio de las elites. Después se centrará en el concepto de *cultura popular*, para hacer referencia a la *cultura no oficial* o cultura de las *clases subordinadas*, es decir, la cultura de hombres, mujeres y niños que no hacen parte de la élite. Convirtiéndose, posteriormente, en una suerte de *cultura de la rebeldía*, concepto que también acuña este autor para precisar los alcances de esta nueva cultura, después de un periodo comprendido entre 1500 a 1800, en el marco de la industrialización, cuando, según él, muere la cultura popular para convertirse en otra cosa, el redescubrimiento de la cultura del pueblo.

Por consiguiente, se puede deducir que, si bien dicha cultura popular ha sufrido diversos cambios en el tiempo, aún hoy prevalece un sentido de subordinación desde el mismo Estado y desde el común de la ciudadanía, donde se reproduce ese imaginario con acciones tales como limitar los recursos y apoyos a este sector y, por otro lado, intentar aislar esta cultura y sus manifestaciones (plazas de mercado, chivas) hacia las periferias.

A los autores ya reseñados, se suma la interpretación latinoamericana del concepto de cultura popular, abordado ampliamente por el profesor Néstor García Canclini (1987), quien describe que: “lo popular era el otro nombre de lo primitivo, el que se empleaba en las sociedades modernas” (p.01). De este modo, el concepto *cultura popular* cobra un sentido reduccionista, de lo tradicional y artesanal expuesto en los museos, para desconocer, así, las prácticas de comunicación y de sentidos que lo popular enmarca. Para García en Pereira (1995), la cultura popular “conforma

un conjunto de prácticas sociales y colectivas donde lo rural y lo urbano conviven muchas veces en las entrañas de las grandes ciudades o en los aglomerados de la periferia, asumiendo una heterogeneidad que permite caracterizarlas como culturas híbridas” (p.196). Se trata, entonces, de una dialéctica entre lo tradicional y lo moderno, con mixturas para generar procesos de sentido, donde la cultura se desborda al darle paso a las diversas expresiones vivenciadas por todos los sectores culturales.

Para el estudio es importante acercarse al concepto de *hibridación cultural*; García Canclini (2012) diserta al respecto: “Entiendo por hibridación, procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (p.07) Este concepto, sin duda, ayuda a comprender los procesos ocurridos en términos de la apropiación de prácticas culturales en diversos contextos; se trata de una suerte de legitimación a las concepciones de arte y cultura por parte de los sectores populares que, históricamente, fueron segregados por la llamada *alta cultura*.

Por otro lado, los planteamientos de Mijail Bajtín (1987) exaltan la trasgresión de los límites por medio del desarrollo de una percepción de la cultura cómica popular de la Edad Media y el Renacimiento. Allí describe conceptos en torno a lo pintoresco, lo folclórico y lo grotesco; en este caso nos centraremos en el de carnaval, el cual se considera estrecho a los fines de este estudio:

El carnaval ignora toda distinción entre actores y espectadores. También ignora la escena, incluso en su forma embrionaria. Ya que una escena destruiría el carnaval (e inversamente, la destrucción del escenario destruiría el espectáculo teatral). Los espectadores no asisten al carnaval, sino que lo viven, ya que el carnaval está hecho para todo el pueblo. (p. 9)

Esta noción de carnaval permite entender cómo esta festividad propende por la abolición de las jerarquías, tal como lo dice el autor, el carnaval está hecho para todo el pueblo, lejos de pensar en las condiciones socio-económicas, de culto o de pensamiento que separan a las sociedades. La práctica del carnaval que hasta hoy es legítima en el contexto nacional, permite entrelazar el concepto de hibridación cultural de Canclini, en tanto constituye un escenario que permite la mezcla, la

interacción, el reconocimiento de la diversidad a través de las distintas expresiones culturales presentes en el carnaval. Aquí, la gráfica popular cobra relevancia en tanto manifestación cultural inherente a las clases populares.

Si se piensa en el contexto de los municipios del Cauca, es habitual encontrar que las chivas son utilizadas por diferentes personas sin importar su clase social, más aún, cuando en muchas zonas rurales éste se convierte en el único medio de transporte. Pero, más allá de convertirse en una necesidad, viajar en chiva se vuelve una aventura; pues esto contiene un ritual desde el comienzo del viaje hasta el final. El solo hecho de lograr un puesto en la chiva, ya es una hazaña. Por lo general, las chivas tienen siete bancas y, cada una de éstas, tiene capacidad para siete u ocho personas; los puestos más apetecidos son los de los extremos o los de la banca del conductor, así que los primeros en llegar, se llevan la mejor parte. Una vez se llene el cupo y se organice la carga, el viaje inicia, usualmente, con un par de pitidos de la chiva, a modo de despedida y no puede faltar la música que ambienta el recorrido, preferentemente, música popular, tecno-cumbia o tropical. En adelante, el viaje se convierte en el mejor momento para conversar con los vecinos o amigos, también para conocer nuevas personas o, incluso, para burlarse de éste o aquel, aprovechando la multitud, algo semejante a lo que plantea Bajtín en su concepto de carnaval, los pasajeros y el conductor, en este caso, no asisten a este ritual, lo viven y lo recrean constantemente.

Adicionalmente, el carnaval como exaltación del color, de lo folclórico y de sus manifestaciones satíricas, está estrechamente ligado a la gráfica presente en la chiva. Comparten intenciones en tanto buscan llamar la atención a través de su colorido, de sus imágenes y sus mensajes, los cuales tienden a mostrar, con un sentimiento de orgullo, rasgos de identidad y arraigo por la cultura, en este caso por la cultura popular.

Respecto a la identidad, Claudio Malo (2006) dice:

La cultura elitista es más proclive al cambio, a la actualización y homogenización, lo que acarrea una frecuente y acelerada incorporación de rasgos de otras culturas, con el consiguiente desdibujamiento de los contenidos definidores. Siendo la cultura popular más inclinada a preservar los rasgos y valores tradicionales, es claro que la identidad se encuentra menos amenazada en ella. (p.108)

De esta manera, se exalta el valor de la cultura popular, en la medida en que esta preserva los espacios de la vida cotidiana y de sus prácticas socio-culturales, al construir y proporcionar una suerte de seguridad y sentido de pertenencia, lo cual, sin duda, obedece a un patrón de identidad de dicha cultura.

Podría pensarse, en concordancia con el autor, que las chivas hacen parte de esa preservación de la tradición de la cultura popular en el Departamento del Cauca y en el país en general; pues han resistido ante la llegada de vehículos novedosos que, según la normatividad, proporcionan mayor seguridad a los usuarios; también, han resistido a los intentos gubernamentales para sacarlas de circulación, todo esto debido al respaldo que reciben por parte de la población que hace uso constante de ellas, esencialmente indígenas y campesinos, quienes defienden el valor de estos vehículos, al argumentar que hacen parte de su idiosincrasia.

Malo podría ser el referente conceptual más relevante, debido a su gran interés por teorizar desde una concepción del arte y sus prácticas -pintura, escultura, literatura, danza, tradición oral y otras-. El autor esboza ampliamente las consideraciones que distinguen el arte popular del elitista, donde, evidentemente, el primero cobra valor y legitimidad:

Se habla, de unas décadas a esta parte, de cultura popular, arte popular, estética popular, sabiduría popular como de realidades vigorosas cargadas de vitalidad. Lo popular no se ha inventado de la noche a la mañana, al contrario, se ha mantenido tercamente a lo largo de siglos, pese a los ingentes esfuerzos para eliminarlo en las miopes políticas “civilizadoras”. (p.70)

Asimismo, es pertinente recordar la definición de arte del autor citado:

Podríamos también hablar de arte como del conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas que posee una persona para realizar algo. Este es el sentido que da al término un artesano que nos cuenta que “aprendió su arte” en tal época o en tal lugar. (p.169)

Tal definición es, quizá, contradictoria en el entendimiento del arte de academia, elitista, el cual concentra normas que, como menciona el autor, no toman en cuenta los procesos de expresión estético-populares. Además, un aspecto relevante en la definición de arte popular, tiene que

ver con el sentido de colectividad. Aquí, dicha colectividad es la que agrega rasgos identitarios a la idea de lo estético; con ello se puede notar su insistencia en torno al papel que juega la participación de las agrupaciones a la hora de construir sentidos; en este caso, un sentido de identidad en torno a la salvaguarda de sus tradiciones y prácticas populares, en definitiva, del arte popular. Al respecto, Malo (2006) comenta:

En el arte popular los factores políticos y económicos tienen mucho menos importancia. La comunidad pesa más que el estado y la expresión estética se pone de manifiesto tomando en cuenta los valores propios de la colectividad que se encuentran reforzados por la tradición. (p. 201)

En el contexto de las chivas, el concepto de colectividad es esencial; pues, a diferencia de otros medios de transporte que, aunque tengan como finalidad ofrecer un servicio masivo, no cuentan con el rasgo de familiaridad que posee el contexto de las chivas. Aquí la colectividad no se refiere a una cantidad de personas, sino a la afinidad que comparten y a los sentidos que se construyen alrededor de unos elementos comunes, en este caso, el de la chiva. Entonces, no es extraño escuchar en las entrevistas, especialmente en las de los propietarios que, a pesar de que la chiva es una fuente mínima de ingresos, ellos siguen trabajando en ellas, porque, más allá de los recursos económicos, les interesa prestar un servicio a la comunidad a la que pertenecen, y, por otro lado, conservar la tradición que en muchos casos les ha sido heredada.

En definitiva, la concepción de arte, y aún más la de arte popular, posee una carga subjetiva difícil de descifrar. Sin embargo, no cabe duda que el arte tiene la responsabilidad de generar procesos de sentido que involucren a un grupo social determinado; para el caso de la cultura popular, podría convertirse en un elemento reivindicador, el cual legitime un largo trayecto de lucha de las clases populares por tener un espacio visible en nuestras sociedades actuales.

Estudio de Caso de Investigación+Creación

El estudio se enmarcó en un enfoque metodológico cualitativo, en el cual se emplean herramientas propias de la etnografía, con el fin de analizar los elementos gráficos plasmados en las carrocerías de las chivas que

circulan en el Departamento del Cauca, como también de recoger las percepciones que dichos elementos tienen para los actores involucrados en el contexto. Para ello, la metodología comprendió cuatro fases, nombradas así: fase de inmersión, fase de categorización, fase de análisis y fase de resultados, las cuales se esbozan de manera detallada en el libro, que es el consolidado creativo de la investigación.

La fase de inmersión correspondió a la recolección de información, la cual se realizó a través de búsquedas específicas, empleando la herramienta de entrevista abierta con conductores, propietarios, artesanos y pasajeros de las chivas. También se utilizaron herramientas para la etnografía documental, tales como registro audiovisual, fotográfico e impresos. Todo esto con el fin de lograr el primer objetivo específico, referente al proceso de acercamiento y recolección de datos proporcionados por los actores del contexto.

El registro fotográfico cobró un papel preponderante ya que, en las salidas de campo la cámara se convirtió en una herramienta de registro obligatoria, que permitió consignar en mi banco de imágenes un gran número de fotografías que después se convertirían en material de consulta para la verificación de formas, colores, contrastes, mensajes y elementos variados propios de las carrocerías de las chivas. En total se realizaron alrededor de 900 fotografías de las cuales aproximadamente 100 se usaron para ilustrar el libro y otras como referentes para la realización de gráficas e infografías.

La fragmentación de la chiva a partir del registro fotográfico partiendo del plano detalle permitió descontextualizar los elementos gráficos, otorgándoles un valor desde la gráfica individual, resaltando sus características y generando nuevas imágenes con mucha fuerza visual. También se hizo un registro de los actores y lugares que hacen parte de este contexto social logrando capturar momentos únicos e irrepetibles.

La fase de categorización correspondió a la clasificación de la información. En ella se diseñaron unas matrices que permitieron segmentar los elementos gráficos hallados en las carrocerías de las chivas caucanas, a partir de la recolección de datos en el proceso investigativo. Esta fase fue crucial para el desarrollo de la investigación, ya que contenía una vista detallada de los aspectos gráficos presentes tanto en las

carrocerías de las chivas caucanas como en las de otros departamentos, lo cual posibilitó satisfactoriamente la lectura y análisis de los hallazgos.

La tercera fase correspondió al análisis de la gráfica de las carrocerías de las chivas caucanas. Se consideró la lectura y evaluación del material ya categorizado, donde se detectaron las características estéticas e identitarias de las gráficas halladas en las carrocerías. Dicha evaluación contempló la intervención desde la disciplina del Diseño Visual en diversos aspectos basados en el análisis de la imagen, tales como: la geometría, la cromática, los materiales, la tipografía y la técnica, entre otros. También se encontró que existen manifestaciones e interpretaciones de orden sociocultural que surgieron en el transcurso del análisis, que se esbozan en el aparte que sigue. Así mismo, se evidenciaron rasgos propios del análisis semiótico, en apartados donde resultó apropiado.

Finalmente, se realizó lo que aquí se denomina un prototipo de la chiva caucana actual, teniendo en cuenta el contenido global del análisis gráfico. Este prototipo se consolida como el resultado tangible, el cual presenta a la chiva caucana con sus características auténticas, diferenciándola de otras chivas existentes en el país.

A continuación, se presenta un texto descriptivo que condensa los resultados del estudio realizado en torno a la gráfica presente en las carrocerías de las chivas caucanas. Éste evidencia, de manera sucinta, los elementos más significativos que identifican como propia la construcción gráfica de las chivas del Cauca.

Color

Si bien se conocen varias aplicaciones, las chivas del Cauca presentan una constante en el color verde, que ocupa gran parte de su carrocería. Adicionalmente, este color dominante está acompañado por un color secundario, donde predomina el blanco.

Tema

Como elemento atribuido al patrimonio y la tradición, la orquídea es un referente clave y principal en la decoración de las chivas caucanas.

Forma

La chiva del Cauca se compone de franjas en forma de rollo heráldico, ubicadas en los tableros laterales; también de elementos en forma geométrica, esencialmente rombos superpuestos en el fondo de la imagen o tema central, ubicados igualmente en los tableros laterales. Además, como característica exclusiva su identidad, se compone de líneas (chispas), círculos y estrellas.

Técnica

La tendencia actual en los métodos de decorado de las chivas, se inclina hacia la implementación de sistemas de impresión digital, donde predomina el *plotter* y las calcomanías. En cuanto a los procesos manuales directos se busca preservar lo clásico y tradicional, a través de intervenciones que incluyen procedimientos modernos como la aerografía.

Tipografía

Una chiva caucana utiliza, de manera complementaria en su decorado, un sistema tipográfico alterado, que modifica su morfología, el cual se evidencia en los nombres y mensajes de las chivas que, recurrentemente, aluden a un aspecto religioso.

Como respuesta a la pregunta de investigación, se obtuvo que el uso de cada elemento expuesto en la gráfica de las chivas, está cercanamente relacionada a nociones sociales, religiosas e ideológicas, al componer sobre este lienzo una serie de elementos visuales que dan razón a las características identitarias de los actores involucrados en este contexto. En consecuencia, la identidad estética de las chivas, que se enmarca dentro de lo popular, conserva un estilo diferenciador que no se preocupa por

combinar en términos formales un conjunto gráfico. Se trata de un estilo que busca adquirir un valor altamente contemplativo.

Las chivas, en concordancia con la estética popular o *kitsch*, comparten el principio de imitación propio de esta. En ellas, este principio es claramente identificable cuando surge una figura llamativa e innovadora, la cual inmediatamente empieza a replicarse en otras carrocerías, ganando popularidad en el gremio y, en general, en los actores que circundan el contexto de las chivas, tal como lo menciona un artesano: “Si se hace algo *vacano* y alguien lo ve y le gusta, terminan copiándolo” (Testimonio de Fabián Muñoz, 2017). Se establece, de esta manera, la imitación o replica como un aspecto propio en las chivas.

Por su parte, los actores involucrados -artesanos, propietarios, conductores y pasajeros- mantienen una relación con la gráfica impresa en las chivas, en distintos niveles. Una relación marcada se da entre artesanos y propietarios, al ser ellos quienes establecen puntos en común a la hora de aplicar los elementos decorativos en la chiva. Si bien la toma de decisiones es compartida, también el factor de imitación o replica influye en las decisiones de orden gráfico. En tanto los conductores y pasajeros mantienen una relación distante respecto a la decoración de la chiva. Para ellos, ese es un tema de gusto del propietario que no incide, en el caso de los conductores, en su oficio y, para los pasajeros, no determina el uso del servicio.

Finalmente cabe decir que el enfoque de investigación-creación fue clave para lograr consolidar un producto editorial que refleja el paso a paso de esta investigación, esbozando de manera concreta una metodología aplicable a ejercicios que involucran la etnografía. Considero que el ejercicio de hacer, de producir contenido en torno a una investigación de carácter etnográfico, permite ampliar las posibilidades de divulgación, logrando convertir un material de descripción textual en un producto sensorial capaz de discernir conceptos, posturas, visiones de una manera dinámica y didáctica.

CHIVAS CAUCANAS

Gráfica presente en las carrocerías de las chivas caucanas. Este presenta los elementos más significativos que identifican como propia la construcción gráfica de las chivas del Cauca en la actualidad.



Estructura

Se construye la carrocería, con madera, acero, metal, aluminio, luego se pasa a la fase de decoración, pintado y decorado.



En la 2 fase se aplica una base anticorrosiva de la pintura, se aplica un color como base, luego se empieza a trabajar con siluetas.



Las siluetas definen el área de trabajo, implementada en los contornos laterales

Color

Las chivas del Cauca presentan una constante en el color verde, ocupando gran parte de su carrocería. Adicionalmente este color dominante está acompañado por un color secundario, donde predomina el blanco.

Tema

Como elemento atribuido al patrimonio y la tradición, la orquídea es un referente clave y principal en la decoración de las chivas caucanas.

Tipografía

Una chiva caucana decorada un símbolo de su morfología, el chivas, que re



Son elementos que decoran la trompa de la chiva, sus colores y formas suelen variar, cada cinta puede contener un solo diseño o gráfico, otras sencillamente pueden ser un color plano.

Color



Formas

pinceladas lineales, que buscan complementar el espacio en el que se diseña.



Las letras por lo general se usan en tamaño grande o macrotipos, que facilitan su legibilidad, por lo general aplicadas en la parte frontal y trasera de la chiva donde se ubica el nombre de la misma.



Son las figuras más cambiantes en las chivas, desde su forma, pero se mantienen en todos los decorados, ubicadas en sus laterales

Figuras

Orquideas

Forma más representativa de la chiva Caucana, que, a pesar de las nuevas técnicas, sigue siendo implementada



Religión

La chiva utiliza de manera complementaria en su sistema tipográfico alterado, modificando su cual se evidencia en los nombres y mensajes de las chivas, que frecuentemente aluden a un aspecto religioso.

Los Paisaje, animales e imágenes con representación religiosa, son una constante en el decorado de la chiva



Figura 19. Prototipo de chiva caucana.
Fuente: Elaboración propia.

Conclusiones

Las paradojas estéticas que giran en torno al concepto de lo popular o *kitsch*, presente en las chivas, suelen atraer la atención de la gente, especialmente de su contexto, debido a que los elementos implementados en su gráfica generan una suerte de identificación o afinidad hacia las personas. Se trata, entonces, de una reacción a un estímulo de tipo emocional, al invocarse una representación producto de la vida cotidiana. Cabe tener en cuenta que la estética popular o *kitsch* surge como una manera de recordar acontecimientos o experiencias vividas que apelan a lo colectivo, planteando que todo acontecimiento humano involucra directa o indirectamente lo estético. De aquí que el factor de acumulación y saturación de elementos sea una característica propia de esta estética.

La chiva se convierte para las comunidades rurales, en un elemento de cohesión social. En ella se vivencian diversas experiencias que apelan a la colectividad y familiaridad. La chiva ha influido tradicionalmente y hasta nuestros días, de manera determinante, en el movimiento de la economía de estas comunidades al ser, en algunos casos, el único medio de transporte que permite el desplazamiento de los productos agrícolas y pecuarios que sustentan la economía de estas familias. En ese sentido, los cuatro actores mencionados confluyen, dándole a la chiva un alto valor simbólico, el cual genera sentido de pertenencia y arraigo por las chivas caucanas.

Innegablemente, las chivas hacen parte del patrimonio cultural del país. Aun cuando los actores cercanos a este contexto no lo asuman de manera consciente y, en algunos casos, desconozcan este aspecto, las chivas hacen parte del paisaje que los rodea, de su identidad, incluso en las ciudades, estas operan en el imaginario de la gente. Sólo basta imaginarse Popayán, específicamente el barrio Bolívar un día viernes o sábado sin chivas, para comprender el valor que tienen. En consecuencia, se considera que cualquier intento por anular este medio de transporte es improcedente, al tener en cuenta que se trata de un servicio legítimo que favorece a cientos de personas.

Finalmente, el enfoque de investigación-creación permitió unir los resultados obtenidos a partir de la práctica etnográfica con la creación de un producto editorial (Libro ilustrado) que muestra de manera concreta

todo el proceso de intervención en el contexto donde circula la chiva caucana, y en particular desglosa e ilustra todos los elementos gráficos hallados en las carrocerías de estos vehículos, hasta lograr consolidar el prototipo de la chiva tradicional del Cauca. De esta creación se espera, sirva como material de consulta y guía metodológica en el abordaje de investigaciones que involucren el diseño visual aplicado a fenómenos de un contexto determinado.

Referencias

- Bajtín, M. (1987). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial S.A.
- Benjamin, W. (1936). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México, D.F.: Editorial Itaca.
- Burke, P. (1978). *La cultura popular en la Europa moderna*. Madrid: Alianza Editorial.
- Convención de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (octubre, 2005). Sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales. Recuperado de: <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/cultural-expressions/the-convention/convention-text>
- García, N. (1987). *Ni folklórico ni masivo ¿qué es lo popular?* Diálogos de la comunicación, vol 17, Perú: Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social, FELAFACS
- García, N. (2012). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México D.F.: Grupo Editorial Penguin Random House
- Lupton, E. y Cole, J. (2009). *Diseño gráfico, nuevos fundamentos*. Madrid, España: Editorial Gustavo Gili.
- Malo, C. (2006). *Arte y cultura popular*. Cuenca, Ecuador: Editorial CIDAP
- Ministerio de Transporte de Colombia. (2001, 5 de febrero). Decreto 174. *Por el cual se reglamenta el servicio público de transporte terrestre automotor especial*. Recuperado de: https://www.redjurista.com/Documents/decreto_174_de_2001_ministerio_de_transporte.aspx#/
- Pereira, A. (1995). *Sociología de la cultura en América Latina: una perspectiva colombiana*. Colombia: Editorial Facultad de Ciencias Sociales y Humanas.

Alfredo Valderruten Vidal

Dibujante publicitario, fotógrafo y diseñador visual. Desde hace 20 años se desempeña como docente de la Universidad del Cauca, adscrito al departamento de Diseño Gráfico. Coautor de los libros “Por el camino religioso de Popayán: detalleemos sus Iglesias” y “Huellas Históricas y Arquitectónicas de Haciendas del Cauca”. Director de fotografía de los cortometrajes “Anís”, “ÛUS WEJXIA” (Tierra del olvido) y “El Pájaro Cubo”. Productor de “Jorge”, crónica documental. Director y editor de fotografía del Sello Editorial Papalote.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7275-4712>

La fotografía dentro de la investigación de los oficios del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano

Yaffa Nahir Ivette Gómez Barrera
Universidad Católica de Pereira
yaffa.gomez@ucp.edu.co

Javier Alfonso López Morales
Universidad Católica de Pereira
javier.lopez@ucp.edu.co

Resumen

Dentro de la investigación-creación acerca de los oficios del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano, que se adelanta entre la Universidad Católica de Pereira, la Universidad de Caldas y la Universidad La Gran Colombia de Armenia, universidades miembros del Observatorio para la Sostenibilidad del Patrimonio en Paisajes, en Alianza con Artesanías de Colombia, se lleva a cabo un proceso creativo desde la fotografía, a través de la cual se registra al artesano, su oficio, su contexto y sus productos, con el fin de desarrollar un libro y una exposición fotográfica, que permita al público en general apreciar este patrimonio inmaterial y generar una reflexión frente a su preservación y continuidad. Con este propósito, se generó una guía de dirección artística que orientó el trabajo fotográfico en cada uno de los equipos de los departamentos de Risaralda, Caldas y Quindío, lo que permitió alcanzar una coherencia compositiva, un lenguaje visual desde la trasposición del color a blanco y negro y delimitar los géneros a documentar. Siendo las fotografías obras y documentos que, si bien reflejan valores culturales, también expresan realidades sociales como la marcada presencia femenina en la elaboración artesanal, la veteranía de los artesanos, los contrastes entre la tradición y la innovación de los productos y la posible extinción de algunos oficios.

Palabras clave: Artesanía, Fotografía, Oficios, Paisaje Cultural Cafetero, Patrimonio inmaterial.

Introducción

La investigación en curso se orienta a dar respuesta a la pregunta: ¿Cuáles son los oficios presentes en el Paisaje Cultural Cafetero Colombiano? Donde el nuevo conocimiento que aporta la investigación se concentra en la compilación de la información de tres de los departamentos del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano (PCCC, de aquí en adelante en este capítulo) en un solo libro y en una exposición fotográfica, lo cual permitirá mostrar la diversidad o similitud de oficios y productos derivados, así como el reconocimiento de las historias de vida y las técnicas de los artesanos o maestros.

Entendiendo que, a través del oficio, el artesano, desde su creatividad, explora en su taller nuevos productos en cuanto a su funcionalidad y estética y en él están presentes diversos instrumentos, rutinas, acciones, capacidades y resultados. De las destrezas particulares del artesano surge la técnica, como una manera personal de hacer las cosas y de producir un determinado resultado, mediante la secuencia de procesos específicos que requieren unos factores concretos y que no son fácilmente replicables (Bejarano, 2014).

La documentación acerca de los oficios, los artesanos, las técnicas y los productos que se realizan en los departamentos de Quindío, Risaralda y Caldas, se ha desarrollado desde Artesanías de Colombia y sus laboratorios, así como algunas investigaciones sobre el sector artesanal en campos como el diseño, la administración o la economía.

La presente investigación es relevante gracias al registro de oficios, técnicas y experticias, que, en muchos casos, se están perdiendo, por ello, es importante ponerlos en valor, registrarlos y divulgarlos, sobre todo a manera de compilación de estas manifestaciones -pues la mayoría de la información está dispersa y fragmentada- como expresiones vivas y productivas en el Paisaje Cultural Cafetero Colombiano, como se ejemplifica en la Imagen 1 (Ministerio de Cultura – Federación Nacional de Cafeteros, 2016).



Imagen 1. Paisaje típico de la zona cafetera. La Celia, 2019.
Fuente: Javier López.

El proyecto tiene su justificación a partir de la emisión de la Política de Fortalecimiento de los Oficios por parte del Ministerio de Cultura de Colombia en el año 2018, la cual tiene como objetivo general: abrir espacios y oportunidades de valoración y reconocimiento político, social y económico, que favorezcan a los oficios del sector de la cultura a partir de su desarrollo social, productivo, administrativo, de gestión y de sostenibilidad. En ese marco, emerge la publicación *Oficios de Manos Colombianas* (2017), la cual ilustra, de manera sintética y con calidad fotográfica, varios de los oficios a lo largo del país, siendo un referente que da pauta a pensar en desarrollar una publicación similar para el caso de los oficios del territorio del PCCC.

En materia de la investigación sobre *Los oficios del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano*, se considera la fotografía como un medio que, por su impacto visual, puede dar a conocer, en buena medida, lo que es el oficio, a la gente en general, constituyendo obras-documentos que se originan tanto desde el proceso de observación y registro en la investigación en

campo, como desde la necesidad de que las personas puedan llegar a valorar cada vez más los oficios y a quienes los realizan.

En este sentido, al momento del trabajo de campo, la fotografía se convierte en un recurso metodológico que apoya el proceso de observación, pues captura, a través de la imagen, una parte de la experiencia del investigado y permite “generar narrativas sobre la experiencia, los imaginarios, los significados y la memoria” (De Alba, 2010, p. 57), contribuyendo al recuerdo de la situación y posibilitando la comprensión del pensamiento, prácticas y experiencias de los distintos artesanos, pues cada aspecto de la imagen cuenta para connotar e indicar algo, brindando un mensaje dirigido e intencionado (Guzmán, Carvajal, Ceballos y Sierra, 2018).

Frente al uso de la imagen fotográfica, para documentar los oficios en el contexto del PCCC, se tiene el antecedente de la exposición realizada en enero de 2018 en la Plazoleta de la Asamblea Departamental del Quindío y en la Plaza Bolívar de Armenia, por Alejandro Arboleda Llanos, quien ganó en la Convocatoria de Estímulos de la Gobernación del Quindío 2017, en la categoría de artes visuales, donde su intencionalidad, a través de 20 fotografías, fue mostrar los “oficios de gente (...) que van muriendo, oficios que van desapareciendo porque los hijos no continúan, porque el mercado ha dicho que ya no son sino otros” (Rojas, 2018, párr. 5).

La exposición completa, inicialmente, se llevó a cabo en la Casa de la Cultura de Quimbaya, Quindío, en noviembre de 2017, donde estuvo tres meses y contó con 36 fotografías que registran 12 oficios: sastre, talabartero, payaso, gelatinera, serenatero, relojero, barbero, tendero, cestero, constructor, embellecedor de calzado y recolector de café (3 fotos por cada oficio); luego se llevó a varios municipios del Quindío, acompañada de un videoclip, donde cada uno de los protagonistas cuenta su historia: cómo empezó, cuánto tiempo lleva y acerca de las posibilidades de que esas profesiones no desaparezcan. Es importante mencionar que, los oficios documentados solo corresponden al municipio de Quimbaya, fruto del trabajo que Arboleda realizó a lo largo de un mes y dos semanas. La propuesta de Arboleda se denominó: *La fotografía como medio para perpetuar la memoria, oficios y saberes tradicionales del Paisaje Cultural Cafetero quimbayuno en vía de extinción* (Restrepo, 2018).

De lo encontrado en la revisión del estado del arte, se evidencia la necesidad de profundizar en la investigación de los oficios en el Paisaje Cultural Cafetero Colombiano y documentarlos, para mostrarlos al público, a través de una exposición fotográfica. En tal sentido, el equipo investigador del departamento de Risaralda se presentó en el mes de mayo de 2020 a la convocatoria de Cultura en Casa. Esta iniciativa surgió en medio del confinamiento a causa de la pandemia de covid-19, de acuerdo con el Decreto 475 del 25 de marzo de 2020, organizada por la Secretaría de Cultura de Pereira. El equipo participó dentro de las becas para la categoría de patrimonio con el proyecto de exposición fotográfica *online* de Los Oficios del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano. Para la muestra *online*, se seleccionaron 100 fotografías de 7 municipios y se desarrolló una encuesta para que el visitante expresara las percepciones y las reflexiones que les suscitaba. Lo anterior tiene un propósito dentro del proceso de investigación-creación, pues la imagen fotográfica como obra es un proceso que se traslada hasta el momento del contacto entre espectador y objeto, y cuando la percibe, tiene una experiencia y participa de ese proceso (Velasco, 2015).

Marco Teórico

La investigación-creación

La investigación-creación conlleva un proceso creativo, sistematizado y replicable por parte de otros investigadores para la generación de nuevo conocimiento, es decir, la obra genera un conocimiento y una afectividad para quien la percibe, a la vez que se constituye en un punto de partida para seguir construyendo conocimiento; dicho conocimiento surge a partir de un planteamiento original, a través de la exploración de la técnica artística, de la resolución de preguntas o problemas a partir de la experiencia estética y sensible, para generar transformaciones en el entorno actual del ser humano (Ballesteros y Beltrán, 2018; Daza, 2009; Delgado et al., 2015).

La fotografía aporta al plantear una narrativa de la realidad del artesano y de su labor en el contexto, a partir de la interpretación creativa del fotógrafo, desde la planeación de la dirección fotográfica y de lo que se encuentra en la locación del trabajo de campo, conducente a comunicar un mensaje intencional, mas no obligado, a través de la imagen. De esta

manera, la fotografía dentro del proceso de investigación creación aporta en diferentes usos (como en este caso, la valoración del patrimonio, en la imagen, la forma y el contenido están unidos para generar conocimiento), funciones (registrar la realidad acerca de los oficios) y sentidos (sensibilizar a la gente a través de la percepción visual de las imágenes, alrededor del tema). Estas imágenes son, por una parte, registros y memorias de lo cotidiano y la historia personal (mediante imágenes naturales que buscan transparentar la realidad, sin prefabricación del acontecer, sin una producción diseñada y sin poses por parte de los artesanos), por otro lado, parte del proceso mismo de investigación (como las panorámicas de los paisajes de los municipios del PCCC o como el registro de los exteriores e interiores del taller); además, estas imágenes visualizan aspectos de la investigación, que de otra manera no sería posible evidenciar (como las fotografías de los detrás de cámara que permiten ver la manera como fueron tomadas las fotos) (Romero, 2019).

La exposición fotográfica, fruto de la investigación creación, se desarrolló como desencadenante de las reflexiones subjetivas de los observadores, incluso, llegando a motivar su vinculación hacia el aprendizaje de los diferentes oficios, siendo un dispositivo “para dar cuenta de realidades cotidianas, elaborar relatos y asociaciones a partir de las mismas que contribuyen a la resignificación” (Romero 2019, p.248), en este caso del reconocimiento del artesano y de su quehacer, así como del valor patrimonial de su labor y sus productos.

La creación fotográfica

En el proceso de investigación-creación, la fotografía se plantea como recurso que posibilita la documentación, en este caso de los oficios, siendo a la vez un producto de la investigación. A través de la exposición fotográfica se da a conocer el contexto sociocultural en el que se desenvuelven los oficios, las historias de vida de quienes los realizan y cómo los llevan a cabo.

La creación es intencional, bajo una orientación desde la sensibilidad y el conocimiento que se quiere transmitir con la fotografía por parte de los autores, dirigida al espectador y a la sociedad. Por un lado, mostrando una realidad que encara el día a día de cada artesano o hacedor del oficio y, por otro, propiciando lecturas frente a su vigencia o permanencia futura.

Es así como, para la creación fotográfica se establece la selección del objeto (artesano, taller, herramientas, productos, contexto); la visión en la perspectiva fotográfica (parte de la imagen al primer plano, ampliando el ángulo visual con un objetivo gran angular o reduciendo con una distancia focal muy larga); la transposición del color natural a la escala de los valores fotográficos de blanco y negro o escala de grises (superar el tono natural y generar otra experiencia) y el desarrollo del tiempo (es decir, la realidad comprendida entre los momentos que se captan) (Fontcuberta, 2004), elementos que se recogen en la propuesta de la guía fotográfica para la investigación de los oficios del PCCC.

Los resultados obtenidos a través del análisis de los contenidos fotográficos permitieron definir 3 categorías específicas, observadas a lo largo de las fotografías seleccionadas para la exposición, estas son contexto o entorno, donde transcurren las actividades u oficios; descripción de la persona que aparece en la imagen y los rasgos de representación fotográfica en los distintos géneros. Estas categorías se enmarcan desde su creación dentro de los niveles connotativos, denotativos y de los recursos estilísticos.

La fotografía como obra y documento

Las imágenes fotográficas representan el mundo y la realidad social, realidad que ayuda a construir, siendo un artefacto de memoria social (De Alba, 2010); el encuentro con la memoria de lo que somos, de dónde venimos y de lo que hacemos, se produce al visitar nuestro patrimonio, reconociendo las técnicas artesanales tradicionales como parte del patrimonio inmaterial (Consejo de Monumentos Nacionales, 2009) enmarcado en el Paisaje Cultural Cafetero Colombiano, que es precisamente eso: patrimonio natural, arquitectónico, cultural y arqueológico.

Algunas de las imágenes fotográficas se convierten en piezas documentales de la memoria social, de personas que encarnan oficios que posiblemente desaparecerán, porque se ha encontrado, a través de la investigación, por ejemplo, en La Celia Risaralda, *el último de los arrieros* de toda una generación (ver Imagen 2), labor que ya no está y que además nadie quiere continuar. La arriería es un oficio que hace más de 100 años tiene presencia en este territorio, cuando hombres que a

punta de *zurriago* llegaron a lo que hoy conocemos como Paisaje Cultural Cafetero Colombiano. “Se arriesgaron a salir en búsqueda de nuevos territorios para construir un mejor futuro y una buena vida para sus familias, encontraron caminos reales y unas vías atosigadas de barro y pantano” (Morales, 2015, p. 8).



Imagen 2. John Jairo Zapata. El último de los arrieros. La Celia, 2019.
Fuente: Javier López.

Se asume el objeto (imagen) como un *fenómeno social total*, relacionando la cultura material y espiritual con las comunidades. Entendiendo que, la imagen fotográfica “es portadora de sentidos, de representaciones, de evocaciones” (Létourneau, 2007). Esta realidad social es la que recoge la fotografía, desde el momento mismo de la producción de la imagen, en cuanto a expresión de valores culturales e históricos (De Alba, 2010). A través de la creación se busca generar experiencias en el observador, en este caso, un reencuentro con la identidad, con la vida propia, con la ancestralidad, con el pasado, pero también con un presente, que se agota en algunos casos, como es la cuestión de los oficios que se han perdido o se están perdiendo:

Los oficios y saberes en torno a la construcción de las casas en bahareque, los cargos y oficios en la arriería, los saberes para manejar un trapiche panelero o de la extracción de sal, los saberes en torno a la producción del cacao, los oficios tradicionales como los artesanos del bejuco, de las escobas de iraca, los tejidos con la cabuya a base del fique, los saberes sobre el croché, el bordado, y otras manualidades, los guaqueros, los copleros, los músicos de cuerda, los cuenteros, entre otros se están perdiendo con la pérdida de sus productos y servicios, con los cambios en los mercados y la globalización. (Duis, 2015, p. 39)

En la creación fotográfica de los oficios se busca no solo producir una sensibilización desde el vínculo con lo humano, con la historia de vida del artesano, sino también interpretaciones o reflexiones en las personas frente a la relación con lo esencial, con la labor manual, con lo sencillo, con otro ritmo de vida, con otros valores y con los roles de género. De igual modo, a través de la fotografía se busca registrar los objetos o productos resultados de esas labores humanas, (ver Imagen 3), cuyos diseños están vinculados a una trayectoria de experiencia familiar, los más tradicionales o profesionales y los más contemporáneos.



Imagen 3. Producto cerámico. Taller de Gladis Méndez Mulet. Pereira, 2019.
Fuente: Javier López.

Estos productos llegan a integrar la identidad regional y la cotidianidad de la gente que vive en este territorio, constituyéndose en la cultura material cafetera: “como el conjunto de objetos que evidencian los saberes, hábitos, significados, comportamientos y actividades que hacen parte de la vida de las personas que habitan el Paisaje Cultural Cafetero” (Gómez, 2013, p. 8). De modo que, las imágenes permiten captar las ideas, las actitudes y las mentalidades, pero también la cultura material de estos grupos humanos (Burke 2006).

Dentro de la sistematización del proceso de creación de las imágenes de los oficios del PCCC, se plantea una guía para el registro fotográfico, la cual puede ser replicada en otros procesos de investigación creación similares, en donde la foto como obra cumple un fin estético y simbólico-comunicativo y también se vincula con el ejercicio etnográfico en campo, aquí la foto se instaura como documento (Figura 20).



Figura 20. Investigación Creación fotográfica. Oficios del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano.

Fuente: Los Autores.

La foto como documento refiere y testimonia una realidad externa a él, y brinda información; mientras que la imagen fotográfica artística constituye el objeto artístico y tiene valor por sí misma, (Velasco, 2015). De igual manera, fotos que han tenido una finalidad documental trascienden hacia una función estética, hoy en día la línea divisoria entre una y otra se diluye, pues imágenes que se han tomado con fines informativos, han pasado a formar parte del panorama del arte. En este sentido, las

fotografías de la exposición refieren a este doble carácter: informar y sensibilizar.

En el proceso de creación de la imagen fotográfica (ver Figura 21) son importantes los encuadres, pues se presentan distintos niveles, uno denotativo, a través de los objetos y otros elementos que se muestran en la imagen; un segundo nivel relacionado con los recursos estilísticos; el tercer nivel es connotativo, en el que además de mostrar qué elementos (personas, objetos, lugares) aparecen en las imágenes, se consideran las ideas o conceptos asociados a estos elementos; y un último nivel, de las imágenes como representaciones ideológicas (López de Ramo y Humanes, 2016; Rodríguez y Dimitrova, 2013).

Foto como obra

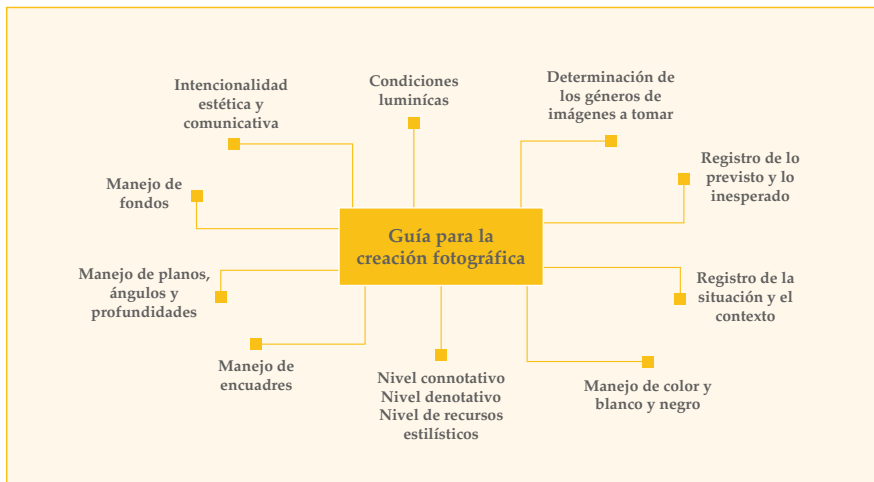


Figura 21. Creación fotográfica guiada – Investigación Oficinas del PCCC.
Fuente: Los Autores.

Estudio de caso de Investigación-Creación alrededor de los oficios del PCCC

Para el desarrollo del proceso de investigación-creación se ha llevado a cabo una metodología en la que se establece el estado del arte en cuanto a los oficios en el PCCC. Los análisis se iniciaron con la estructuración de datos, mediante la clasificación y selección del material, consignándose en un informe a manera de bitácora de análisis, para documentar el proceso que dio lugar a la interpretación de datos para la generación de explicaciones y algunas conclusiones iniciales.

A partir de la revisión documental se reconocen las características de los artesanos, las condiciones y la manera como desarrollan su oficio, con el fin de identificar patrones. También, se realizó una serie de sesiones expositivas con los funcionarios de los Laboratorios de Diseño de Artesanías de Colombia, para reconocer, desde su experiencia, a los artesanos en el PCCC y los desarrollos que en su interacción han alcanzado con ellos.

De esa primera parte metodológica, se establece que las historias de vida encontradas fueron escasas y lo hallado obedece a breves fragmentos. Son pocos los oficios artesanales documentados rigurosamente en el PCCC en cuanto a su forma de ejecución. No obstante, se encuentra una relevante cantidad de información frente a la cestería y el trabajo en guadua.

Un segundo momento metodológico es el trabajo de campo realizado en 21 municipios del PCCC, en los tres departamentos que representan las universidades aliadas en la investigación, recogiendo en instrumentos, diseñados para tal fin, las entrevistas de historias de vida (ver Imagen 4), los procesos creativos y de elaboración de productos para su sistematización y análisis. A la vez, se realizó el registro fotográfico y video de los casos estudiados en cada municipio, en un lapso de seis meses de trabajo de campo, estableciendo una serie de archivos digitales que soportan y acompañan las entrevistas realizadas.



Imagen 4. Entrevista artesano-empresario.
Iván Gómez. Marsella, 2019.
Fuente: Javier López.

Así, durante los meses de trabajo de campo, con el apoyo de los Laboratorios de Diseño de Artesanías de Colombia, se documentan: en el departamento de Caldas, 14 historias de artesanos en 7 municipios (hombres dedicados a la cestería, trabajos en madera, trabajo y diversificación de productos con guadua y mujeres en oficios como tejeduría en seda, cerámica y fique); en Risaralda, 14 historias en 7 municipios (con representantes de la cestería, trabajos en madera, trabajo y diversificación de productos con guadua, restauración de arte religioso, arriería y mujeres en la tejeduría en seda, marroquinería, cerámica y orfebrería) y en Quindío, 14 historias en 7 municipios (con artesanos de cestería en fibra, trabajo de la guadua y enchape en hoja caulinar, talla en madera, orfebrería, tejeduría en gasca de plátano y tejeduría *patchwork*).

La toma de fotografías responde a una intencionalidad de la creación de la imagen frente a lo que se quiere expresar en cada una de ellas, desde los elementos de su composición hasta los detalles que se quieren destacar y el contenido que se busca condensar. Con este propósito, se estableció una guía, con el fin de orientar el trabajo fotográfico, de manera que los

equipos de investigación en cada departamento tuvieran claridad de la cantidad y tipo de fotos que se debían tomar. Dicha guía actuó como un orientador a la hora del quehacer fotográfico, donde “el accionar del fotógrafo deberá destacar siempre la labor del artesano, su destreza y creatividad a la hora de manejar un material y una técnica dentro de un contexto determinado. Se procurará por reconocer un concepto esencialista” (López, 2019, p. 2).

La *Guía para el trabajo fotográfico del equipo de investigación sobre oficios del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano* inicia con unas recomendaciones generales, como el preámbulo de las visitas a los artesanos. Las recomendaciones procuraran un espectro visual intencionado, un nuevo concepto de fotografía natural purista. Algo no tan preparado ni asemejándose a un estudio, que solo implicara una comprensión del sentido de la imagen, según la necesidad que brindara el lugar y las circunstancias, en cuanto a la luz, la distancia focal, la espacialidad, la acogida y el tiempo, teniendo en cuenta también la incertidumbre de lo que se pudiera encontrar en el trabajo de campo como un factor dentro de la labor creativa sensorial.

La dirección artística propone el manejo de algunos géneros en el trabajo visual, entre ellos: *exteriores, entorno o espacio de trabajo, artesano, proceso y producto*, cada uno con un perfil de requerimientos fundamentales y una tabla de seguimiento del trabajo fotográfico. Para los exteriores se manejaron panorámicas con gran angular y amplia profundidad de campo, a color y en blanco y negro. Para el espacio de trabajo, las fotos son a color de plano general, frontales, el sujeto en vertical en encuadre horizontal, con uso de trípode. Para las fotos del artesano, a color y blanco y negro, con pose natural, podría ser con un instrumento o material en la mano y primer plano de rostro y manos. Las fotos acerca del proceso, a color y blanco y negro, debían captar movimiento, instrumentos y materiales con encuadre horizontal. Las fotos de producto, en primer y primerísimo plano, para capturar texturas o detalles con variación de ángulos.

A través de los *exteriores* se concibió un descubrir del paisaje de la municipalidad y del barrio (Imagen 5). Allí trascendía lo cotidiano, lo cercano, lo mundano; el mundo al cual pertenecía nuestro personaje objeto de estudio.



Imagen 5. Barrio de los artesanos (arriba). Taller artesanías en madera (abajo). Santa Rosa de Cabal, 2019.
Fuente: Javier López.

El *espacio de trabajo al interior* del taller (Imagen 6) o de la casa guardaría siempre una expresión íntima por parte de cada artesano. Un lugar, en muchas ocasiones, inexpugnable, enigmático y cerrado, abierto solamente con un permiso tramitado con anticipación, pero siempre guardándose a cualquier indiscreción de parte del visitante.



Imagen 6. Espacio interior del taller de cestería de Edgar Fredy Morales Carmona. Santa Rosa de Cabal, 2019.
Fuente: Javier López.

En el género fotográfico del *artesano* debía sugerir, a través de la imagen, un acercamiento y una confianza natural entre el entrevistador y el entrevistado (ver Imagen 7). La imagen en primer plano del rostro del artesano lograría un efecto de asincronismo, esto a razón del uso del blanco y negro. La integración del artesano con el objeto se lograría por medio de un acercamiento manual, una posición más táctil y sutil, denotando destreza y experiencia (ver Imagen 8).



Imagen 7. Restaurador de imágenes religiosas (arriba). Primer plano (izquierda inferior). Guática, 2019. Fuente: Javier López.



Imagen 8. Ceramista y su interacción con el objeto. Primer plano. Blanco y negro. Pereira, 2019. Fuente: Javier López.

El género visual del *proceso* se lograría al orientar el esfuerzo dedicado del artesano al momento de transformar la materia prima con diferentes herramientas y equipos; para ello, se realizó planos cerrados y desenfoces del fondo (ver Imagen 9).



Imagen 9. Talla de la madera. Primer plano. Color. Santa Rosa de Cabal, 2019. Fuente: Javier López.

Para el género de *producto* se establecieron criterios y conceptos atrevidos, que se saldrían de los lenguajes comunes. Acercamientos cuyo fin fue resaltar y definir los detalles más minúsculos e imperceptibles de cada pieza u obra (ver Imagen 10). Las fotografías parciales al objeto jugarían un papel importante en este segmento del estudio fotográfico.



Imagen 10. Producto cerámico. Primer plano. Color. Pereira, 2019.
Fuente: Javier López.

Para la realización de la exposición fotográfica *on line*, proyecto ganador de la beca *Prácticas Asociadas al Patrimonio de “Cultura en Casa 2020”* de la Secretaría de Cultura de Pereira realizada en mayo de 2020, se elaboró un plan de trabajo para dar a conocer fotografías inéditas de la investigación, las cuales debían expresar, por una parte, un alto contenido simbólico estético, además de reflejar en esencia un aspecto humano personal de cada artesano y, por otra parte, proporcionar un conocimiento del oficio, de quien lo realiza y cómo lo hace.

De esta manera, después de un análisis pormenorizado de las imágenes tomadas en el recorrido por el departamento de Risaralda, se seleccionó un total de 100 obras fotográficas. Su importancia como resultado de un proceso de investigación creación, las ubica como registros profesionales, tratados bajo criterios y requerimientos interpretados de manuales propios de Artesanías de Colombia, incluyendo posturas, técnicas dispuestas en la guía para el trabajo fotográfico en los municipios del PCCC, que debían resaltar la personalidad de cada artesano y la cotidianidad *in situ* de dichos oficios. Del mismo modo, se seleccionaron 12 fotos más, relacionadas al detrás de cámaras, las cuales permiten evidenciar el proceso del registro fotográfico. Teniendo en cuenta que el formato de la exposición es la web, se establecen unas breves reseñas explicativas de la experiencia de vida y trayectoria de cada artesano, que introducen al espectador en cada caso, y la exposición en línea se realizó en el mes de octubre de 2020, la cual se puede visualizar en el siguiente enlace: <http://www.expoficiospcccpereira.com/>

El uso de los lentes AF-S VR Micro-Nikkor 105mm. f/2.8G IF-ED y AF-S Nikkor 16-35mm f/4G ED VR, en su orden, permitieron visuales macro o de máximo acercamiento, para la creación de imágenes insospechadas y no tan planeadas y así captar detalles mínimos en las labores manuales a la hora de transformar un material (ver Imagen 11), o cuando se necesitaba un retrato de plano medio del artesano, y otras tantas con un formato panorámico o de gran angular; todas estas realizadas a mano alzada, lo que admite un mayor manejo experiencial y una capacidad creativa latente.



Imagen 11. Detalle del trabajo en marroquinería. Dosquebradas, 2019.

Fuente: Javier López.

La mayoría de imágenes fueron elaboradas en horas del día con buena luz, accediendo a un nivel de naturalidad y realidad pleno, sin ninguna intervención artificial de luces o empleo de flash. Así mismo, las imágenes indican un claro predominio de actores individuales, pero con apoyo de colectivos de trabajadores.

Muchos de los objetos, herramientas y personajes expuestos fotográficamente guardan una profunda carga connotativa o simbólica; esta característica semiológica permitió, por medio del estudio de la imagen, establecer el estado actual del artesano y su familia, de su lugar de trabajo, del empleo de técnicas ancestrales, ya escasas, la apropiación o no de nuevas tecnologías y la capacidad de adaptación frente a las nuevas tendencias de elaboración industrial. Las gestualidades de dichos actores se pueden describir, ya que pasan por múltiples estados, desde cansancio, incertidumbre, indiferencia, respeto, hasta afecto y alegría significativos. El uso del blanco y negro logró lo que desde el principio se planteaba: un contexto asincrónico de la imagen, un detalle de expresión gestual único, una atmósfera neutra expresiva que denotara cada oficio como importante y no por encima de otros.

Como resultado de la encuesta vinculada a la exposición *on line*, se pudo establecer que, quienes visitaron la exposición les gustaría aprender oficios como la marroquinería, la tejeduría en bejuco, el trabajo en seda y en madera. A la vez, consideran importante mostrar y conservar los oficios para preservar la memoria cultural, pues hay una gran riqueza y creatividad en ellos; adicionalmente, varios de los visitantes, si bien conocían algunos productos artesanales de la región, desconocían los procesos de elaboración y las máquinas o herramientas con que los ejecutan, así como el trabajo que conlleva, lo que les significó una reflexión acerca del precio que se paga por esos productos, que muchas veces no se conoce la labor que hay detrás de ellos, teniendo en cuenta que los artesanos subsisten gracias a su trabajo y que debería ser mejor remunerado. Por último, manifiestan que las fotografías les permitieron apreciar cosas que no se tienen en cuenta y que son valiosas para nuestra historia.

Conclusiones

Este proyecto de investigación puede aportar nuevo conocimiento al enfoque de la investigación-creación, en el sentido de que se aproxima a la fotografía como proceso de investigación que conlleva hacia la percepción de los oficios, primero, desde la emoción y luego desde la reflexión, para motivar una identificación del observador que le permita valorar la memoria y el patrimonio material e inmaterial. Siendo la fotografía un documento y obra que permite registrar la realidad social del momento

y a su vez evidenciar otros aspectos de la investigación, como es el caso de las imágenes del detrás de cámaras, cuya utilidad va más allá del hecho anecdótico, por tanto, se convierte en documento de una acción de retroalimentación, generadora de nuevos contenidos técnicos y mejores estrategias para la realización de futuros trabajos.

La fotografía en la investigación creación se convierte en un dispositivo desencadenante para la resignificación del conocimiento presentado a través de la exposición fotográfica, mediante las asociaciones que se pueden producir por medio de la imagen. Por lo anterior, las fotografías permiten evidenciar la realidad social de los hacedores de oficios en el Paisaje Cultural Cafetero, ofreciendo un conocimiento y una experiencia sensible hacia el público observador, donde cada uno de estos géneros proporcionó una visual más aproximada y detallada del oficio, de su contexto, de su proceso y de los productos realizados, además del contacto más cercano y casi familiar con el artesano.

Así, el género de las fotos de artesanos permite reconocer que la mayoría de ellos son adultos mayores y que hay una predominancia de la mujer como cabeza de hogar o líder de asociaciones artesanales, donde en contados casos hay un interés de sus hijos en continuar con el oficio, incluso algunos exponentes son los últimos que saben hacer su labor en el lugar donde viven. En el género de productos se puede constatar innovación y diseños contemporáneos, en aquellos cuyos autores han tenido una formación profesional en artes y oficios, mientras que, en los oficios vinculados a materias primas, como la guadua o la madera o de las fibras vegetales como la iraca, el fique o el bejuco, prevalecen diseños más tradicionales, los cuales han sido enseñados por la familia desde una trayectoria ancestral. Otros oficios, como la joyería, la marroquinería o el trabajo en seda, han sido inducidos a través de capacitaciones que realizan las instituciones gubernamentales que promueven el emprendimiento. En las fotos de los lugares de trabajo, en la mayoría de los casos, los talleres artesanales, en general muy bien dotados, hacen parte de su vivienda y tiene un carácter privado, a excepción de algunos casos que son verdaderas empresas comerciales.

La guía de dirección fotográfica hizo posible establecer una coherencia compositiva y estética, que daría pie a consolidar la exposición fotográfica planeada y la organización de la información en el libro resultado de investigación, posibilitando establecer una narrativa

desde las panorámicas del paisaje de cada municipio, pasando por los primeros planos para reconocer a las personas, su historia y trayectoria, continuando con el reconocimiento del proceso productivo a través de los acercamientos en los detalles de las manos y las herramientas con las que realizan sus creaciones.

El proceso fotográfico ha demostrado ser un gran aliado al momento de registrar y resignificar el trabajo del artesano o del hacedor del oficio, pues la circulación de la exposición fotográfica a través de la web, seleccionada en el marco de una convocatoria pública, permitió llegar a muchas personas, moviendo la sensibilidad y reflexión de los espectadores alrededor de los oficios, lo cual se pudo evidenciar en la encuesta realizada a los visitantes de la exposición *on line*, quienes alcanzaron a percibir, a través de las imágenes, aspectos que no estaban explicados en las reseñas de las fotos, pero que se había recogido en la investigación en los testimonios de los artesanos, como lo laborioso de su trabajo y su experiencia particular de vida, la mayoría con una trayectoria importante, pero que refleja vulnerabilidades. Del mismo modo, en el proceso investigativo se pudo establecer que, en general, los artesanos reflejan, al relatar su historia, la pasión por el oficio y las grandes satisfacciones personales que este les ha brindado, a pesar de las dificultades que enfrentan permanentemente.

Si bien se establecieron una serie de lineamientos que condicionaban el proceso creativo durante la toma de fotografías, el hecho de posibilitar un manejo libre al fotógrafo, pero con unos requerimientos o recomendaciones base, permitió una comunicación fluida entre los investigadores, especialmente entre los encargados del registro audiovisual. Esto logró un accionar más ágil y puntual a la hora de clasificar y evaluar el amplio material fotográfico obtenido, permitiendo conseguir un resultado óptimo y diferenciado, de una gran calidad tanto conceptual como material. Esto se evidencia en detalles y en expresiones que van más allá de lo exigido, donde la capacidad del equipo empleado se llevó al máximo de su potencial. Finalmente, se logra alcanzar un lenguaje visual transdisciplinar, con matices artísticos particulares, como los obtenidos en las distintas fotografías en blanco y negro, las cuales se convierten en el mayor logro del trabajo fotográfico en esencia, teniendo en cuenta que cada equipo de investigación debía ocuparse de forma independiente en los trabajos de campo.

Referencias

- Bejarano, E. (2014). Artesanías y Sistemas de Información. *Investigaciones y productos CID*, 22, 2-47.
- Ballesteros, M. y Beltrán, E. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia*. Universidad El Bosque.
- Burke, P. (2006). *¿Qué es la historia cultural?* Ediciones Paidós.
- Consejo de Monumentos Nacionales. (2009). *Convenciones internacionales sobre el patrimonio cultural* (4.ª ed.). CMN
- Daza, S (2009). Investigación-Creación, un acercamiento a la investigación en las artes. *Horizonte Pedagógico*, 11(1), 87-93
- Delgado, T., Beltrán, E., Ballesteros, M. y Salcedo, J. (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, 11(17), 10-28.
- De Alba, M. (2010). La imagen como método de construcción de significados sociales. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 69, 41-65.
- Duis, U. (2015). *El ABC del Paisaje Cultural Cafetero. Una propuesta de educación patrimonial*. Recuperado de:
https://www.academia.edu/21837690/EL_ABC_DEL_PAISAJE_CULTURAL_CAFETERO_Una_propuesta_de_educaci%C3%B3n_patrimonial#:~:text=El%20abc%20del%20paisaje%20cultural%20cafeteroEsta%20gu%C3%ADa%20busca%20orientar%20la,para%20su%20conservaci%C3%B3n%20y%20desarrollo
- Fontcuberta, J. (2004). *La estética fotográfica*. Editorial Gustavo Gili.
- Gómez, Y. (2013). Los Objetos de la Cultural Material Cafetera, valores, significados y categorías. En M. Cuéllar (Ed), *Lo Doméstico y lo Cotidiano. Gestión y conservación del patrimonio vernáculo* (pp. 8-19). Red AVI.
- Guzmán, A., Carvajal, L., Ceballos, S. y Sierra, S. (2018). ¿Cuál es la relación existente entre la creación y la investigación a nivel de contextos académicos y científicos? En R. Dal Farra (Ed.), *Diseño y Creación Foro Académico Internacional* (pp. 533-540). Manizales, Colombia: Universidad de Caldas.
- Létourneau, J. (2007). *La caja de herramientas del joven investigador. Guía de iniciación al trabajo intelectual*. La Carreta Editores.
- López del Ramo, J. y Humanes, M. (2016). Análisis de contenido de la representación fotográfica de la crisis de los refugiados sirios y su incidencia en el framing visual. *Scire* 22(2), 87-97
- López, J. (2019). *Dirección artística. Guía para el trabajo fotográfico del equipo de investigación sobre oficios del Paisaje Cultural Cafetero*. Grupo GAD – Universidad Católica de Pereira.
- Ministerio de Cultura y Federación Nacional de Cafeteros. (2016). *Paisaje Cultural Cafetero de Colombia. Excepcional fusión entre naturaleza, cultura y trabajo colectivo*. Bogotá: UNESCO.
- Ministerio de Cultura (2018). Política de Fortalecimiento de los Oficios. Recuperado de <https://mincultura.gov.co/areas/patrimonio/>

- publicaciones/Documents/Pol%C3%ADtica%20de%20fortalecimiento%20de%20los%20oficios%20del%20sector%20de%20la%20cultura%20en%20Colombia_2018-.pdf
- Ministerio de Cultura. (2020). Decreto 475 del 25 de marzo de 2020. Por el cual se dictan medidas especiales relacionadas con el sector cultura, dentro del Estado de Emergencia Económica, Social y Ecológica. Recuperado de <https://pjjg.com.co/wp-content/uploads/2020/04/DECRETO-475-DEL-25-DE-MARZO-DE-2020.pdf>
- Morales, A. (2015). *Tras los rastros del paisaje cultural cafetero*. Universidad Católica de Pereira. Recuperado de <http://paisajeculturalcafetero.org.co/static/files/traslosrastrosdelpcc.pdf>
- Restrepo, D. (22 de febrero de 2018). Oficios perdidos fueron perpetuados a través de la imagen. *La Crónica del Quindío*. Recuperado de <https://www.cronicadelquindio.com/noticia-completa-titulo-oficios-perdidos-fueron-perpetuados-a-traves-de-la-imagen-nota-118251>
- Rodríguez, L. y Dimitrova, D. (2013). The levels of visual framing. *Journal of Visual Literacy*, 30(1). 48-65.
- Rojas, G. (20 de enero de 2018). Oficios y saberes del PCCC: historia silenciosa en imágenes. *El Quindiano*. Recuperado de <https://www.elquindiano.com/noticia/3176/oficios-y-saberes-del-pcc-historia-silenciosa-en-imagenes>
- Romero, M. (2019). Investigación/creación: relaciones corporales con las imágenes. *Tsantsan. Revista de investigaciones artísticas*, 7, 247-252. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2936>
- Velasco, P. (2015). La experiencia estética y la fotografía documental el caso de Taliban Soldier de Luc Delahaye. En A. Campillo, D. Manzanero (Coord.), *Los retos de la Filosofía en el siglo XXI. Actas del I Congreso internacional de la Red Española de Filosofía (Vol. III)* (pp. 29-35). Valencia: Universidad de Valencia.

Yaffa Nahir Ivette Gómez Barrera

Diseñadora Industrial, Universidad Nacional de Colombia, Magister en Gestión de Diseño, Universidad de Palermo, Especialista en Gestión Estratégica de Diseño y Gerenciamiento de Proyecto, Universidad de Buenos Aires y Especialista en Pedagogía y Desarrollo Humano, Universidad Católica de Pereira. Decana Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Católica de Pereira. Sus intereses investigativos giran en torno a la cultura del diseño para generar valor e innovación y el estudio de la cultura material en el entorno del Paisaje Cultural Cafetero. Ha escrito varios artículos y publicaciones en estas temáticas.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7518-2476>

Javier Alfonso López Morales

Diseñador industrial, Universidad Autónoma de Manizales. Magister en Historia. Universidad Tecnológica de Pereira. Especialista en Gestión Ambiental de la Universidad del Área Andina. Docente Auxiliar II Programa de Diseño Industrial y Programa de Diseño Audiovisual. Universidad Católica de Pereira. En su ejercicio docente y como investigador se ha orientado hacia el ecodiseño y la sostenibilidad ambiental, así como a la historia de la cultura visual y material. Ha desarrollado varias publicaciones y exposiciones fotográficas.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1864-1768>

Aproximaciones taxonómicas del humor: apertura de pensamientos a través de la creación de caricaturas

Willan Fernando Coral Bustos
Universidad CESMAG
wfcoral@unicesmag.edu.co

Resumen

Esta investigación es una aproximación taxonómica del humor, que busca analizar la caricatura política publicada en la prensa de Pasto. El enfoque del estudio es interpretativo, que se incorpora a la investigación creación y al método semiótico discursivo, que permite comprender la función de la imagen como elemento de expresión visual de la realidad. De igual manera, la investigación se apalanca desde la imagen como elemento plástico a través del método hermenéutico, puesto que se hace necesario, en primer término, analizar la relación de la caricatura política con el humor que transforma las relaciones del hombre en su contexto; en segundo lugar, modular un método desde el análisis semiótico discursivo que determina la contundencia de la imagen para el acto creativo y en tercer término, el método semiótico, como un articulador para la creación de nuevas caricaturas a partir del lenguaje plástico y sensorial. El análisis se efectuó con estudiantes de pregrado de la Universidad de Nariño, con quienes se realizaron talleres experimentales que se articularon desde la investigación creación, toda vez que la exploración plástica se da desde el pensamiento crítico de la caricatura. El proyecto contó con la participación de dos docentes, dos comunicadores sociales y tres caricaturistas, quienes realizaron sus aportes a través de entrevistas. Una conclusión importante de este proyecto es que el humor es una postura ante la vida, y la caricatura es la expresión visual de emociones y percepciones; es el germen del pensamiento crítico que mueve a la gente.

Palabras clave: caricatura, humor, investigación creación, semiótico discursivo.

Introducción

El humor es un tema que advierte sobre el estado de ánimo de la sociedad, en tal sentido, este estudio explora desde el diseño gráfico los contenidos semiótico discursivos de la caricatura política en la prensa de Pasto, como detonante del pensamiento crítico en el segundo periodo de gobierno de Álvaro Uribe Vélez (2006 a 2010). Esta indagación permite abordar procesos desde el análisis e interacción con los contenidos de la caricatura, por medio de la exploración y concreción de ideas para la creación de nuevas caricaturas.

Por lo anterior, es necesario apalancar el proceso desde la investigación creación de manera secuencial y para ello, se realiza una contextualización profunda de la realidad para tener una aproximación sobre las características expresivas y textuales de la caricatura, en armonía con los contenidos periodísticos en el segundo periodo de gobierno de la figura política de Álvaro Uribe Vélez, 2006 a 2010. Desde ahí, es oportuno indagar sobre la realidad política y social con aprobación a las revelaciones sobre los hechos políticos que marcaron la historia de Colombia y su incidencia desde lo local, que diera cuenta de la actividad política; este punto es relevante y necesario para ubicar las sensaciones detonantes que dieron origen a nuevas caricaturas, como lo aclara Burke (1996), “por más decididamente que luchemos por evitar los prejuicios asociados al color, el credo, la clase social o el sexo, no podemos evitar mirar al pasado desde una perspectiva particular” (p. 18). Luego, en el siglo XX, el sentido del humor es representado a través de lo ridículo, la ironía, el sarcasmo y las cualidades lúdicas, puesto que el humor es una parte imprescindible para la caricatura y, por ende, para los periódicos, dada su importancia para los medios de comunicación.

Ahora bien, resultan interesantes los hechos y acontecimientos coyunturales que inciden en la realidad social, desde una perspectiva particular que se registra en la prensa periodística en Pasto; únicamente se conoce una compilación historiográfica en el libro: *La caricatura en Pasto: opinión, humor y reflexión desde la provincia colombiana (1950-2013)*, de Coral y Zarama (2016), así como las publicaciones realizadas en revistas de diseño como Actio y Kepes. Luego, es perentorio para la sociedad en general, recabar en la memoria histórica del acontecer político de Colombia, pero desde la perspectiva local del humor a través

de la caricatura política. Por ello, es oportuno acceder a los contenidos semiótico- discursivos de la imagen, puesto que esta permite tener acceso a la realidad desde el punto de vista del humor, en el que se ponen en solfa los vericuetos de la sociedad como lo muestra la Figura 22.

E L G A V I L A N
(D e s e r t o r i s P r o d i g a t o)



Figura 22. Luis Carlos Galán S., por Oscar Toro.
Fuente: Arangos publicaciones limitada, 1989.

Definitivamente, es importante resaltar las sensaciones detonantes inherentes en la investigación creación, a partir de la postura crítica e incisiva de la caricatura política como elemento de expresión visual de la realidad colombiana, desde el punto de vista local. También, fue necesario el trabajo con los estudiantes de la Universidad de Nariño, específicamente del programa de Diseño Gráfico, para buscar en la imagen dichas sensaciones detonantes que coexisten en los códigos del humor como elementos semióticos discursivos, que propician nuevas formas de pensar a través de la imagen y así establecer conexiones con la actividad política del país, a partir de las miradas de los caricaturistas locales por medio del pensamiento crítico, para reconfigurar nuevas perspectivas desde la conformación plástica. Según Ballesteros y Beltrán (2018), esto “ocurre cuando la creación toma una forma y el lenguaje específicos para presentar el mensaje que contiene; es el momento en que se transforma la realidad de la que se desprende la creación” (p. 41).

A partir de los objetivos propuestos en esta investigación (explorar, identificar, reconocer e interpretar), la metodología se dinamiza a través

de la investigación creación y se aborda desde un enfoque interpretativo, puesto que se concibe, según Hernández, Fernández y Baptista (2010), como “un conjunto de prácticas interpretativas que hacen el mundo *visible*, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos” (p. 10). Es de tipo interpretativo, porque intenta hallar el sentido de los fenómenos en función de los significados de la caricatura, otorgados a través de los contenidos visuales y textuales, que se configuran en la base para posteriores investigaciones según el proceso trans-disciplinar; para Ballesteros, Beltrán, Delgado y Salcedo (2015), “consiste en que el conocimiento entregado por las disciplinas analíticas debe ser «transformado» para que pueda concretarse en una acción, de manera que el conocimiento sea relevante para el usuario final” (p.16). Esta relevancia se alcanza cuando la interpretación que realizan los estudiantes, les permite crear nuevas caricaturas desde la conformación plástica.

Luego, se hace necesario estudiar la caricatura elaborada por los caricaturistas locales, a partir de los hechos más sobresalientes en el segundo periodo de gobierno del expresidente Álvaro Uribe Vélez; al respecto, Gantús (2009) manifiesta, “el poder logra considerarse gracias a la producción de determinadas imágenes y la manipulación de ciertos símbolos que son ordenados y reproducidos en función de impactar y arraigar en el imaginario colectivo” (p. 98). En efecto, se trata de ubicar, desde la historia, los hechos que impactaron sustancialmente en la ciudad de Pasto y que permiten impulsar, desde la interpretación visual hasta encontrar la sensación detonante, la nueva generación plástica sobre la base del señalamiento crítico.

El problema de investigación se concentra en el estudio de la caricatura elaborada por los caricaturistas de la ciudad de Pasto como expresión visual de la realidad. La indagación se enfoca en explorar los contenidos de la caricatura política por medio de un método semiótico discursivo, de igual modo, se propone una exploración de los hechos más importantes en el segundo periodo de gobierno de Álvaro Uribe Vélez, 2006 a 2010, para finalmente establecer las percepciones de los estudiantes de diseño frente a los hechos y códigos semióticos discursivos registrados por medio de la caricatura; por último, se configura una alternativa en el pensamiento de los jóvenes a través de la lectura visual y textual de la imagen, así como la aplicación del taller experimental, el

cual les permitió la configuración de nuevas caricaturas, en el despertar del pensamiento creativo.

Marco Teórico

Aproximaciones taxonómicas de la representación del humor

Las características permeadas en la sociedad sobre las acciones y figuras políticas de los personajes, se relacionan directamente con la exageración en los contenidos y formas de representación publicadas, para este estudio en la prensa de Pasto, con singulares características específicas que se presentan a través del humor, y según las particulares expresiones de la condición humana. Según Wenceslao Fernández Flórez (como se citó en Aguirre, 2013), haciendo referencia al humor, sugiere que es algo así como una postura ante la vida, conservando naturalmente la esencia en el pensamiento de los interlocutores, es, una reflexión subjetiva profunda que se entrelaza fuertemente con el ánimo humano y que se relaciona íntimamente con las percepciones subjetivas del creador en el contexto que lo circunda, como lo expresó Insuasty (2009) en la Figura 23 en alusión al salario mínimo.



Figura 23. Costo de vida, por John Fredy Insuasty. Fuente: Udenar Periódico, 2009.

En los procesos de investigación creación, es relevante ahondar en las sensaciones que motivan la generación de ideas, así como la definición del tono visual en la materialización de la imagen sobre los fundamentos del humor. Al respecto, Vigará (1994) define cuatro conceptos esenciales; el primero hace referencia a la *comicidad*, para ello aclara y caracteriza lo *cómico* (personas, cosas, hechos y dichos), que advierte una situación cómica, ligada al género de la comedia; luego se refiere al *humorismo*, como acto intencional, resaltando el lado cómico, risueño o ridículo; luego, se refiere al *humor*, en el cual resalta tres acepciones de uso y de significancia, así: estado de ánimo de una persona, como sinónimo del *buen humor* o buen talante, y con referencia a las personas que dicen, escriben y dibujan, en este punto se destaca el humor en la caricatura objeto de este estudio; por último, hace referencia al *chiste*, como el culmen de la carcajada, tal como lo menciona Fischer (como se citó en Vigará, 1994), es juicio generador del contraste cómico. Para el caso de la creación de caricaturas, se recurre al sarcasmo que le permite al caricaturista retorcer la realidad a través de los procesos de representación según la visión del contexto, aunados a las sensaciones que animan y propician el acto creativo por medio de la representación.

Posteriormente, se retoma la apreciación cultural de Mijail Bajtin, quien estudia los problemas de la risa durante la Edad Media y el Renacimiento en el contexto de Francois Rabelais, a través del humor popular, todas ellas expresadas en formas y manifestaciones como las fiestas públicas carnalescas, los ritos y cultos cómicos, los bufones, gigantes, enanos y monstruos, payasos de diversos estilos y categorías, la literatura paródica, vasta y multiforme, entre otros. Luego, es oportuno referenciar las múltiples manifestaciones que propone Bajtin (2003) agrupadas en tres grandes categorías: en primer lugar, las formas y rituales del espectáculo; segundo, las obras cómicas verbales y finalmente, diversas formas y tipos del vocabulario familiar y grosero. Las primeras, según Bajtin (2003), “ofrecían una visión del mundo, del hombre y de las relaciones humanas totalmente diferentes [...]. La dualidad en la percepción del mundo y la vida humana ya existían en el estadio anterior de la civilización primitiva” (p. 5), luego, los cultos cómicos convertían a las divinidades en objetos de burla, llamada por Bajtin como *risa ritual*, es decir, que en esta primera categoría, lo cómico preside a lo carnalesco, en el cual se percibe al juego como elemento indispensable en lo concerniente al trastocamiento de la realidad, a la

torsión de imágenes que aluden a las diversas formas de representación, cuando se acude al zoomorfismo. En otra instancia, se hace perentorio pasar a la segunda forma de cultura popular, a saber: las obras en latín y lenguaje vulgar, que trae a consideración la parodia de diversos temas sacros, así como algunas disputas y diálogos paródicos; desde esta óptica, su impacto, al decir de Bajtin (2003),

Eran los ecos de la risa de los carnavales públicos que repercutían en los muros de los monasterios, universidades y colegios [...] lo predominante eran sobre todo las parodias e imitaciones laicas que escarnecen al régimen feudal y su epopeya heroica. (p. 13)

Así mismo, se escribe cierto tipo de novela de caballería paródica y se refuerzan varios géneros de retórica cómica: debates carnavalescos, disputas, diálogos, elogios o ilustraciones, entre otras manifestaciones, en las cuales se expresan varios símbolos del carnaval.

Finalmente, la tercera categoría hace referencia a las formas y tipos de expresión que trajeron consigo nuevas formas de comunicación de tipo lingüístico, que se desarrollaron dentro del contexto de fiesta, evidente en el carnaval. Muchas de esas expresiones, sostiene Bajtin (2003), eran groserías, “clase verbal especial del lenguaje familiar. Por su origen no son homogéneas y cumplieron funciones de carácter especialmente mágico y encantatorio en la comunicación primitiva” (p. 15), pero lo más relevante de esta categoría son las groserías blasfematorias, fundamento esencial para los cultos cómicos antiguos. Lo cierto es que dichas percepciones son elementos que desde el acto creativo buscan transformar la realidad por medio de las reflexiones subjetivas, pero a través de la crítica del pensamiento y el doble sentido de los hechos por las acciones, como se observa en la Figura 24 de Doré (2011).



Figura 24. El último viaje, por Gustave Doré 1883.
Fuente: Francis Rabelais: Gargantúa y Pantagruel.

También, Kemnitz (1973) identifica a la caricatura en dos tipos: de opinión y humorista. Sobre el tipo de opinión, se refiere al acto de comunicar desde el punto de vista subjetivo de quien la dibuja, que configura opiniones fundamentadas en situaciones y actitudes a partir de la opinión crítica concomitante con la crisis de la actividad política. Luego, la caricatura de opinión se subdivide en tres ramificaciones, bastante consistentes, a saber: caricatura política, social y de relaciones exteriores. Según Kemnitz (1973), la caricatura política hace referencia a las condiciones de los sujetos y eventos aceptados o rechazados por un grupo social ya representado, pero con la facultad de ser fácilmente reconocibles por el lector. Al contrario, la caricatura social hace referencia al uso de estereotipos sobre imágenes o contenidos noticiosos, que configuran ideas sobre el acontecer cotidiano de una sociedad. Por su parte, la investigación creación para la caricatura política pre-configura personajes y circunstancias reconocibles como estereotipos dentro de un contexto determinado, pero con la particularidad de exaltar códigos simbólicos arraigados al nacionalismo, según lo refiere Kemnitz (1973).

Sobre el tipo humorista, expresa que el recurso del humor reconfigura una posibilidad en el mensaje, desde luego, a partir de la representación, pero aclara que el humor no debe tomarse como un fin último, sino como un elemento que dinamiza el acto creativo.

Continuando con Alfred Stern (1950), quien profundiza en el estudio de la caricatura a través de la axiología sobre los valores, puesto que no es la razón el fundamento de lo cómico en la risa sino la emoción, es decir, que la risa es una consecuencia del estado anímico de la persona, que se refleja esencialmente a través de la risa o el llanto. En tal sentido, la risa puede considerarse como una degradación de los valores, puesto que logra aniquilar a una persona moralmente; a su vez, la risa desde su materialización fisiológica pone de manifiesto los fines sobre el efecto que causa desde el aspecto psicológico, pero cuando se habla de lado opuesto de la risa, según la Ley axiológica del llanto, que hace referencia a los valores degradados ocasionados por los instintivos juicios de valor que señalan esa degradación (Stern, 1950).

Independientemente del detonante creativo, es la emoción o la inteligencia, la complementariedad de los valores que le permiten al creador concretar su artefacto cuando hace reír, analizar y reflexionar. Según lo anterior, el proceso de generación de caricaturas recoge escenarios de acción multidisciplinar sobre la visión de la experiencia humana, que permiten acceder a diversos constructos a través de la interpretación y materialización de la realidad social, con cierta carga creativa. De tal modo que Stern conecta perfectamente los valores individuales con los valores de grupo del acto creativo, que trascienden a los valores universales, también llamados valores de la sociedad. Luego, aparece la función social de la risa, que se transmuta a la función liberadora, conservadora y correctiva. Dentro de la primera, Stern (1950) afirma que la risa es una libertad de apreciación, donde la función conservadora permite fortalecer el sistema de valores desde la individualidad, y la función correctiva busca a partir de la degradación universal, que la risa social confiere una reacción crítica que corrige, pero está íntimamente anclada con las percepciones sociales de los señalamientos de la caricatura, como se observa en la Figura 25.



Figura 25. Parapolítica, por John Fredy Insuasty.
Fuente: Periódico digital, 2009.

Desde esta perspectiva, y acudiendo a las diferentes visiones del humor, Fernández (2015) realiza el análisis que permite entender las diferentes funciones sociales y culturales en términos de interpretación, desde la función psicológica que refieren a los procesos mentales y a los aspectos emocionales del ser: “el entrelazamiento de la cultura y la psique, de la mente y las emociones, partes claves en su existencia y trascendencia” (p. 24).

En efecto, en la mayoría de los casos, los caricaturistas se valen de lo que William Hogarth (como se citó en Gömbrich, 1979) denomina como la *memoria retentiva*, para captar rasgos y expresiones de sus *víctimas*, en los que el caricaturista es capaz de generar esquemas mentales por relación y asociación a través del lenguaje y de las principales características de la imagen. Desde esta dimensión retórica, Gillray (como se citó en Gömbrich, 2011) “la sátira pictórica se había convertido en un género humorístico; y así, da a su relato de los horrores un giro humorístico al satirizar a los alarmistas” (p. 209). Todo esto en plena Revolución Francesa, es decir, *restar importancia* se constituye en una constante de

las caricaturas políticas de Gillray, dados los hechos que acaecieron en los siglos XVIII y XIX.

Luego, la creación de la caricatura, aunado al humorismo, busca emitir juicios sobre los acontecimientos desde cierta perspectiva subjetiva, en la cual sobresale la acción transformadora inmersa en los procesos de investigación creación que cada caricaturista define desde la exploración plástica sobre el manejo de elementos discursivos y visuales, asumiendo una postura crítica y de denuncia en el espacio y en el tiempo en que se ve inmerso. Dicha transformación dispara la propia motivación del caricaturista, que busca mostrar desde su perspectiva creadora las realidades, como lo refirió Acevedo (2009), al expresar que “el caricaturista trataba de ser fiel al objetivo de ridiculizar con sus trazos una situación o un dirigente político: la ironía, la mordacidad y el sarcasmo no faltan” (p. 58). Es claro que la caricatura ha permitido reflexionar sobre temas de índole político, social, económico y cultural, que han sido concomitantes con las acciones de los políticos a nivel regional y nacional, develando la crisis de la realidad social.

Así, la risa y el humor son elementos de reacción que surgen desde la expresión que devienen en el lector la actividad de su pensamiento, en tanto, la exageración y la sátira manifiestan de manera directa y descarnada la realidad política que transgrede el componente social, al decir de Boudelaire (1998):

Lo cómico es uno de los más claros signos satánicos del hombre y una de las numerosas pepitas contenidas en la manzana simbólica, es el unánime acuerdo de los filósofos de la risa sobre la razón primera de ese monstruoso fenómeno (...) la risa, dicen viene de la superioridad. (p. 23)

Ruta Metodológica

El proyecto se aborda desde una perspectiva cualitativa, teniendo en cuenta que el problema de investigación parte del interés particular por encontrar los contenidos de la caricatura política como instrumento de pensamiento crítico y reflexivo, inmersos en la prensa escrita de la ciudad de Pasto, además de reconocer sus contenidos semióticos discursivos y sus implicaciones frente a los hechos y códigos discursivos y visuales de la

caricatura en Pasto. Se toma este enfoque, porque permite obtener, según Hernández et al. (2010): “profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del medio ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. También aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como flexibilidad” (p. 17).

Para alcanzar el objetivo general, el cual se formuló para explorar desde el diseño gráfico los contenidos de la caricatura política en la prensa de Pasto, y como instrumento del pensamiento crítico en el segundo periodo de gobierno de Álvaro Uribe Vélez (2006-2010), se planteó el siguiente proceso metodológico, según se observa en la Figura 5, para el desarrollo de cuatro objetivos específicos, dentro de los cuales, el primero se orientó a identificar la caricatura publicada en la prensa de Pasto, los hechos y acciones políticas más relevantes en el gobierno y en la figura de este expresidente, con mayor repercusión social a través del acopio y análisis de la información. A partir de ahí, el segundo objetivo específico se encaminó a reconocer los hechos históricos más relevantes de este periodo de gobierno; el tercer objetivo específico permitió interpretar los contenidos de la caricatura política a través de sus elementos discursivos y visuales, como medio de expresión visual de la realidad por medio de un método semiótico, para finalmente propiciar espacios desde la investigación creación e indagar desde las percepciones de los estudiantes de diseño gráfico de la Universidad de Nariño, frente a los hechos políticos para la creación de nuevas caricaturas como se observa el proceso metodológico de la Figura 26.

La metodología utilizada para el desarrollo del proyecto permite articularse coherentemente al método de investigación creación, como se describe a continuación. El proyecto se desarrolló a partir de cuatro etapas: la primera etapa, *observar*, consistió en el acopio de la información en bases de datos y redes científicas, dentro de las cuales se realizó la revisión documental apropiada y consecuente en estudios realizados por otros autores relacionados con el tema de investigación, así como la respectiva revisión bibliográfica en libros, revistas científicas, *papers*, memorias de eventos científicos y bases de datos consultadas en Internet, los cuales permitieron organizar bloques temáticos y aportes sustanciales para el proyecto en la configuración del Marco Teórico; de igual forma, se realizaron entrevistas a caricaturistas y periodistas. La segunda etapa, *seleccionar*, consistió en la articulación de los hitos más importantes del segundo periodo de gobierno de Álvaro Uribe Vélez, para lo cual se

realizó una revisión de periódicos y revistas en los archivos, como la hemeroteca del Banco de la República sede Pasto, el Archivo histórico de Pasto y archivos particulares; este proceso permitió además realizar una compilación de 750 imágenes que comprenden la delimitación entre agosto de 2006 hasta agosto de 2010, de las cuales se seleccionaron 64 caricaturas, siendo estas las que ofrecieron mayor interés para ser analizadas; de esta selección se tomaron 17 caricaturas para ser filtradas en el experimento con los estudiantes, en el cruce con algunos hechos históricos en consonancia con las representaciones elaboradas en las caricaturas. Como se evidencia en las anteriores etapas del proceso de investigación creación, la *contextualización* permitió adquirir el conocimiento necesario sobre el contexto de la caricatura política, lo cual facilitó propiciar interacciones con el desarrollo político, social, cultural y científico desde el punto de vista pedagógico.

De igual forma, en la tercera etapa, *analizar*, se realizó sobre la definición de 7 campos semióticos del discurso: Reección presidencial, AUC y parapolítica, Acuerdo humanitario, Problemas fronterizos con el Ecuador, Tratado de Libre Comercio –TLC- y Minas Antipersona; en efecto, desde la investigación creación y las *sensaciones detonantes*, a partir de los contenidos semióticos discursivos, se buscó dar sentido a la función de la caricatura a través de reflexiones profundas, por medio de la crítica y la sátira, aunada a los contenidos simbólicos de la imagen. Finalmente, la etapa cuatro, *interpretar*, que refiere a la interpretación, transformación y procedimientos, que a partir de los elementos plástico sensoriales permitieron definir categorías visuales mediadas por las relaciones y operaciones de los contenidos abordados para potencializar la creación de caricaturas, en armonía con lo expresado por Ballesteros y Beltrán (2018):

(...) experimentación y la exploración son procesos que han sido apropiados tanto por las ciencias como por las disciplinas creativas (...).hacer investigación en ciencias no solo incluye ensayo y error en ciertas fases, sino que necesita imaginación, pasión y creatividad. (p. 19)

A partir de la decisión subjetiva, se pudo constatar la transformación de la realidad mediante la realización plástica de caricaturas desde la apropiación formal y conceptual de las nuevas caricaturas, que buscaron conocer las opiniones y conceptualización semiótica discursiva de los estudiantes.

PROCESO METODOLÓGICO



- * Revisión de resultados anteriores
- * Conocimiento del contexto
- * El investigador se alimenta de información profesional y académica
- * Genera interacciones de conocimiento

a CONTEXTUALIZACIÓN

Fase 1 OBSERVAR Fase 2 SELECCIONAR



REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA / Bases de datos



- * Revisión en libros
- * Revistas científicas
- * Papers
- * Memorias de eventos
- * Bases de datos Internet
- * Revisión en la prensa de Pasto /periódicos y revistas

ENTREVISTAS

Atlas TI



- Caricaturistas
- periodistas
- directores
- artistas

SELECCIÓN

Hitos históricos en el segundo periodo de gobierno
Álvaro Uribe Vélez [2006 - 2010]

Caricaturas

Se definen categorías y subcategorías:



- * personajes
- * situaciones
- * sociedad



ARTICULACIÓN CON INVESTIGACIÓN CREACIÓN

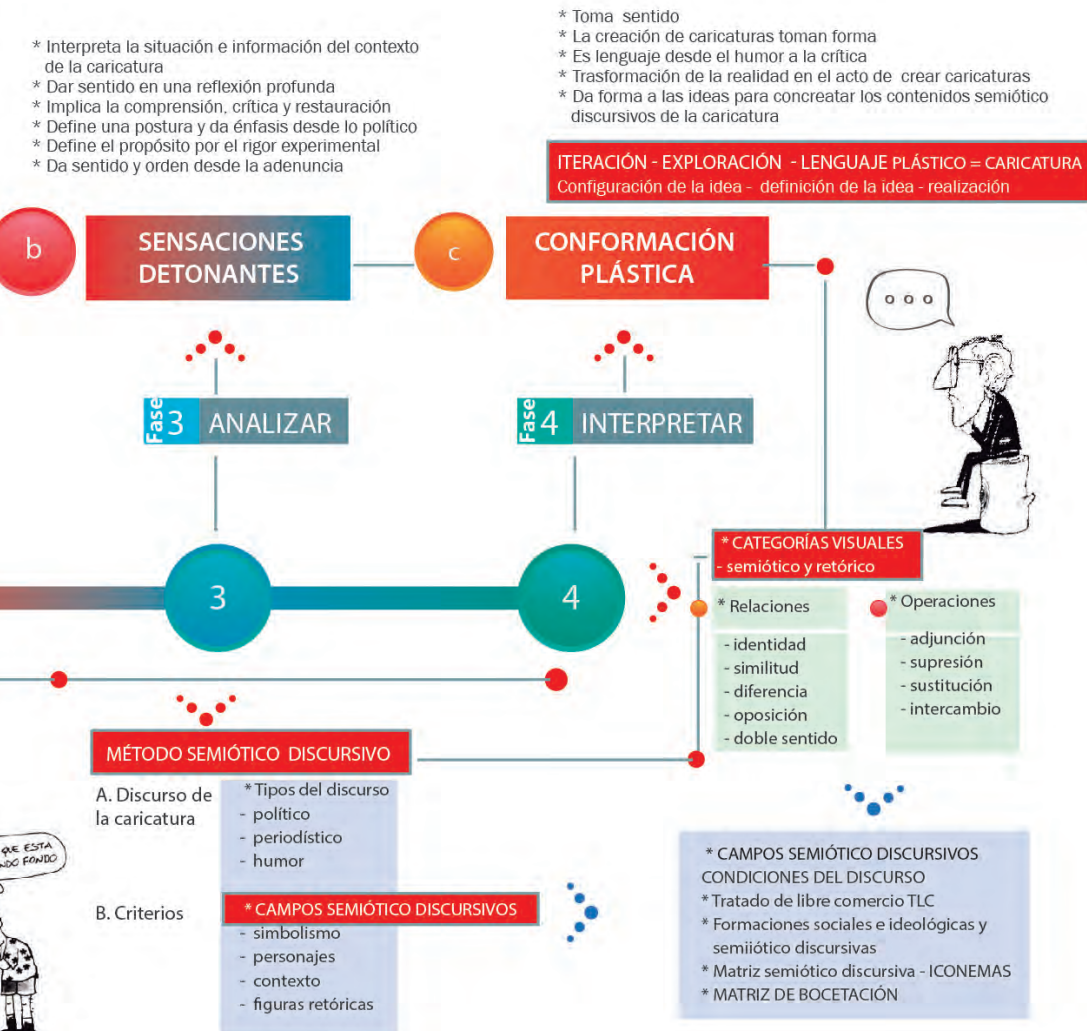


Figura 26. Metodología articulación con investigación creación.
Fuente: Esta investigación.

Estudio de Caso de Investigación + Creación

Para dar respuesta a los objetivos planteados en la investigación, se hizo necesario establecer y seleccionar hechos relevantes representados en la prensa de Pasto en el segundo mandato de Álvaro Uribe Vélez. Para ello, fue necesario estudiar cada hecho histórico separadamente por diferentes fuentes, a través de la contextualización y caracterización, por medio de intervalos cronológicos, así como lo encontrado y documentado en la caricatura publicada en Pasto, elementos condensados y filtrados en 64 caricaturas preseleccionadas.

Según el análisis semiótico discursivo, es interesante observar que la argumentación, tanto textual como visual, potencia la persuasión de los sujetos semióticos, puesto que, a partir de los discursos de la caricatura política en Pasto, también estimulan los procesos del pensamiento que tienen conexión directa con los métodos de la investigación creación. De esta manera, en este punto se definen las sensaciones detonantes que dan origen a resultados plásticos-sensoriales desde la representación, donde se concentra el interés del creador de caricaturas sobre los discursos desarrollados por medio de la historia política de Colombia con incidencia en lo local. Según lo anterior, la investigación permitió encontrar en las caricaturas de Insuasty y Enríquez, las condiciones del discurso *Minas Antipersona* como lo muestran las figuras 27 y 28.



Figura 27. Campaña,
Enríquez P.
Fuente: Diario
del Sur, P4A,
agosto de 2007



Figura 28. Erradicadores, Insuasty, Fuente: Fzetaz, junio de 2006.

De lo anterior se puede inferir que en las condiciones del discurso *Minas Antipersona* el análisis permite identificar los elementos contenidos en la (Tabla 2).

Condición del objeto semiótico discursivo- Minas Antipersona		Normas de las circunstancias	Libertades expresivas y visuales
Rural	Urbano	Agosto 2006 a agosto 2010	Caricaturistas Políticos Campesinos Política nacional Seguridad democrática
Producción agraria	Orden público		
Productos del campo	Comercio agrario		
Integridad física	Desmembramiento		
Siembre de minas	Erradicación		

Tabla 2. Condiciones del discurso Minas Antipersona. Fuente: Esta investigación.

En este campo semiótico se observan las formaciones sociales e ideológicas y los elementos derivados de las operaciones retóricas del discurso que adjudican, suprimen, sustituyen y generan intercambios como: *símil, metáfora, alusión, acumulación, eufemismo, oposición e inversión* entre otras, así como las formaciones del discurso como se observa en la Tabla 3.

Formaciones sociales	Aparatos semiótico discursivos- prensa	Sujetos semiótico discursivos
<ul style="list-style-type: none"> *Neoliberalismo costo de vida *Acciones al margen *Minas antipersona *Campo colombiano 	<ul style="list-style-type: none"> *Diario del Sur (prensa liberal. *Revista Fazetaz * Ministerio del interior *Observatorio de derechos humanos 	<ul style="list-style-type: none"> -Periodistas -Editores -Caricaturistas -Campesinos - Militares

Tabla 3. Formaciones sociales, ideológicas y semiótico discursivas.
Fuente: Esta investigación.

Según el análisis semiótico discursivo, es llamativo observar que la argumentación tanto textual como visual potencian la persuasión de los sujetos semióticos, a partir de los discursos de la caricatura política en Pasto; así mismo, estimulan los procesos del pensamiento que tienen conexiones directas con los procesos comunicativos y de resistencia social, como se detalla en la tabla matricial Tabla 4 semiótica discursiva, de la caricatura política en Pasto.

ICONEMAS IDENTIDAD	Aparatos semiótico discursivos- prensa	Sujetos semiótico discursivos
<p>Políticos Presidentes</p>	<p>Uribe Vélez: dotada con clara inteligencia, agudo sentido político, voluntad de servicio, ambición personal Mide 1,67 metros. Constitución delgada. Cabello negro, ondulado y encanecido. Aspecto y cara de niño bueno. Pero fuerte y claro frente a los temas de disciplina y orden. Congresistas: personas calificadas buscan salvaguardar los intereses del país, tratan de ser honestos pero la realidad de sus actuaciones los deja en la mira de los dibujantes.</p>	<p>Vestido negro, camisa para clima cálido, banda presidencial, sombrero aguadeño, sombrilla corona, baraja.</p>

Guerrilleros y paramilitares	Hombres comunes, con características en algunos casos gordos, y en otros desgarbados algo descuidados. Paramilitares: expresiones de ira, irradian miedo	Usan gorra, botas, uniforme camuflado, algunos son bien caracterizados como "tiro fijo", generalmente están armados.
Amas de casa, campesinos, meseros, indígenas, secuestrados	Hambrientos: famélicos, descuidados Gestos: susto, enojo, asombro	Usan ropa rota: están descalzos, despeinados los secuestrados generalmente están encadenados.
Médicos y enfermeras	Gestos alegres	Usan tapabocas, fonendo, cofia y visten de blanco

Tabla 4. Tabla matricial semiótica discursiva.
Fuente: Esta investigación.

En el segundo periodo de gobierno de Álvaro Uribe Vélez 2006-2010, la caricatura política constituye una herramienta de oposición y resistencia a nivel nacional, regional y local; generando lo que Ballesteros y Beltrán (2018) definen como la memoria visual del proceso, en la cual se da paso a la búsqueda de la idea central, puesto que en ella se define a la situación, hecho o personaje a través de los recursos gráficos que toman forma y sentido desde el lenguaje crítico, por medio del cual se lanza el ataque para ser picado con el aguijón descarnado del humor. En esta investigación, la *víctima* se asume sobre la base del análisis de la gestión de un gobierno que se caracterizó por tener a un presidente sagaz para manejar los hilos del poder, tener dominio sobre los medios de comunicación y no considerar ningún cuestionamiento sobre sus actuaciones. A su vez, procuró mantener una relación mediada por la interacción permanente con el pueblo en los consejos comunitarios.

Álvaro Uribe representa la figura del absolutismo, que lo coloca en la historia de Colombia como una persona de carácter. A lo largo de su desempeño como presidente, consolidó una imagen favorable en distintos sectores de la sociedad. Al respecto, sobre la imagen de Uribe Vélez, el columnista del periódico El Espectador, Rodolfo Arango (como se citó en Rincón, 2015) refiere:

Utilizaba un lenguaje para acercarse al pueblo; era meloso y caritativo. El gran padre de familia del pueblo colombiano. Un gran demagogo, un gran comunicador de masas, un hombre muy hábil en el discurso que explota los sentimientos de la población. El típico caso de resentimiento hacia las élites, hacia los ricos; él, siendo una persona millonaria, se presenta como un hombre trabajador, y en ese sentido se convierte en una figura muy popular del pueblo colombiano. (p. 67)

Según los resultados del taller experimental, en relación con la cantidad de ideas representadas al finalizar los procesos de análisis de imagen, se logró evidenciar que los participantes tienen buenas bases conceptuales que facilitan la interpretación de caricaturas políticas. Sin embargo, se hace necesario acudir a las bases teóricas del pensamiento, pero con una mirada prospectiva sobre la generación de contenidos digitales, anclados al alcance e impacto digital, evidente en los medios tecnológicos. En tal sentido, es oportuno que el desarrollo de artefactos comunicativos digitales sean desarrollados desde los procesos, aunados a la transdisciplinariedad (Ballesteros, et al., 2015), donde se busca un escenario de diálogo abierto entre las personas que participan en el proyecto, que facilite la articulación de los saberes y no sean únicamente los ingenieros y los programadores, quienes tengan la oportunidad de generar discursos narrativos más complejos, por el contrario, que dichos contenidos sean articulados desde la investigación creación por medio de talleres experimentales que potencialicen la conformación plástica y permitan dar respuestas certeras, pero con la particularidad de generar nuevos interrogantes desde la función de la imagen en la sociedad.

A partir de la flexibilidad, fue prioritario conducir la investigación hacia el terreno de la creación, puesto que su intencionalidad radicó en la creación de nuevas caricaturas a partir de las explicaciones de los fenómenos sociales inherentes a los contenidos de la caricatura, para adquirir nuevas connotaciones desde la percepción subjetiva de los estudiantes de diseño, los cuales permitieron activar el pensamiento crítico a partir del análisis de la imagen y así definir sustancialmente los conceptos necesarios para articular ideas visuales, que luego, desde lo disciplinar, asiente la creación de caricaturas realizadas por los estudiante como lo muestra la Figura 29.



Figura 29. Aplicación del método con estudiantes cuarto semestre Udenar, y exploración plástica sensorial.
Fuente: Esta investigación.

El análisis semiótico discursivo que se realiza en los espacios de comunicación busca identificar los códigos semióticos de la imagen, pertinentes en los espacios académicos de comunicación visual y necesarios en la conceptualización de imágenes dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje; además, el análisis de la imagen fortalece la interpretación, a partir de las dimensiones retóricas ancladas en los discursos políticos elaborados por los caricaturistas en referencia a la fuerza interior que propicia el acto de rayar en una conexión estrecha entre el pensamiento y la mano, transferible a la hoja y al papel. De esta forma, los ejercicios de análisis semióticos discursivos, facilitan a los estudiantes alcanzar las competencias necesarias para la construcción de discursos visuales a través de la investigación creación, desde la definición de conceptos y la exploración gráfica de la caricatura. Como se evidenció con la aplicación del protocolo para el diseño experimental, el cual propició la participación de 13 estudiantes que, según el documento de caracterización, asintió a la generación de nuevas caricaturas que dan cuenta de la motivación crítica de los estudiantes según se observan en las figuras 30 a 32.



Figura 30. El contagio, Michael Stiven Timaná Torres.
Fuente: Esta investigación.



Figura 31. Qué me amarro, Denilson Muñoz Lasso.
Fuente: Esta investigación.



Figura 32. Mi gobierno fue el mejor, Andrés Felipe Narváez.
Fuente: Esta investigación.

El proceso metodológico que se aplicó en este estudio se apalanca desde la investigación creación, y que tuvo como estudio de caso un grupo de estudiantes del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño, se constituye en un aporte para la comunidad académica del diseño, ya que puede aplicarse en otros contextos donde los resultados van a ser diferentes, debido a que los currículos no son iguales en la práctica y, por tanto, el resultado siempre va a estar condicionado por el contexto que involucra las personas, el espacio y el tiempo. Cabe subrayar que, ningún método es infalible, y por tanto se deben hacer las revisiones y cambios pertinentes, que las particularidades de cada caso ameriten.

Conclusiones

El indagar sobre las torsiones contenidas en la caricatura política, permite revelar elementos simbólicos potentes, por medio de los cuales se pueden establecer vínculos estrechos entre el caricaturista y los destinatarios o receptores de la información. Esto supone pensar el texto como dinamizador de sentidos, que se renueva constantemente por aquellos asuntos de la actualidad informativa, en los que los emisores, los caricaturistas o ilustradores producen textos para ser interpretados a través del desarrollo estructurado de ideas y conceptos críticos.

La caricatura política está íntimamente vinculada con los procesos de la conformación plástica, sensorial y psicológica de la comunicación masiva, puesto que los impresos van a continuar con sus objetivos informativos que impactan a los sujetos de comunicación (sociedad), que requiere aún estar bien informada. Así, la caricatura política es necesaria en los medios, en primer término, por su capacidad sintética informativa; en segundo lugar, por su finalidad y el hecho de generar procesos de opinión de manera crítica a partir del humor gráfico. Por lo tanto, para el diseño gráfico demanda una formación coherente con el sentido y los sinsentidos de la imagen; en efecto, la convergencia entre la creación con la investigación, buscan aportar en la consolidación del estado del arte de la imagen desde las particularidades locales de la región.

En cuanto a los aspectos pedagógicos en diseño gráfico, es indispensable que, desde los módulos de comunicación, se evalúe y se haga una valoración objetiva, destinada a la actualización y renovación de los contenidos que imparten los docentes por medio de la articulación de métodos de investigación creación, así como la indagación de nuevas iniciativas en los procesos de creativos que den paso a la transformación, búsqueda y proliferación de ideas a partir de múltiples contextos y realidades, que dispare desde la exploración y concreción plástico sensorial, la apertura a un campo específico en de nuevas narrativas.

La formación visual de los estudiantes de Diseño Gráfico en la Universidad de Nariño, a través del taller de semiótica, ha permitido descubrir y generar conocimiento desde la perspectiva creativa aunada a la investigación creación, puesto que busca desarrollar procesos de continuidad comunicativa, pero esto no es suficiente, ya que la lectura y

la documentación sobre los hechos hacen de la imagen – caricatura - en este caso, un recurso histórico, que hace referencia a las acciones políticas tomadas por Álvaro Uribe Vélez; por lo anterior, la actividad en la creación de caricaturas requiere un conocimiento profundo de su contexto, ya que sin esto no puede haber investigación creación. La experiencia en el análisis de imágenes y en la contextualización histórica elaborada por los estudiantes, los hacen conocedores de los enredos políticos suscitados en un tiempo-espacio, tan importante para el país.

Los procesos creativos, así como la creación de caricaturas tienen un alto sentido de responsabilidad social y en la generación de conocimiento que aportan desde lo semiótico nuevas miradas investigativas puesto que los discursos de la caricatura política elaborada en Pasto dan respuesta a prácticas semiótico–discursivas, en donde las materialidades representadas toman partido desde la subjetividad del caricaturista, a partir de la crítica, pero con los elementos del humorismo que activan el pensamiento en función de la actividad política generada por los personajes representados, con base en contenidos textuales y visuales.

Referencias

- Acevedo, D. (2009). *Política y caudillos colombianos en la caricatura editorial, 1920- 1950*. Medellín: La carreta Editores.
- Aguirre, G. M. (2013). Humor y comunicación homenaje a Ana María Vigara. *Espéculo revista de estudios literarios*, 50. Recuperado de. <https://webs.ucm.es/info/especulo/especulo50.pdf>
- Arango, O. (1988-1999). El Gavilán. *Animalaque*. Cali, Valle del Cauca, Colombia: Arangos publicaciones Ltda.
- Arias, C. (2016). La caricatura política en el periódico tierra, análisis gráfico (1932 – 1938). *Memorias Seminario de investigación en diseño*. Universidad Pedagógica y Tecnológica: Duitama.
- Arnheim, R. (2006). *Arte y percepción visual*. Madrid: Editorial Alianza.
- Bajtin, M. (2003). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de Francois Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ballesteros, M. y Beltrán L., M. (2018). *¿Investigar creando? una guía para la investigación creación en la academia* (Vol. 1). Bogotá, Colombia: Universidad El Bosque.
- Ballesteros, M., Beltrán, E., Delgado, T. y Salcedo, J. (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Revista Iconofacto*, 11(17), 10-28.
- Boudelaire, C. (1998). *Lo cómico y la caricatura*. España: Visor.

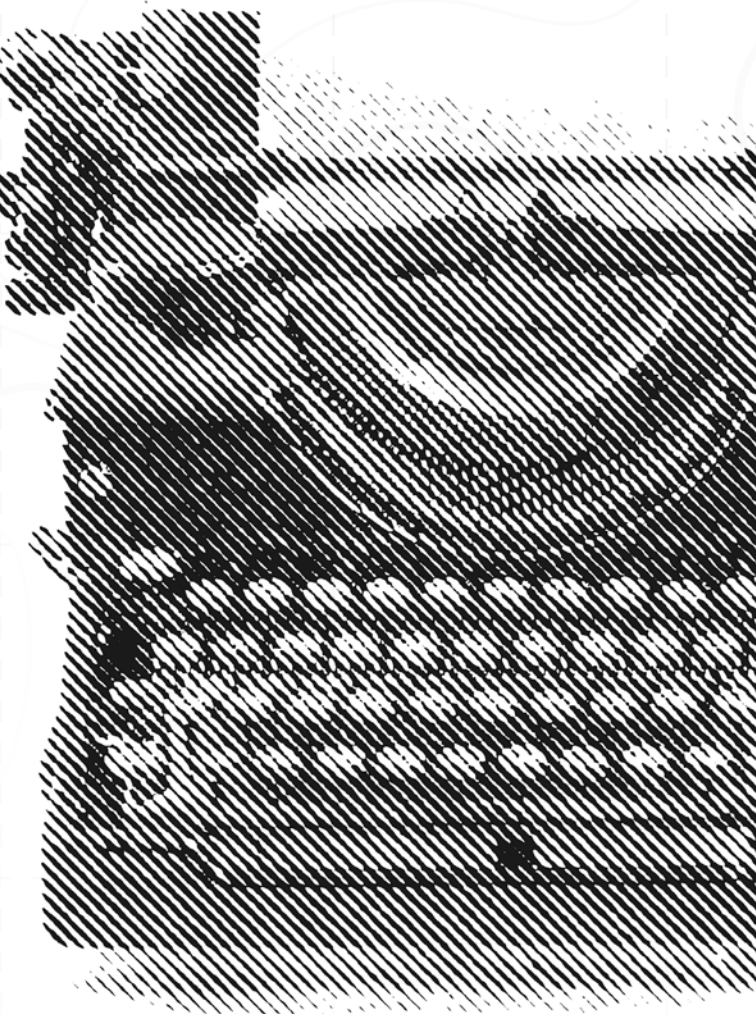
- Burke, P. (1996). *Formas de Hacer historia*. Barcelona: Alianza Editorial.
- Coral, F. y Zarama, M. (2016). *La caricatura en Pasto: opinión, humor y reflexión desde la provincia colombiana (1950-2013)*. Pasto, Nariño, Colombia: Universidad Cesmag.
- Doré, G. (2011). *El último viaje. Gargantúa y Pantagruel*. Barcelona, España: Dirección General del libro.
- Fernández, Poncela, A. M. (2015). Caricatura política, razones y emociones. *Revista Razón y Palabra*, 89. Recuperado de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N89/V89/08_Fernandez_V89.pdf
- Gantús, F. (2009). *Caricatura y poder político crítica, censura y represión en la ciudad de México, 1876- 1888*. México: Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora.
- Gömbrich, E. (1979). *Arte e ilusión*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gömbrich, E. (2011). *Los usos de las imágenes estudios sobre la función social del arte y la comunicación*. Singapur, Malasia: Phaidon.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5.a ed.). México: Mc Graw Hill.
- Insuasty, J. (2009). Con este salario mínimo como pretende el gobierno que salgamos del hueco de la desesperanza. *Udenar Periódico*. Pasto, Nariño: Centro de comunicaciones Universidad de Nariño.
- Kemnitz, M. (1973). The Cartoon as a Historical Source. *The Journal of Interdisciplinary History*, 81-93.
- Rincón, M. (2015). *Caricatura y cultura política durante Uribe Vélez, 2002-2010*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Instituto de Estudios Políticos y Relaciones Internacionales - IEPRI.
- Stern, A. (1950). *Filosofía de la risa y el llanto*. Buenos Aires: Ediciones Imán
- Vigara, A. M. (1994). Sobre el chiste, texto lúdico. *Espéculo revista de estudios literarios*, 10. Recuperado de <http://www.ucm.es/info/especulo/numero10/chiste.html>

Willan Fernando Coral Bustos

Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas; Posgrado On-Line Artes Mediales Convenio Universidad de Córdoba Argentina, Universidad de Chile y Universidad de Caldas; Especialista en Gerencia del Diseño convenio Universidad Jorge Tadeo Lozano y Universidad de Nariño; Diseñador Gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Productor de radio y televisión Ministerio de Cultura, Colegio Superior de Telecomunicaciones. Docente investigador Universidad CESMAG, director de Tipos Móviles reconocido por Colciencias en categoría C. Docente Catedrático Universidad de Nariño.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5371-271X>

ENTORNO DIGITAL



Álvaro Ricardo Herrera
Sandra Silva Cañaverl
Yeny Rocío Quiñones
Claudia Rojas Rodríguez
Daniel Felipe Jiménez
Marcela Natalia Arango
Carlos Mario Rodríguez
Andrea Carolina Fonseca
Ana Timarán Rivera
Ramón Ortega Enríquez

ARTGRALAB: Laboratorio de gráfica experimental como estrategia para la creación y la educación artística (Fase 1)

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

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

Resumen

El capítulo da cuenta de los resultados de la primera fase del proyecto de investigación-creación emprendido con la comunidad académica -estudiantes, profesores y graduados- del Departamento de Artes Visuales y Estética de la Universidad del Valle. Se fundamentó en la relación entre la docencia, la experimentación y la creación gráfica. El propósito consistió en formalizar una comunidad de la práctica bajo la figura del Laboratorio de Gráfica Experimental (ARTGRALAB), con el cual se cimentó los debates teórico-prácticos alrededor del grabado y de las prácticas experimentales en el campo de la gráfica en general. La investigación-creación se articula como el mecanismo metodológico idóneo para fraguar la idea de la creación como camino para investigar. Los resultados esperados de la primera fase, valoraron los ejercicios creativos surgidos dentro del laboratorio como práctica artística-pedagógica y como dispositivos de conocimiento sensible que dinamizan la experimentación práctica como eje epistemológico y metodológico de las artes, dando sentido a los procesos, el saber-hacer y los artefactos. Dichos resultados se construyeron en un transitar que tomó como punto de partida el archivo de obra gráfica de uno de los investigadores, el cual fue reactivado en el proceso mismo de la praxis alrededor de nuevos procesos y técnicas que implicaron la actualización de una práctica encaminada a una posterior labor docente. Como conclusión de la primera etapa, se logró desarrollar, desde la práctica, dos conceptos clave en el

análisis de sus logros: el primero es el de *densidad gráfica*, y el segundo, es el de la *reactivación gráfica*.

Palabras clave: a/r/tografía, educación artística, grabado experimental, investigación-creación, laboratorio artístico.

Introducción

Dentro de la historia del arte han sido varios los momentos en los cuales las artes gráficas han tenido una fuerte preponderancia, no sólo por los nombres de los artistas que las practican sino, principalmente, por su influencia en otros campos como el de la pintura. Sin embargo, son pocas las investigaciones que se hacen sobre este campo, si se compara con toda la teoría y escritos alrededor de otras áreas artísticas. Quizá, esto se deba a que el grabado ha sido considerado una especie de arte menor, supeditado a reproducir, ilustrar o a ser imagen previa de otras artes. Afortunadamente, esto ha ido cambiando y se puede detectar que, prácticamente, no hay un artista de importancia que no tenga un proceso de experiencia gráfica, el cual le da otras salidas, otros caminos a su obra y, además, le presenta otros retos distintos a los del tipo de obra en los que es reconocido. Siguiendo las ideas de Juan Martínez Moro (2008), se tiene que “una de las líneas más prolíficas en la historia del grabado más reciente, es la que se enfoca en la investigación de las posibilidades que aporta el propio medio a la creación plástica en general” (p.19).

En lo particular a la enseñanza de las artes, el grabado, últimamente, está en una pugna por actualizarse en medios y procesos (Figueras, 2007); los currículos viven en constante cambio y siempre se discute por su pertinencia como técnica y sobre la necesidad de pensar en él, más conceptualmente, o si mantener un enfoque de la práctica casi artesanal (Martínez Moro, 2008). A esta disputa se suma la presión y la necesidad de comprometerse con el tema medio ambiental, lo que implica renovación y recursos nuevos (Hernández-Chavarría, 2013). En Colombia, algunos de esos recursos aún no son de fácil acceso; pero, con las posibilidades del mundo conectado, se pueden adquirir desde cualquier parte con igual facilidad. Eso significa que se está a la altura de las posibilidades de repensar el grabado en los talleres y en las escuelas de arte sin restricciones de ningún tipo.

Esta indagación que emerge en el campo de las artes gráficas experimentales, se sitúa en el terreno de la investigación-creación, porque entiende que el proceso del hacer genera conocimiento y que, en este caso, también existe la posibilidad de impactar en la práctica docente. Se está ante una metodología de la práctica como investigación (PaR) que, según Robin Nelson (2013): “Extiende la suave trayectoria hacia la liquidez, pero desarrolla sus propios criterios de credibilidad y rigor” (p. 52). Ese rigor del que habla el autor, tiene que ver con la experimentación reflexiva, con la documentación aprovechada creativamente y para la creación; también con la gestión del conocimiento a nivel de comunidades de la práctica, tipo semilleros de investigación y, por supuesto, de creación. De allí la necesidad de reunir a una comunidad a través de la figura del laboratorio de experimentación, para entender el laboratorio como un *entorno de creación*.

El concepto de *entorno de creación* se alimenta de la estructura teórica propuesta por el pensador italiano en diseño, Ezio Manzini (2015), con los *entornos de apoyo*, que describe como: “Una plataforma compleja, estructurada, capaz de sostener muchas iniciativas autónomas pero conectadas” (p.189). Para que dichos entornos de apoyo existan, se requiere de unas condiciones específicas, como el espacio físico para la convergencia y el encuentro cara a cara de las personas involucradas en un proceso de creación. De esta manera, se garantiza que la ideación, planificación, producción y materialización integren los sentires y haceres de todos los creadores y creadoras. Por esta razón, resulta tan significativo para la investigación-creación configurar el laboratorio de gráfica experimental como un *entorno de creación* a partir de la generación de un espacio físico de intercambio de ideas y resoluciones creativas, que se materializan a través del aula de clases y de la experiencia académica de los semilleros de creación.

En tal sentido, el proyecto buscó impactar a la comunidad de estudiantes de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad del Valle, al generar espacios que no han sido explorados en profundidad, aquellos en relación a las artes gráficas y la investigación desde la creación. Fue relevante por su aporte al proceso docente, ya que la preparación de clases se capitaliza en obra a la par que se enseña a producir produciendo. No se descuida el diálogo mundial sobre las necesidades del compromiso de la gráfica, ni las que el grabado tiene con él mismo para posicionarse

como una experiencia del arte tan valiosa como las más reconocidas y estudiadas.

Por otra parte, el proyecto aporta al fortalecimiento académico e investigativo del programa de Licenciatura en Artes Visuales, dado que se convierte en la primera experiencia formal que se ocupa de la conformación de una comunidad de la práctica, bajo la figura de laboratorio de experimentación o *entorno de creación*, al movilizar, además, el área de las artes gráficas, que se ha dejado al margen como un asunto electivo y no medular de la carrera, como se considera que debe ser en tanto práctica que fundamenta el ejercicio profesional y pedagógico de los estudiantes.

Desde esta misma perspectiva, solidifica las apuestas reflexivas por la creación y su enseñanza-aprendizaje en el entorno educativo universitario, donde encuentran asidero las ideas e inquietudes de una comunidad en formación, cuyo perfil ocupacional y profesional actúa en el ámbito de la educación artística. En ese sentido, la conformación de un semillero de creación dinamiza el trazado teórico, conceptual y práctico del laboratorio de experimentación en torno a la inventiva, la capacidad creadora de los estudiantes y la gestión del conocimiento como un acto pedagógico colectivo y compartido.

Asimismo, cabe mencionar que los resultados del proyecto se configuran como mecanismos de visibilidad y conexión con el medio externo a la Universidad. En principio, con los eventos colectivos, convocatorias e instituciones que trabajan e investigan en el contexto local, regional y nacional, en intereses afines al área del grabado artístico y, posteriormente, con una comunidad más amplia -latinoamericana e internacional-, que encuentre en el entorno de creación ARTGRALAB, la posibilidad de aproximarse y desenvolverse como creador en residencia, como creador educador, creador investigador o como creador emprendedor.

Para concluir lo anterior, las preguntas orientadoras que rigieron esta investigación-creación fueron las siguientes: ¿De qué manera el proceso de la práctica docente en el área de las artes gráficas y la conformación de una comunidad de la práctica -bajo la figura del laboratorio de experimentación-, posibilitan la configuración de una obra artística

original que evidencie la experimentación necesaria para la enseñanza y aprendizaje de la gráfica actual, siendo conscientes de sus retos y compromisos contemporáneos? ¿Qué se puede aportar a la práctica del área de las artes gráficas desde los procesos de enseñanza experimental? ¿Cómo los procesos experimentales en el área del grabado artístico amplían el horizonte de las didácticas en artes visuales?

La ruta de entendimiento que proponen las preguntas anteriores, llevó a construir un proyecto en tres fases. La primera de ellas, y de la que se ocupa el capítulo, partió del situarse como profesores artistas, con una historia de obra gráfica que viene desde la época de estudiantes y se concreta en la vida profesional la cual, desde operaciones de revisión de archivo, se buscó reactivar en la medida en que un nuevo rol docente ha exigido la actualización y renovación de técnicas y materiales. Por lo tanto, esta fase constituyó un momento de investigación desde la creación, que se concretó en obra y se compartió desde eventos positivos.

Una segunda fase planteó la sistematización y la revisión de los procesos de preparación docente ejecutados en la primera fase, en donde resulta fundamental la producción de material didáctico a manera de manuales, video tutoriales, video experiencias gráficas, cursos virtuales, realización de carpetas de procesos gráficos, entre otras posibilidades que permitan instaurar lo aprendido en la práctica en entornos de creación y educación artística.

La fase final fue aquella donde el trabajo colaborativo adquirió mayor importancia y se fundamentó en la consolidación del semillero de creación, en donde nuevos investigadores, artistas y docentes en formación que realizan sus propuestas de indagación personal, adquieren la capacidad de replicar todo el proceso anterior del proyecto, proponiendo otras experiencias artísticas y de educación con nuevos públicos y comunidades. Con esta fase se espera producir planes de curso, talleres, seminarios, cursos virtuales y, al final, su respectiva muestra de procesos y de obras.

Marco Teórico

La técnica del grabado, de cuya historia se pueden rescatar nombres de grandes artistas, como Goya, Rembrandt, Durero o Picasso, tiene

la particularidad de producir obras seriadas que pueden difundirse e impactar de forma directa a un público amplio que lo que podría lograr una pintura o escultura tradicional (Pérez y Gallego, 1995). Esta potencialidad le permite hablar, por ejemplo, de temas sociales, políticos y aspectos medioambientales de una forma más efectiva. Para Martínez Moro (2008), el *corpus* teórico sobre esta práctica, es casi inexistente y resulta más apropiado llegar a entendimientos de este arte, desde la práctica del hacer y la experimentación. Esto no quiere decir que no exista una gran cantidad de libros y documentos al respecto del grabado, sino que estos se han dedicado, fundamentalmente, a hablar de procesos técnicos y hacer referencias monográficas de artistas (Chamberlain, 1998; Chamberlain 1995; Vicary, 1993; Mara, 1994).

El grabado es el nombre en español más ampliamente difundido para reunir toda una serie de técnicas de reproducción que, en algunos casos, se encuentran asociadas a campos anexos al arte, como el diseño, la publicidad o lo editorial. La clasificación más común está en el sentido de entender las diferentes posibilidades de lograr la estampa desde una matriz que se talla o se interviene para hacerla más o menos receptiva a una tinta. Todos los procesos que utilizan una placa, a la cual se le ha generado una diferencia de alturas significativas, y en la que se le deposita tinta en sus superficies más altas, se clasifican dentro del grabado en relieve; aquí se incluyen los tradicionales grabados en madera –xilografía-, o los más recientes en los que se usan otras matrices blandas como el linóleo –linoleografía-, o sus equivalentes.

Históricamente, los más reconocidos grabados en relieve (en madera) son las estampas del periodo *Ukiyo-e* japonés, realizadas por artistas como Hokusai e Hiroshige, entre otros, las cuales tuvieron una significativa influencia en el arte occidental de fines del siglo XIX (Bouquillard, 2007). Su proceso y materiales, difícilmente se han logrado igualar, incluso, con los recursos contemporáneos. No obstante, hoy en día, hay alternativas al proceso de talla de la madera que, claramente, no se tenían en los siglos pasados. Los procesos de corte de la matriz de forma manual, se siguen usando en las escuelas de artes; pero allí, también, pueden usarse otro tipo de herramientas como taladros, sierras, martillos y demás elementos que estarían más asociados al manejo escultórico de la madera que a un pensamiento de lo bidimensional.

El segundo gran campo del grabado, lo constituyen los procesos en donde la matriz se incide de forma tal, que se generan en ella surcos, huecos y canales; de ahí su nombre de grabado en hueco. A esta clasificación pertenecen, quizás, las más reconocidas técnicas: la punta seca, el aguafuerte y la aguatina; pero, también, muchas otras como la mezzotinta, el barniz blando o el buril. Estas usan, principalmente, placas de metal, cobre, hierro, zinc o aluminio, aunque recientemente en las escuelas se ha comenzado a usar el acrílico u otro tipo de plásticos. Dentro de esta clasificación, se puede hacer una subclasificación, que depende del uso de procesos mecánicos o químicos.

Una tercera categoría de las artes gráficas, es aquella en donde se usan matrices planas que se modifican química o mecánicamente. En cuanto a su aparición en la historia del arte, son las más recientes, y se incluyen en esta: la litografía, inventada por Alois Senefelder en el siglo XIX, o la serigrafía, de la que hizo uso ampliamente Andy Warhol en la segunda mitad del siglo XX. Estas técnicas enfrentan el mismo reto que las anteriores: usar tintas y emulsiones más ecológicas. En especial la serigrafía cuando se une con la fotografía, debe considerar la toxicidad de químicos sensibles a la luz, como el bicromato. Para los nuevos procesos fotosensibles, se han producido *films* y placas poliméricas, revelables con agua, como el *solar plate* y, para la litografía se habla, hoy en día, del uso de planchas electrostáticas y de poliéster que son fácilmente sensibilizadas en una copiadora o impresora láser.

En el campo académico resulta fundamental retomar el debate sobre la necesidad de una experimentación gráfica que resulte menos tóxica. La toxicidad del grabado se hace evidente en el uso de técnicas tradicionales, como el aguafuerte o la aguatina, en donde los elementos principales para lograr la placa, que luego se imprime, son ácidos muy corrosivos y tóxicos. A nivel mundial, el debate no es nuevo, y se pueden encontrar algunas discusiones en *blogs*, páginas oficiales de talleres de grabado, páginas personales de artistas y otras fuentes ya impresas.

En idioma español, resultan importantes los aportes de la profesora de la Universidad de Barcelona, Eva Figueras (2007), cuyos libros, desde su traducción, se han convertido en un referente de varios currículos en grabado a nivel nacional. En igual sentido, están las obras de Herik Boegh (2008). Otros procesos han surgido para mitigar el uso de químicos como

el llamado *electrografía*, en donde el proceso de mordida de las placas metálicas, se produce por el uso de fundamentos electroquímicos. El pionero, con escritos en español, de este tipo de práctica es el artista Alfonso Crujera (2009), autor de un manual y una página web al respecto⁸. También vale la pena mencionar la investigación de Víctor Manuel Frías (2006): *Procesos y métodos de transferencia de imágenes fotográficas en la gráfica contemporánea*. Este autor comenta:

Se puede afirmar que en el mundo del grabado original hay y ha habido dos corrientes fundamentalmente opuestas. Por un lado, se encuentran los que siguen las normas de manera mecánica y que suelen coincidir con los que tienen una visión sumamente técnica de los procesos. Este grupo de artistas utiliza con frecuencia el medio con mucha maestría técnica para reproducir originales, ya sean suyos o de otros creadores, pero sin involucrarse en aspectos plásticos o innovadores. Por otro lado, están quienes rompen con la tradición, no de manera instintiva, sino en la constante búsqueda de experimentar y explotar los recursos del medio. (p. 172)

Es esta actitud experimental y la búsqueda por superar unos supuestos límites, los que han motivado y sustentan esta indagación; pero, esa superación también debe impactar en el terreno de la docencia, no sólo en el de la investigación y en el de la creación. Razón por la cual se decidió formalizar la existencia de ARTGRALAB como un laboratorio experimental dentro de un enfoque metodológico a/r/tográfico. Esto quiere decir que ARTGRALAB se constituyó en el escenario para practicar tres roles que son medulares en la a/r/tografía: artista, investigador y docente.

La a/r/tografía es un concepto acuñado por la doctora en educación artística, Rita Irwin (2018), el cual hace referencia a una metodología de la investigación basada en la práctica; práctica entendida en el ejercicio docente, artístico e investigativo. Esta palabra que se lee separada por una barra diagonal, agrupa varios conceptos en su interior: la A corresponde a *Artist* (artista), la R a *Researcher* (investigador), la T a *Teacher* (profesor) y el sufijo *grafía* a esa convergencia entre texto e imagen.

Ahora bien, la pregunta es: ¿qué relación tiene esta metodología a/r/tográfica, que valora la práctica como una manera fundamental de

⁸ La página web se puede consultar en el siguiente link: <http://www.es.crujera.com/>

producir conocimiento en el arte y en la educación, con lo que en Colombia se ha denominado investigación-creación? ¿Acaso son lo mismo? En efecto, la investigación-creación o investigación +creación como hoy la denomina Minciencias⁹, también conocida internacionalmente como investigación artística, investigación guiada por la práctica o práctica como investigación (Borgdorff, 2005; Sullivan, 2005; Hernández, 2008; Asprilla, 2013; Newbury, 2012; Nelson, 2013), es el método a través del cual se investiga en el campo de las disciplinas creativas, cuyo conocimiento sensible, producido mediante la práctica, se ensambla al aparato académico universitario, porque califica como investigación. Con esto, lo que se quiere decir es que la práctica -en el arte, en el diseño, en la arquitectura, en la música y en otras- está fundamentada en tres aspectos medulares: ontología, epistemología y metodología (Borgdorff, 2005).

Lo ontológico toma cuerpo en tanto da por hecho que el núcleo de la investigación es el proceso creativo y todo lo que él abarca en cuanto a resultado (material e inmaterial) y contexto (entorno de recepción e interpretación o mundo del arte); lo epistemológico, en tanto la práctica genera un conocimiento cuya naturaleza reside en los artefactos y procesos que derivan de esa práctica; y lo metodológico, en tanto hace visible la particularidad y necesidad de unos métodos y técnicas que incorporen la experimentación e interpretación de la práctica (Silva, 2016, p. 53).

Desde esta perspectiva, el obrar metodológico de este proyecto se fundamentó en la posibilidad de pensar en la práctica artística como investigación, es decir, como investigación-creación. Haciéndose manifiesto su enclave en la Fase 1 de ARTGRALAB, en la cual uno de sus investigadores se encargó de producir ejercicios y prácticas de obra fundamentadas en esta idea de investigación. Sin embargo, debido a que la comunidad en la cual emergió la propuesta, es una licenciatura, y que los fenómenos educativos le atañen en tanto se interesa por entender la generación de didácticas para la enseñanza-aprendizaje del grabado artístico, ARTGRALAB se vio en la necesidad de implementar un enfoque metodológico que le permitiera constituirse, igualmente, en una experiencia de práctica pedagógica, mediante la cual los estudiantes de

⁹ Esta definición se puede consultar en: <https://minciencias.gov.co/investigacion-creacion/que-es-ic>

la licenciatura pudieran ensayarse como docentes de la práctica del arte. De esta manera, se integró la a/r/tografía como un enfoque metodológico para propiciar la puesta en marcha de esa práctica pedagógica basada en la práctica artística. Esto último se consolida en la Fase 3 del proyecto. Sabiendo, de antemano, que la Fase 2 es un puente de enlace entre la investigación-creación y la a/r/tografía.

Así entonces, en respuesta a las preguntas arriba planteadas, la investigación-creación y la a/r/tografía no son lo mismo. Cada una puede operar de forma independiente, y su interrelación dependerá de las necesidades metodológicas y teóricas que localicen los investigadores. En la investigación-creación sus practicantes no necesariamente se ocupan de fenómenos educativos o llevan sus preguntas a ese contexto; mientras que para la a/r/tografía, los problemas educativos son la base fundamental de su funcionamiento epistemológico, ontológico y metodológico.

De esta manera, para la investigación-creación, tres resultados son fundamentales: el documento reflexivo, la obra y la difusión, los cuales revierten en la generación de nuevo conocimiento y la apropiación social del mismo. En cambio, para la a/r/tografía no hay una división tan tajante, porque el punto de anclaje de los resultados es siempre el escenario educativo en donde confluyen en un equilibrio: creación, textos reflexivos y experiencia social pedagógica. La a/r/tografía se interesa por producir una experiencia de obra colectiva que podría exhibirse o no. En la investigación-creación, esa generación de obra no tiene que ser colectiva, puede ser producida por un solo agente creador, pero sí exige que se exhiba como parte de esa difusión de los resultados dentro del campo artístico. Con ello no se afirma que los resultados a/r/tográficos no se puedan exhibir en el ámbito artístico mediante una exposición; más bien, lo que se intenta decir, es que el lugar de recepción sobre el que se instala ese conocimiento, es el aula de clases.

Estudio de Caso de Investigación+Creación Fase 1 de ARTGRALAB: práctica artística como investigación

Para entender el origen del caso particular de esta investigación, es necesario remontarse a los años de formación académica de los dos investigadores y poner en paralelo ese momento con el actual que viven las escuelas de artes en el país. Es así como resulta relevante mencionar

una experiencia significativa de los últimos años, en relación a la producción de nuevos materiales para las artes. Se trata de los aportes de la artista norteamericana Susan Rostow, quien en asociación con la marca de insumos de artes *Speedball*, ha logrado producir toda una gama de productos de gran versatilidad y bajo impacto. La gama de productos *Akua*, incluye tintas, modificadores de la densidad, telas de limpieza, placas y otros productos, que, bajo la premisa de ser eficientes ecológicamente, mantienen los estándares de calidad de los productos usados por los profesionales del grabado, y a costos menores. Este es el tipo de productos que, justamente, no estaban disponibles para uso en Colombia en la década de los noventa e, incluso, en los primeros años de este nuevo siglo; épocas en las que los dos investigadores del proyecto, recibieron formación en las técnicas del grabado en sus respectivas universidades.

Por lo tanto, la posibilidad de tener acceso hoy en día a unos materiales investigados desde el hacer mismo de una artista y desarrollados industrialmente para el beneficio de la práctica artística, es definitivamente significativo, si se considera que la forma en la que usualmente se dicta clase de grabado en las escuelas colombianas, es con el uso de tintas litográficas industriales a base de aceite, es decir, no se está cumpliendo con enseñar la manera profesional y correcta de la práctica; por lo que al final, los resultados serán posiblemente buenos, pero nunca óptimos.

Para el caso del aguafuerte y la aguatinta, la manera tradicional, y que aún se usa en varios talleres profesionales y escuelas de arte, es el someter zonas expuestas del metal a la acción de ácidos. Esto tiene dos riesgos: el primero, el evidente peligro de quemaduras químicas, y, el segundo, el de la toxicidad. En busca de solucionar este sensible punto, es que surgió todo un movimiento mundial en pro de un grabado menos tóxico. El otro aspecto que reviste problemas de este tipo, aunque en menor grado, es el asunto de los solventes en barnices y tintas, lo que fue solucionándose con una sustitución paulatina de las tintas y productos a base de aceite o solubles en varsol, por productos a base de soya y otros aglutinantes solubles en agua.

Bajo esos antecedentes de formación y la observación misma del ejercicio docente en diversas escuelas contemporáneas de artes en donde

se ha impartido asignaturas del campo de las artes gráficas, es que surge la gran inquietud por iniciar una investigación que condujera a la renovación de los procesos y la actualización de la enseñanza de unas prácticas, para ponerse a tono con todas las discusiones mundiales que se han esbozado en este escrito sobre el terreno del grabado artístico. No se trataba de replicar una investigación *para las artes*, como la de Rostow, de la cual surgiría la producción de materiales nuevos con su respectivo giro local, sino de realizar una investigación *en artes* (Borgdorff, 2005), aplicando, en prácticas experimentales, lo previamente desarrollado por otros, observado en tutoriales, manuales, seminarios y talleres de grabado contemporáneo, disponibles actualmente y compartidos en múltiples plataformas. Esto tiene relación con el rol docente, que lleva a la necesidad de decantar el abrumador universo de información actual, y a enseñar a los estudiantes a que ellos realicen sus propias búsquedas y filtrajes de esas informaciones.

En una investigación artística resulta fundamental la habilidad profesional y experiencial del artista investigador o, como lo menciona el profesor finlandés Juha Varto (2018): “La investigación artística es realizada por artistas que han sido entrenados para hacer arte” (p.21). Es correcto afirmar que no se puede llevar a cabo una investigación de este tipo, sin un transitar riguroso y productivo en una u otra área del campo del arte. De igual manera, tampoco se puede partir de cero, por lo que resulta igual de relevante conocer los antecedentes teóricos o conceptuales a la par que los antecedentes creativos propios.

De la misma manera, se puede afirmar que no se puede ser docente de una práctica artística, si esta no se ha ejercitado con un importante nivel de destreza. Es por esto, que el origen de las creaciones resultantes y el campo de la producción de las obras e imágenes de este proyecto, se localizan en la revisión de los propios antecedentes gráficos condensados en carpetas de grabados, bitácoras y portafolios que conectan tanto la época de formación, de la que se ha hecho mención anteriormente, como la época de inicio del ejercicio profesional como artista y el ejercicio docente en esta misma área, por parte de Álvaro Ricardo Herrera, coautor de este capítulo.

En ese sentido, los primeros experimentos gráficos buscaron enlazar de forma real, obras de esos tres momentos del profesor y artista

mencionado. El archivo gráfico revisado, re-visitado, arrojó unas estampas susceptibles de re-trabajarse a la luz de los nuevos desarrollos técnicos explorados en el ejercicio de la preparación de clases, propio de asumir el rol de docente. La lógica del collage, sus procedimientos de yuxtaposición, generación de palimpsestos y de transparencias fueron los métodos artísticos idóneos para reactivar obras y generar unas nuevas al densificar sus procesos. En la medida en que el ejercicio de preparación de las clases, planteaba poner a prueba unos nuevos materiales, el investigador docente Herrera requería de su rol como artista para que, desde allí se iniciara un perfeccionamiento de las habilidades profesionales de esa práctica, en un encuentro de ensayo y error; en un proceso de reaprendizaje de varias acciones técnicas que habían dejado de practicarse por años.



Figura 33. Estampa lograda a partir de la superposición de tres xilografías. Tinta a base de agua para grabado en relieve sobre papeles diversos unidos con máquina de coser. Imagen base fue lograda a partir de digitalización de fotografía tomada en el año 2000 (Herrera, 2020).
Fuente: tomada de la carpeta de grabados de 2020 del Maestro Álvaro Ricardo Herrera.

Por lo tanto, el proceso de laboratorio rewertió en tres resultados: *i*) unas obras materiales que podían combinarse con las estampas de archivo o tener su propio espacio como obras nuevas; *ii*) la documentación a partir del registro en fotografía y en video de los procesos involucrados y en unas notas de clases que, para las fases posteriores de esta investigación, constituirán otro de sus productos terminados; y *iii*) el aprendizaje encarnado en el artista, que al asumir el rol de docente y, a la vez de investigador, podía compartir, confrontar y poner a prueba con su grupo de estudiantes.

El conjunto de obra surgida del proceso de revisión de archivo, reactivación de técnicas, preparación de clases, producción de nuevas obras, montaje y collage, puede clasificarse en el terreno de la producción gráfica de piezas únicas; unicidad opuesta al sentido de lo múltiple, que es lo que usualmente anima a la creación en estos campos del arte.

La experimentación del laboratorio confrontaba, de muchas maneras, el ideal de serie y reproductibilidad, incluso, con algunos accionares técnicos como corte, calado y costura con máquina. De cierta manera se transgredían algunas ideas de culto al papel blanco, completo, íntegro y al de la necesidad de una lectura de imagen visible en su totalidad.

Ahora bien, el concepto de densidad gráfica que surge de esta investigación, tiene que ver con la posibilidad de consolidar una nueva estampa, superponiendo diversas capas de papel, en donde han sido impresas otras estampas iniciales, estas procedentes de distintas técnicas y momentos en el tiempo, muchas de ellas simplemente experimentos de prueba de materiales, de color y de soportes. De esta manera, una estampa de este tipo reúne material, conceptual y temporalmente, unos estratos que ya no pueden leerse como piezas independientes, sino que producen unos signos densos, no solo por el grosor del nuevo soporte unido sino, además, por la yuxtaposición de imágenes y materialidades.

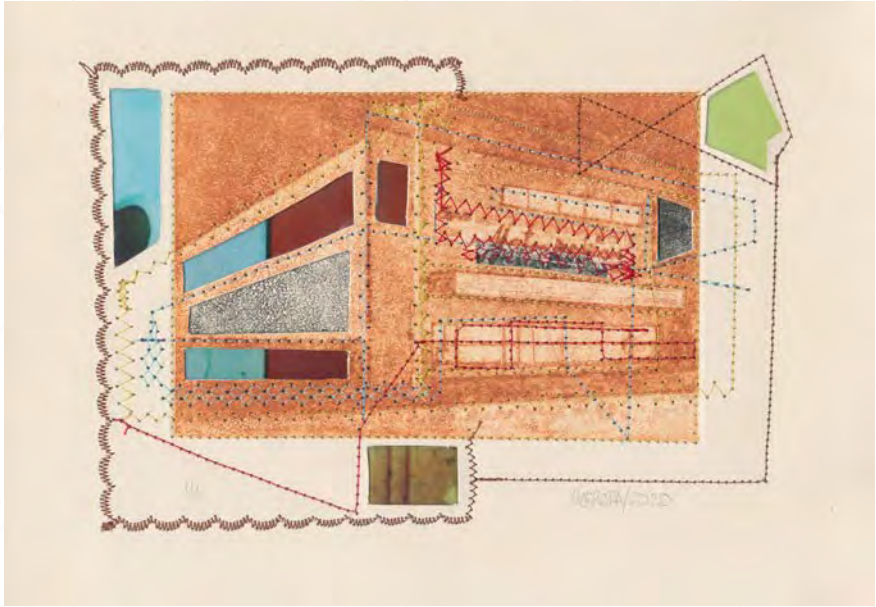


Figura 34. Estampa con densidad gráfica de tres niveles. Fragmento de impresión en duratrans + dos aguatinas impresas en tinta a base de agua sobre papel Fabriano Rosaspina, caladas y unidas con máquina de coser. **Fuente:** tomada de la carpeta de grabados de 2020 del Maestro Álvaro Ricardo Herrera.

En un intento de conexión con la clasificación de las artes gráficas, esbozada en el marco teórico, este tipo de obras se consideran como monotipos o monotipias, término que se le atribuye, inicialmente, al artista genovés Giovanni Batista Castiglione, quien vivió en el siglo XVII en Italia. Otros famosos practicantes fueron William Blake en el siglo XIX y Edgar Degás, del que recientemente, en 2016, el *Museum of Modern Art* (MOMA) realizó una importante exposición alrededor de este proceso, titulada: *A Strange New Beauty*. Es, justamente, por su gran libertad de ejecución y alto grado de experimentación, que ocupa un lugar especial en la historia del arte gráfico moderno; pero, también, se puede afirmar con Martínez Moro (2008) que:

Repasando la historia del grabado y la estampación, encontramos algunos procesos que, desde una perspectiva contemporánea, parece que pueden adquirir una singular entidad. Entre ellos destaca el monotipo (tan felizmente utilizado por E. Degas y G. Rouault, y más recientemente por Cy Towmbly o Keith Noland). (p.139)

La práctica misma produjo desarrollos controlados y, a su vez, encuentros e iluminaciones técnicas que vinieron desde lo fortuito. Es el caso del potencial encontrado, al superponer las estampas resultantes, a fuentes de luz.

En este caso, la experiencia del calado de una estampa, para dejar ver aquella que se había puesto debajo y, a su vez, al calarla para dejar ver la de más abajo, potenciaba la densidad gráfica al visibilizar la forma en luces y sombras. El papel con la imagen que le había dejado la tinta de grabado puesto a la luz, se comportaba como una especie de vitral, al adquirir nuevas tonalidades no sospechadas en condiciones de iluminación frontal. La retro-iluminación, como puede llamarse este proceso, también potenciaba la experiencia del collage desde la costura en máquina: cada punto de costura se convertía en un haz de luz, en diminutas constelaciones que adquirirían presencia como dibujos al estar iluminadas desde atrás.

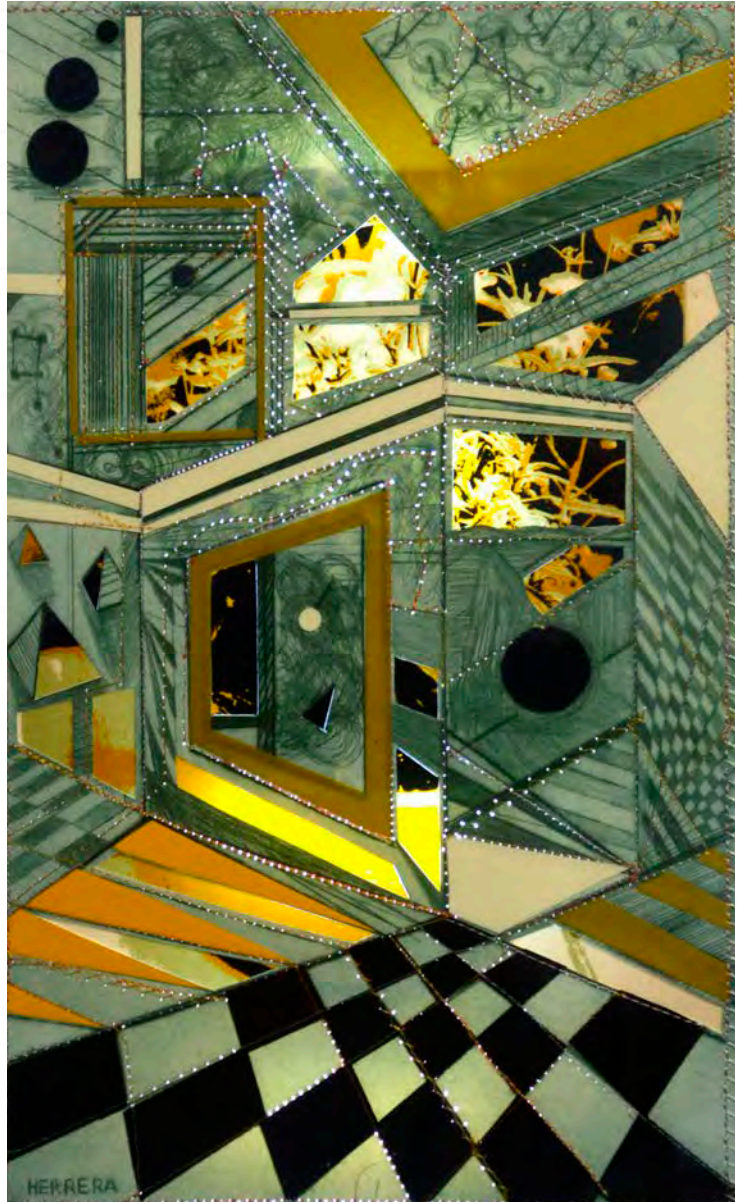


Figura 35. Primera monotipia de luz. Superposición de una punta seca, intervenida con vinilo textil en 2017 y una serigrafía de 1999, caladas y unidas con máquina de coser. Montaje sobre caja de luz (Herrera, 2019). **Fuente:** tomada de la carpeta de grabados de 2019 del Maestro Álvaro Ricardo Herrera.

Estos últimos hallazgos técnicos tuvieron conexión directa con el proceso de otro producto resultante de esta primera fase de ARTGRALAB, que consistía en una curaduría y exposición de los primeros resultados creativos. Una vez configurado todo el conjunto de obra, el reto radicaba en darle una unidad conceptual que partiera de la técnica, pero que no se quedará sólo allí. Si bien el asunto de las monotipias orientó una primera experiencia expositiva realizada en la Alianza Colombo Francesa de Armenia en 2019, bajo el título *Monotypes y Prints*, fue en un segundo momento expositivo, en donde todo el trasfondo a/r/tográfico del proyecto, volvió a concretarse desde el mismo discurso curatorial propuesto.

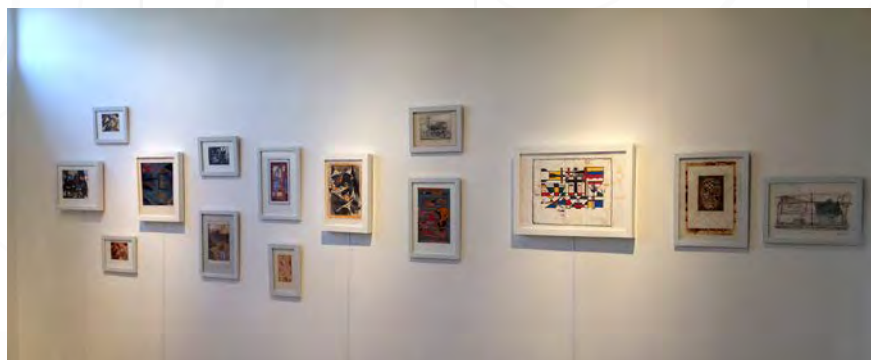


Figura 36. Panorámica de uno de los muros de la exposición *Monotypes y Prints*. Se observan 13 monotipias de las cuales 4 fueron montadas en cajas de luz (Herrera, 2019).
Fuente: Archivo fotográfico de los autores.

La segunda muestra artística de resultados que se llevó a cabo en la Alianza Colombo Francesa de Manizales en 2019, a su vez, constituyó otro producto del proyecto del orden de la apropiación social que se tituló: *Docencia y Creación*. Al tomar algunas palabras de la propuesta original, se puede decir que el sentido general de esta exposición y creación de obra, fue el de encontrar una serie de conexiones entre el ejercicio docente y las múltiples posibilidades en las que este puede ser documentado y llevado luego al ejercicio del artista. Este rol es, justamente, el del a/r/tógrafo, y la exposición es el producto de revisar momentos claves en esa configuración de la práctica y de la propia identidad dentro de este campo múltiple. Se entiende a la docencia como un acto que requiere permanente reflexión, y qué mejor forma de reflexionar la enseñanza del arte, que

con la producción del arte mismo. El proceso de estas obras se nutre del archivo, pero lo supera en el sentido de abrir otras posibilidades que no fueron contempladas en el mero acto del registro.



Figura 37. Vista de la obra *Historia parcial del arte*, expuesta en la muestra *Docencia y Creación*. Esta pieza está compuesta por un total de 20 estampas en múltiples técnicas, en la mitad de los casos, impresas a partir de placas re-performadas. El soporte en este caso es importante y constituye una capa conceptual clave, ya que se trata de hojas de respuesta a un parcial de la asignatura en *Historia del Arte* (Herrera, 2019).
Fuente: Archivo fotográfico de los autores.

Esta primera fase de ARTGRALAB, referida a la práctica como investigación, derivó de esa inquietud por la responsabilidad y el sentido social que emana de la práctica artística como acto pedagógico. El mestizaje entre docencia, arte e investigación ayudó a comprender que tanto la producción de obra como la labor docente requieren de actos reflexivos compartidos y permanentes, que se nutren de la experimentación en la práctica y de ensayarse como un creador que le enseña a otros a pensar su propio acto creativo. Paralelamente, sirvió para descubrir que la investigación en artes ha sido otra vía de aprendizaje y enseñanza que permite trasegar por espacios académicos heterogéneos, que exige de los

creadores docentes y de su práctica, un sentido ético, político y artístico que se decanta en el rigor, pero, también, en la imaginación.

Conclusiones

En esta primera etapa del proyecto, se logró desarrollar, desde la práctica misma, dos conceptos que resultan clave en el análisis de sus logros. El primero de ellos, del cual ya se hizo mención, es el de *densidad gráfica*; y, el segundo, es la *reactivación gráfica*.

Esta idea surgida de la superposición de las estampas de archivo con las nuevas desarrolladas en la experimentación y las pruebas para dictar las clases en el rol de docente, tiene que ver con la configuración por capas de tinta, papel, luz, hilos y otros materiales que se han ido sumando a cada una de las monotipias resultantes y expuestas en las dos muestras reseñadas. La densidad es entonces de carácter triple: material, temporal y conceptual.

El poder pedagógico de este ejercicio, radica en la revaloración de las estampas de prueba en esos actos fallidos que, por el propio devenir del aprendizaje, no siempre resultan como estampas finales. Es así, como cada ejercicio en clase puede tener múltiples salidas y finales creativos: puede re-imprimirse, puede cortarse y volverse insumo de un collage, puede activarse desde otros materiales o técnicas (dibujo, pintura, intervención textil). Así, el error y el desacierto, que en otro proceso terminaría en la caneca de basura, es una oportunidad de aprendizaje y, además, un insumo de creación en sí mismo. Esto fomenta la autocrítica, en la medida en que debe decirse qué está concluido y que no; pero, también, alienta la creatividad que lleva a seguir con la ejecución de nuevas prácticas que densifican la estampa de base.

El otro concepto en relación al anterior, en la medida en que se parte de la revisión del archivo personal, es el de la reactivación gráfica. En este caso se hace referencia a las posibilidades no sólo de retomar estampas antiguas de las carpetas archivo, sino a re-imprimir placas almacenadas en esos mismos archivos. Todo grabador artista tiene un buen conjunto de placas originales que fueron impresas en su momento inicial; estas placas, por la convención existente, ya no pueden usarse para volver a sacar las series. La propuesta que se activó en ARTGRALAB, fue la

de re-actuar esas placas o matrices; esto incluye, volverlas a usar, pero con nuevos materiales, nuevas conexiones conceptuales, sobre nuevos soportes y en nuevas ideas gráficas. Interesa pensar este proceso, como un re-accionar, como un re-performar el archivo, en donde se renueva el papel de la matriz original, a la luz de un nuevo tiempo y unas actuales posibilidades técnicas insospechadas veinte años atrás.

En el fondo de esas nuevas posibilidades técnicas, no asequibles en esa época de estudiante e inicio profesional, está el importante desarrollo de los medios de comunicación y las tecnologías informáticas. La incursión de lo digital en todos los campos técnicos del grabado, apenas se vislumbraba hace dos décadas; pero, hoy en día, es el centro de múltiples desarrollos, muchos de los cuales fueron puestos en práctica en esta fase de creación artística como investigación. Entre esos procesos técnicos se pueden mencionar la poliestergrafía, el proceso de punta seca digital, la utilización de corte de vinilos textiles y la sublimación, entre otros. Todos con la mediación de la imagen fotográfica digital, la modificación desde *softwares* especializados y la actuación de computadores, impresoras y plotters como agentes clave en los resultados y aprendizajes que implican estas técnicas.

Estos encuentros conducen a otro concepto, aún en exploración, denominado *transmediación gráfica*. Con él se hace referencia a los tránsitos que puede tener una imagen, una vez está consolidada y disponible en estado digital. Ese archivo puede ser impreso para tener salida gráfica como boceto para un proceso tradicional como el aguafuerte o la xilografía; pero, también, puede ser llevado directamente a una lámina de poliéster y ser luego impreso por técnicas de litografía expandida. Ahora bien, esa impresión litográfica puede hacerse sobre una lámina de aluminio y ésta, a su vez, ser sumergida en mordientes químicos, y su resultado, en el tránsito de un medio a otro, será finalmente una aguatinta. Ese es el sentido experimental y de laboratorio que se ha querido consolidar en el proceso de esta investigación.

Es así como sumando todo lo anterior, ARTGRALAB propone un nuevo entendimiento del taller de grabado artístico tradicional, en donde aún se pueden usar todos los aprendizajes de los procesos históricos, pero renovados desde las tecnologías actuales. En efecto, un entorno de creación, un espacio de aprendizaje donde cada actuante aprende

haciendo, un verdadero laboratorio de creación donde confluyen archivos, saberes, problemáticas recientes, aprendizajes colectivos y movilidad en los roles asumidos dentro de un continuo de acciones de investigación, práctica artística y procesos de enseñanza - aprendizaje.

Finalmente, un ejercicio de la práctica y la educación artística que se cristalizó dentro de la investigación+creación, permitiéndole al a/r/ tógrafo valorar la conjugación entre docencia, investigación y creación como una cuestión integradora y no antagónica. En ese sentido, el principal aporte de la investigación+creación radica en producir vínculos y cruces entre disciplinas, roles y maneras de accionar, a través de las cuales se produce y se dinamiza el conocimiento sensible en relación al arte y a la vida misma.

Referencias

- Asprilla, L. (2013). Los productos de la creación-investigación: la producción de conocimientos desde el arte. Bogotá, D.C.: Asamblea General de la Asociación Colombiana de Facultades y Programas de Artes (ACOFARTES).
- Boegh, H. (2008). *Manual de grabado en hueco no tóxico: barnices acrílicos, película de fotopolímero y planchas solares y su mordida*. Universidad de Granada.
- Borgdorff, H. (otoño, 2005). El debate sobre la investigación en artes Arte como Investigación. Encuentro en Felix Meritis, Amsterdam, Holanda. http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/adriana_raggi/wp-content/uploads/2015/01/El-debate-sobre-la-investigaci-n-en-las-artes-2.pdf
- Bouquillard, J. (2007). *Hokusai. Treinta y seis vistas del monte Fuji*. Mondadori: Sans Soleil Ediciones.
- Chamberlain, W. (1998). *Manual de grabado en madera y técnicas afines*. Editorial Hermann Blume.
- Chamberlain, W. (1995). *Manual de aguafuerte y grabado*. Editorial Hermann Blume.
- Crujera, A. (2009). *Manual de grabado electrolítico. No tóxico*. Obra social la caja de Canarias.
- Figueras, E. (2007). *Grabado no tóxico: Nuevos Procedimientos y materiales*. Universidad de Barcelona.
- Frías, V. (2006). *Procesos y métodos de transferencia de imágenes fotográficas en la gráfica contemporánea* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/7390/1/T29193.pdf>
- Hernández-Chavarría, F. (2013). *Manual de huecograbado no tóxico: grabado en metal fácil, simple y seguro* (Tesis doctoral). Universidad

- de Costa Rica. <http://repositorio.sibdi.ucr.ac.cr:8080/jspui/bitstream/123456789/2040/1/36602.pdf>
- Hernández Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en la educación. *Revista Educatio Siglo XXI*, 26, 85-118. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641/44671>
- 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.
- Martínez Moro, J. (2008). *Un ensayo sobre grabado (a principios del siglo XXI)*. UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta Theoria.
- Mara, T. (1994). *Manual de serigrafía*. Editorial Hermann Blume.
- Nelson, R. (2013). *Practice as research in the arts*. Palgrave Macmillan.
- Newbury, D. (2012). Research training in the creative arts and design. En M. Biggs, y H. Karlsson (Eds.), *The routledge companion to research in the arts*. Routledge Taylor y Francis Group.
- Pérez, A. y Gallego, J. (1995). *Goya. The complete etchings and lithographs*. Prestel.
- Silva, S. (2016). La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. *Revista de investigación, desarrollo e innovación*, 7(1), 49-61. <https://doi.org/10.19053/20278306.v7.n1.2016.5601>
- Sullivan, G. (2005). *Art practice as research. Inquiry in the visual arts*. SAGE Publications.
- Varto, J. (2018). *Artistic research. What is it? Who does it? Why?* Aalto University.
- Vicary, R. (1993). *Manual de litografía*. Editorial Hermann Blume.

Álvaro Ricardo Herrera Zárate

Profesor nombrado del Departamento de Artes Visuales y Estética de la Universidad del Valle, Santiago de Cali. Colombia. Miembro del Grupo de Investigación, Creación en Artes y Educación Artística (GICAEA) de la misma universidad. Artista multidisciplinar e investigador en el ámbito del arte urbano, los estudios del performance y la investigación artística. En su ejercicio docente combina los procesos teórico-históricos con los procesos propios de las prácticas artísticas actuales como la fotografía y las diversas técnicas del grabado.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7912-3075>

Sandra Johana Silva Cañaverál

Profesora nombrada del Departamento de Artes Visuales y Estética de la Universidad del Valle, Santiago de Cali, Colombia. Dirige el Grupo de Investigación, Creación en Artes y Educación Artística (GICAEA) de la misma universidad. Licenciada en Artes Visuales, Especialista en Artes Mediales y Doctora en Diseño y Creación. Durante seis años consecutivos fue becaria de Colciencias hoy conocido como Minciencias, en las modalidades Beca Programa Jóvenes Investigadores "Virginia Gutiérrez de Pineda" y Beca Doctorado Nacional.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5805-359X>

Reconstrucción de la memoria colectiva de la comunidad de San José del Morro, Bolívar, Cauca a través de narrativas multimedia

Yeny Rocío Quiñonez Hoyos
Universidad del Cauca
yeroquiho@gmail.com

Resumen

La investigación involucró un ejercicio de memoria llevado a cabo desde una perspectiva histórico-crítica. Para reconstruir la memoria colectiva de la comunidad de San José del Morro, fue necesario resolver el problema central de la investigación, que radicó en la ausencia de material histórico que permitiera ubicar un punto de partida a la hora de reconstruir el pasado de este territorio. Sin embargo, se encontraron investigaciones realizadas en contextos cercanos, las cuales se acogieron para aproximarse a algunas versiones fundacionales de esta comunidad. Consecuentemente, el primer momento presenta estudios que permitieron descubrir algunas hipótesis sobre el proceso de asentamiento de los primeros pobladores de San José del Morro; el segundo muestra la base conceptual que nutrió el sentido de la investigación; el tercero describe el abordaje metodológico de la misma, y, finalmente, los resultados consolidan un material documentado sobre la historia y las transformaciones que ha tenido la comunidad, presentados en veinticinco relatos que contienen historias de vida en torno a las siguientes categorías: fundación, economía, cultura, género y educación, compiladas en un libro titulado: *El Morro, relatos de nuestra gente*, y, también, a través de cuatro productos audiovisuales y dos series fotográficas posteadas en un sitio web del mismo nombre. (elmorrorelatos.wordpress.com).

Palabras clave: Identidad, Memoria Colectiva, Narrativas Multimedia, Recuerdos, Territorio.

Introducción

La reconstrucción de la memoria colectiva del campesinado es, para Halbwachs (2004b), la forma de garantizar la continuidad de la historia de la comunidad: “El marco de la memoria familiar está constituido de nociones de personas y nociones de hechos, singulares e históricos en ese sentido, pero que tienen además todas las características de pensamientos comunes de todo grupo, e incluso de varios” (p.105). De esta manera, las tradiciones familiares y comunales se sobre-tejen en un conglomerado social que describe acontecimientos y espacios geográficos, para edificar la memoria colectiva del territorio y construir las bases de una nueva historia.

Ante la ausencia de fuentes históricas para determinar el origen de la comunidad de San José del Morro y, en general, el de las comunidades del Macizo colombiano, Juan Friede (1944) plantea una serie de hipótesis que conducen al reconocimiento de la formación y procedencia de estas tierras. Para el autor, la ausencia de datos históricos sobre el Nudo Andino Colombiano, “hace difícil la tarea de establecer con toda claridad la procedencia de su población indígena” (p.20); pero es un problema de investigación que tiene diversos orígenes previos a la conquista.

Los datos recopilados y analizados evidencian que en el siglo XVI, las tribus, ahuyentadas por la conquista española, buscaron tierras altas y se unieron con otros grupos nativos. Así, según el autor citado: “Las cordilleras se poblaron, ante todo, durante y después de la Conquista” (p.20). El planteamiento del autor concluye que, efectivamente, fueron los indios fugitivos “los que formaron las concentraciones de mayor importancia en las altas cordilleras” (p.21). Para el caso del Municipio de Bolívar, antes conocido como El Trapiche y, más precisamente, San José del Morro, su ubicación geográfica entre los resguardos del páramo en el Municipio de San Sebastián, Almaguer y la zona cálida del valle del Patía, le permitió consolidarse como un lugar de paso –epicentro, tanto de los conquistadores como de las comunidades fugitivas. De modo que, ya fuera que los Patías se movieran hacia el Sur o los Quillas hacia el Norte, debían atravesar la región en cuestión y, en ese movimiento, buscar un lugar de permanencia. Las hipótesis de Friede dejan ver cómo las comunidades del Nudo Andino tuvieron que huir y abandonar sus resguardos a causa de la violencia física y económica.

Posteriormente se logró establecer que existen dos teorías sobre el origen de los primeros pobladores de San José del Morro: la primera derivada del análisis en la tesis: *Las tierras del trapiche: origen del municipio de Bolívar, Cauca* (1996), donde se ubica un predio llamado El Morro y sus correspondientes propietarios en el año de 1791, lo que indicaría que, a la fecha, este territorio guarda 229 años de historia (Caicedo y Campo, 1996, p.102). La segunda teoría proveniente de la búsqueda específica realizada con pobladores de la comunidad para esta investigación, plantea que el origen fundacional de San José del Morro se dio en 1820, cuando conservaba el nombre de La Corraleja, y que consolidaría a la fecha 200 años de historia.

Aunque aquí se ha mencionado que no es posible establecer datos históricos sólidos, la revisión sí permite esclarecer la procedencia de San José del Morro y con ello reafirmar que el origen de esta comunidad también es resultado de esas múltiples violencias históricas que sólo hasta tiempos recientes ha sido posible documentar.

Evidentemente, Colombia es un país que ha vivido y convivido con múltiples tipos de violencias, que han dejado marcas de dolor e injusticia en los territorios que lo conforman. Sin embargo, ha sido ese contexto el que ha marcado su devenir, sus conductas, sus identidades, sus creencias y tradiciones. Por consiguiente, se vuelve complejo pensar en un país que haya sido configurado de manera diferente. Esa realidad ha permitido vivir una historia o, mejor, diversas historias que son propias y que hoy hace falta recordar a fin de mantener viva su memoria. La necesidad de indagar, narrar y registrar los acontecimientos que han marcado las transformaciones de los pueblos y ciudades en Colombia, justifica su investigación. San José del Morro, territorio no visibilizado por la historia oficial de perspectiva colonial, no es ajeno a esa cadena de acontecimientos globales que han dejado huellas y conductas propias de una violencia física y simbólica permanente.

Por tanto, el estudio rastrea y narra aquellos acontecimientos pasados, con el fin de reconstruir la memoria colectiva de este Corregimiento ubicado en el suroccidente caucano, para generar: primero espacios de reflexión entre sus pobladores, luego de ubicar un punto de enunciación común; segundo, consolidar a través de la creación de una serie de

contenidos multimedia, una base histórica sobre el territorio, que posibilite de algún modo su avance.

Reconstruir la memoria colectiva de San José del Morro a través de un enfoque etnográfico y de investigación-creación, permitió que este ejercicio además de arrojar resultados investigativos que bien pueden ser útiles para la comunidad a la hora de levantar su pasado, y que de algún modo aporta a los estudios sociales de la memoria en general, también lograra elaborar una serie de contenidos multimedia que hoy hacen parte del acervo histórico de esta población. Convertir esta investigación inminentemente etnográfica en productos como un libro de relatos, una serie de video-reportajes, un sitio web que alberga este universo de contenidos, ha sido un acierto, pues se logró traducir una base conceptual a unas creaciones concretas que hoy son la puerta de entrada a la hora de recabar la memoria profunda de este territorio, y con lo cual se puede verificar ampliamente la eficacia al mezclar la investigación-creación y la etnografía.

Memoria Social

La memoria social implica múltiples aspectos que enmarcan la vida en sociedad. Al respecto, Le Goff (1991), considerado uno de los grandes historiadores medievalistas, presenta algunos conceptos relevantes. El primero de ellos es: *la organización*, que se refiere, en palabras del autor, a que: “Los fenómenos de la memoria, ya en sus aspectos biológicos, ya en los psicológicos, no son más que resultados de sistemas dinámicos de organización, y existen sólo en cuanto la organización los conserva o los reconstituye” (p.132). Es decir, que es en el seno de un grupo determinado donde se encuentran y mejor se resguardan los recuerdos. Este planteamiento teórico resulta oportuno, puesto que permite delimitar el amplio concepto de la memoria y, con ello, entender que es posible construir y reconstruir el pasado de una comunidad a través de los recuerdos de sus habitantes.

Por su parte, Bergson (1977) recoge nociones de la memoria desde la filosofía, en un plano espiritual y social interesante; según el autor:

La dimensión propia de la vida del espíritu reside en la memoria, que conserva el marco de toda vida pasada y se identifica con la

duración. La memoria al ser la vida del espíritu, trasciende los límites del cuerpo, porque es la memoria la que define al ser humano como espiritual. (p. 95)

Esta definición explica por qué la memoria no muere cada vez que un individuo de un grupo determinado desaparece; la respuesta radica en que la fuerza de la memoria del grupo reside en el espíritu que la acompaña. Los recuerdos que se tienen sobre algún lugar o sobre alguien, están mediados por una serie de aspectos comunes al grupo social. Esto hace que todo sea susceptible de ser reconstruido, independiente de la desaparición material de algunos miembros que componen el lugar.

Estas nociones permitieron ejecutar el proceso de reconstrucción del pasado de San José del Morro, pues, ante la ausencia de material bibliográfico sobre el territorio, fue la memoria de sus pobladores, la que logró determinar el origen del mismo, estableciendo un periodo aproximado de fundación, el cual fue socialmente identificado por la comunidad. Cabe decir que el ejercicio de recopilación de memoria no es nuevo en el territorio. Existen, en San José de Morro, pobladores que han ejercido el rol de historiadores empíricos, de salvaguardas, quienes conservan en su memoria y en sus registros, datos valiosos sobre la historia del territorio. Estas personas hicieron que el ejercicio tuviera una base, en el momento de recuperar el pasado y recorrerlo hasta hoy.

Desde la perspectiva de Le Goff (1991), se puede afirmar que San José del Morro es una sociedad sin escritura que cuenta con un grupo de *hombres-memoria*, dispuestos a la reconstrucción del pasado a través de sus apuntes y registros. Los archivos recopilados narran acontecimientos como la construcción de la Capilla en 1938, la primera Junta Comunal organizada, registros de nuevos pobladores del territorio por grupos familiares y su lugar de procedencia, mapas de reubicación de las viviendas pertenecientes al casco poblado, entre otros apuntes que agrupan la memoria morreña (Figura 38).

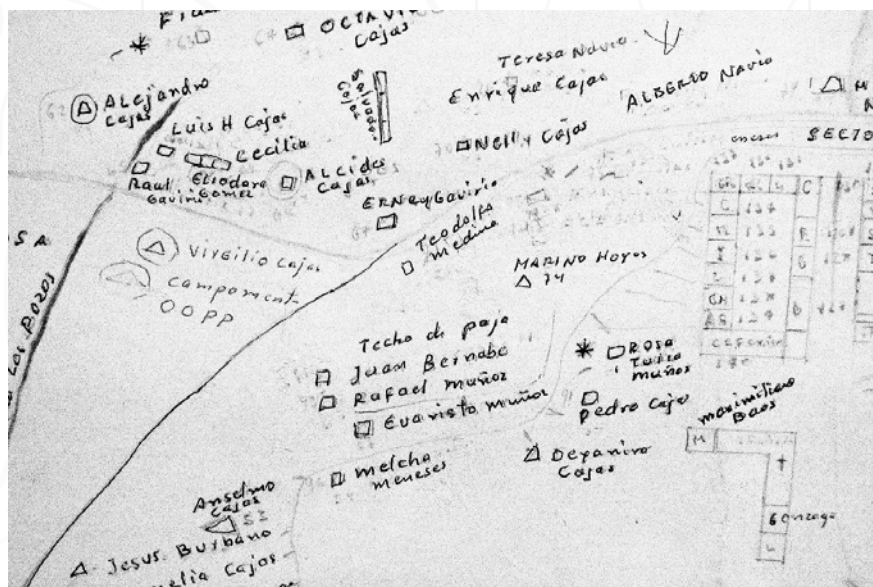


Figura 38. Mapa de la comunidad de San José del Morro. Fuente: poblador Gil Cajás.

En estas sociedades sin escritura existen especialistas de la memoria, los hombres-memoria: «genealogistas», custodios de los códigos reales, historiadores de corte, *tradicionalistas*, de quienes Balandier (1974) dice:

Son la memoria de la sociedad» y que son al mismo tiempo los depositarios de la historia *objetiva* y de la historia *ideológica* (...) «jefes de familia, bardos, sacerdotes (...) tienen en la humanidad tradicional, la tarea fundamental de mantener la cohesión del grupo. (p. 137)

Por su parte, Maurice Halbwachs (2004b), fundador de la línea sociológica sobre los estudios de la historia de la memoria, es un referente importante para el desarrollo de la investigación. El carácter social y filosófico de su obra, contempla el espíritu solidario y reivindicador de las comunidades sociales como la familia, el campesinado y otras agrupaciones sociales en la construcción de memoria. Los análisis del autor sobre la memoria individual y la memoria colectiva en la formación de la cultura, aseveran que la historia y la memoria deben trabajar de la mano. Gran parte de la importancia del uso de la historia de la memoria,

radica en la insinuación incompleta, reduccionista y arbitraria del sentido histórico oficial de las sociedades. Así, para el autor, la historia “no [es] una sucesión cronológica de hechos y fechas, sino todo aquello que hace que un periodo se distinga de los demás, del cual los libros y los relatos nos ofrecen en general una representación muy esquemática e incompleta” (p.60).

Evidentemente, la historia oficial obedece a esa visión generalizada de lugares y acontecimientos que narran el triunfo de una clase o sistema dominante. Benjamin (2010) -filósofo, comunista, judío, crítico de la cultura y exiliado-, dice que la historia tal y como la conocemos, debe ser criticada desde la óptica del materialismo histórico, pues los fundamentos teóricos de la historia occidental, favorecen a los vencedores y silencia a los vencidos, esto explica el hecho de que la historia de los indígenas, mestizos y afros de la región andina en Colombia no sea visible para la historia occidental. Claramente, la historia colonial fue favorecida en tanto fue escrita y perpetuada en la memoria, mientras que la historia no oficial de las comunidades tradicionales, entre ellas las del sur del Cauca, acudió a la transmisión oral, haciendo difusa su perspectiva histórica; pues, en este caso, la memoria sólo se liga al recuerdo. En efecto, los ejercicios de recuperación de memoria colectiva, han hecho posible acceder a los relatos anónimos de los hombres-memoria y abrir un espacio nuevo en la historia donde tienen cabida aquellos que no vencieron, pero que existen y merecen contar su versión del pasado.

Al recuperar la memoria, el recuerdo salta como el mecanismo más fiel. Para Benjamin (2010), el uso del recuerdo en la construcción de la historia es fundamental, pues representa un instante de la vida que logra reproducir el peligro y la violencia, amenazando la continuación del sistema social dominante o llevando a la extinción de la clase oprimida. En sus palabras, articular históricamente el pasado no significa conocerlo *tal como verdaderamente fue*. Significa apoderarse de un recuerdo tal como éste relumbra en un instante de peligro. De lo que se trata para el materialismo histórico, es de atrapar una imagen del pasado tal como esta se enfoca de repente al sujeto histórico en el instante del peligro. El peligro amenaza tanto a la permanencia de la tradición como a los receptores de la misma. Para ambos es uno y el mismo: el peligro de entregarse como instrumentos de la clase dominante.

Para el caso de San José del Morro, el uso de los recuerdos recopilados por los hombres- memoria, permite interpretar el peligro al que los pobladores -como sujetos históricos- se enfrentan, pues el peligro que el autor menciona, tiene dos ópticas: la primera, desde la historia oficial, que se refiere a la amenaza que enfrenta la tradición al visibilizar los recuerdos de los oprimidos, para constituir una nueva verdad histórica; la segunda, desde la historia no oficial, determina la inseguridad y desprotección que sufre la memoria colectiva de estos pueblos, que los puede llevar finalmente al olvido.

Por su parte, para Halbwachs (2004b), los recuerdos existen en la psiquis de los individuos y subsisten en el espíritu individual de forma inconsistente, para luego hacerse conscientes mediante el recuerdo. De esta manera, los recuerdos construyen el espíritu de la memoria individual, dando las pautas para la construcción de la memoria colectiva. La diversidad de memorias individuales al interior de una comunidad, son el resultado de muchos recuerdos de varios de sus miembros; estos recuerdos ayudan a clasificar y a ordenar la memoria colectiva, planteando nuevas relaciones entre memoria, recuerdo y marcos sociales. Aquí se ubica el eje central de este capítulo. Halbwachs (2004a) distingue entre la memoria histórica y la memoria colectiva. Para él, la primera implica “la reconstrucción de datos facilitados por el presente de la vida social, proyectada en el pasado reinventado, mientras que la memoria colectiva recompone de manera *mágica* el pasado” (p.13). Estas distinciones abren una brecha importante en la función que cumple la historia en el campo social. Mientras que la memoria histórica cuestiona el rol del historiador, pues éste realiza una radiografía superficial y objetiva de los hechos pasados, narrando sucesos específicos que involucran al global de un lugar determinado, sin reparar en las experiencias individuales de las personas que lo habitan, la memoria colectiva acude a la subjetividad intrínseca de la cotidianidad del individuo o del grupo, al reunir las memorias individuales y constituir un todo histórico.

La distinción que hace Halbwachs (2004a) entre memoria histórica y memoria colectiva, fue clave para la investigación. A partir de ella, se logró encontrar el método por medio del cual se desarrolló la propuesta. El concepto de memoria colectiva hizo que el ejercicio de reconstruir el pasado de San José del Morro, se desarrollara a través de los relatos de sus pobladores, para intentar con ello levantar sus voces. Por ende,

Walter Benjamin cobra relevancia en tanto cuestiona el papel del historiador oficial y brinda las pautas para ejercer la historia de manera comprometida, al ser capaz de cepillar la historia a contrapelo y visibilizar a los oprimidos al construir una historia colectiva y verdadera. Dice el autor al respecto:

El cronista que hace la relación de los acontecimientos sin distinguir entre los grandes y los pequeños, responde con ellos a la verdad de que nada de lo que tuvo lugar alguna vez, debe darse por perdido en la historia. Aunque, por supuesto, sólo a la humanidad redimida le concierne enteramente su pasado” (Benjamin, 2010, p.20)

El planteamiento del autor es pertinente, si se tiene en cuenta que San José del Morro es una comunidad históricamente violentada, oprimida y no visibilizada, al igual que lo han sido las comunidades minoritarias descendientes de la condición colonial. Por suerte, a la violencia ejercida por el colonialismo se sobrepone los actos de resistencia de los habitantes de dichas comunidades, se trata de un tipo de resistencia que en últimas les permite mantenerse vivos.

Hacer memoria es un acto de resistencia en sí mismo. Mantener vivos los recuerdos de nuestros antepasados, significa conservar la esperanza de obtener eso que Benjamin llama redención. San José del Morro es un buen ejemplo de esta condición; los pobladores guardan en su memoria detalles minuciosos del acontecer de sus ancestros y por ende, de la comunidad. Muchos de ellos, incluso, los mencionan en tiempo presente, porque se han encargado de replicar y transmitir su legado. Al respecto Halbwachs (2004b) dice:

Solamente se transmiten y se mantienen los nombres de los ancestros cuyos recuerdos están siempre vivos, porque los hombres de hoy les rinden el culto, y permanecen al menos ficticiamente en relación con ellos. En cuanto a los otros, éstos se confunden en una masa anónima. (p.199)

Cada encuentro con los pobladores de San José del Morro, se convirtió en una gran oportunidad para redescubrir el territorio e intentar interpretar y cotejar la base conceptual académica con las historias de vida de los participantes. En palabras de Molano (1990): “Tanto la sociología como la historia han acudido a la historia de vida para registrar

testimonios orales a través de los cuales se caracterizan problemas relevantes y se buscan nuevas explicaciones al acontecer humano” (p.186).

Así fue como el relato, o historia de vida, se convirtió en la herramienta más apropiada para sustentar el estudio, al lograr que los pobladores de San José del Morro narraran y reconstruyeran su pasado. Entonces, por ejemplo, hacer memoria sobre los aspectos culturales de esta comunidad, implicó acudir a los recuerdos sobre sus fiestas religiosas y las prácticas que tenían lugar en esas festividades. Bajo esa lógica, se acudió constantemente a la memoria familiar, al entender que dentro de las familias se alberga gran parte de la historia de la memoria colectiva.

En ese sentido, Halbwachs (2004b) afirma que, en las comunidades tradicionales “cada familia tiene su espíritu propio, sus recuerdos, que ella [la familia] solamente puede conmemorar, y sus secretos que no revela sino a sus miembros” (p.181). Esto explica que en algunos pocos casos haya existido prevención de algunos morreños para compartir sus recuerdos. Sin embargo, fueron más aquellos que estuvieron siempre dispuestos a participar y aportar al proceso, especialmente los abuelos y abuelas, quienes son los proveedores del equilibrio en el territorio. Parece bastante natural que los adultos, absorbidos por sus preocupaciones actuales, pierdan interés por todo lo que, en el pasado, no se conecta. Pero no es el caso de los ancianos. “Estos, cansados de la acción, se desvían al contrario del presente, y se encuentran en las condiciones más favorables para que los acontecimientos pasados reaparezcan tal cual tuvieron lugar: pero, si reaparecen, es porque estaban siempre allí” (Halbwachs, 2004b p. 127).

La perspectiva del autor sobre los ancianos fue clave para definir el procedimiento y las fuentes de información. Consecuentemente, los abuelos y abuelas inspiraron el estudio, y son la fuente de información más importante, pues en ellos ha recaído la responsabilidad de transmitir tradiciones, porque son quienes conservan los recuerdos más lejanos de la historia y vida de la población. Al respecto, Halbwachs (2004a) argumenta:

El niño está también en contacto con sus abuelos y, a través de ellos, se remonta a un pasado todavía más remoto. Los abuelos se acercan a los niños, quizás, porque por distintos motivos, unos y otros se desinteresan de los hechos contemporáneos en los que se fijan los padres. En las sociedades rurales, dice Marc Bloch, sucede con frecuencia que, durante el día, mientras el padre y la madre están ocupados en las labores del campo o con las mil tareas del hogar,

los niños se quedan al cuidado de los *viejos*, y éstos son los que les transmiten el legado de costumbres y tradiciones de todo tipo, tanto e incluso más que sus padres. (p. 65)

A lo anterior se suma, que ese ejercicio de transmisión se efectúa a través de un lenguaje propio de los viejos. Para el autor: “Los hombres que viven en sociedad utilizan palabras de las que solamente ellos comprenden el sentido: allí reside la condición de todo pensamiento colectivo” (Halbwachs, 2004b, p. 324). En consecuencia, los relatos aquí recopilados conservan el lenguaje auténtico de sus testimonios, a fin de generar una suerte de resistencia ante la amenaza de su desaparición.

Estudio de Caso de Investigación-Creación

La investigación se enmarcó en el método cualitativo-etnográfico y, al tratarse de un estudio de la memoria a partir de los relatos de los pobladores de San José del Morro, conserva un alto valor subjetivo, cuyo propósito final desemboca en la gestación de un escenario de reflexión individual y colectiva. De igual manera, el tipo de investigación fue eminentemente histórico y descriptivo, gracias a este método, se logró establecer un punto de origen de esta población, como también, una serie de categorías -fundación, economía, cultura, género y educación-, que constituyeron, en última instancia, la ruta de acción que permitió describir e interpretar las transformaciones socio-culturales de este territorio hasta la actualidad.

Rosana Guber (2011) menciona que existen dos paradigmas dominantes en la investigación social; estos son: positivismo y naturalismo. Para ella, el primero busca establecer leyes universales a través de métodos que garantizan su neutralidad valorativa, mientras que el segundo propone una fusión entre el investigador y los sujetos de estudio, de modo que éste aprehenda la lógica social de sus miembros; aquí, a diferencia del primero, el investigador no se propone explicar una cultura, sino interpretarla o comprenderla. Sin duda, este estudio se identifica con el enfoque naturalista.

El primer paso en el abordaje metodológico, consistió en aterrizar el concepto de memoria colectiva, propuesto por Maurice Halbwachs, el cual plantea la necesidad de acudir a la subjetividad del acontecer humano en

el ejercicio de narrar y registrar los hechos históricos. En segundo lugar, se llegó a Rosana Guber, quien distingue una serie de teorías que permiten esclarecer la articulación entre la realidad social y su representación textual. Esto cobró toda relevancia porque, finalmente, la investigación habla de una memoria común, es decir, de una realidad social que al final logró materializarse en una serie de contenidos multimedia, los cuales estuvieron siempre comprometidos con narrar una historia fiel a la versión de sus testimonios. Una vez identificados los planteamientos teóricos, se procedió a diseñar la metodología de la investigación. Por consiguiente, se definieron cinco fases, nombradas de la siguiente manera: fase de diagnóstico, fase de inmersión, fase de sistematización, fase de producción y fase de resultados.

Finalmente se determinaron las siguientes técnicas para recopilar la información: observación participante, entrevista etnográfica y la historia o relato de vida; siendo éstas coherentes con el tipo de investigación realizada, y cuya aplicación se puede apreciar a lo largo del ejercicio. Así mismo, se tuvieron en cuenta técnicas y estrategias tomadas del campo social como: la participación comunitaria y el enfoque de acción sin daño, las cuales permitieron realizar el trabajo bajo una visión sensible y responsable.

Los resultados de la reconstrucción de la memoria colectiva de San José del Morro, se consolidaron a través de una serie de contenidos multimedia, visibles en un libro titulado, *El Morro, relatos de nuestra gente*, que contiene veinticinco relatos, y en un sitio web con el mismo nombre, donde se pueden apreciar cuatro productos audiovisuales y dos series fotográficas, que dan cuenta de los testimonios recogidos durante el proceso. Sobre estos contenidos, se espera que sirvan de algún modo para que los habitantes del territorio encuentren escenarios de reflexión, que les permita dialogar en torno a su realidad histórica, su presente y, en lo posible, sobre su futuro.

La decisión de crear un libro y un *blog web*, que soportara el volumen de información obtenida, obedeció, en primera medida, a la necesidad que existe en esta comunidad, de poseer un material histórico documentado que narre y salvaguarde su pasado; pero que, además, les brinde la posibilidad de alimentarlo cada vez que deseen. Así mismo, se pensó en el contexto de los pobladores de San José del Morro, donde la brecha digital

es amplia, sin que eso signifique que estén completamente aislados de ella; de modo que el libro está pensado para suplir el vacío en materia digital, mientras que el *blog* es un producto idóneo para aquellos pobladores o personas interesadas en esta temática, y que, ya sea dentro o fuera del territorio, estén familiarizados con el lenguaje virtual.

En consecuencia se desarrolló un ejercicio riguroso para lograr convertir un contenido inminentemente histórico y etnográfico, en un producto con características propias del campo creativo, donde fue posible establecer unos criterios a la hora de crear piezas de texto y audiovisuales, que fueran fieles a los objetivos propuestos y, especialmente, a la intención de dar rostros y voces a las historias recogidas en este ejercicio de memoria colectiva.

De esta manera, el primer paso en la propuesta creativa implicó la producción de texto, para lo cual se establecieron unas categorías -fundación, economía, cultura, género y educación-, y el orden en que se producirían los contenidos (Tabla 5). Así, se definió que la base del ejercicio de memoria colectiva de San José del Morro, estaría en los relatos escritos. Para empezar, se decidió que los relatos se escribirían en un orden específico, por lo que iniciar con la categoría de economía, facilitaba comprender las transformaciones sociales y culturales de la comunidad, bajo el entendido de que la economía es transversal a todos los ámbitos de la vida social.

En adelante, el orden de las categorías se definió teniendo en cuenta la cantidad de relatos que resultaron en el proceso de investigación. El procedimiento para la escritura acudió a un método personalizado, con el cual se encontró un mejor desempeño; esto consistió en: primero, escuchar la entrevista donde se hacía referencia al tema del relato y extraer fragmentos que se consideraron esenciales en la narrativa; segundo, estructurar el relato asumiendo un rol de mediadora en las intervenciones de los pobladores, lo que, a su vez, implicó definir el formato del relato, donde naturalmente predominó la crónica, el reportaje y el testimonio o entrevista.

Relato de fundación	Relatos de economía	Relatos de cultura	Relatos de género	Relatos de educación
Sobre el origen de San José del Morro	La comida nunca faltó. Las quimbas. Los estercoleros. La tenencia y la carretera. Mariposas y cucarrones. El gringo Peter. El laboratorio. Penas y glorias de la bonanza coquera. El rebusque y la migración. Oro en la montaña.	“El que peca y reza empata”. Músicos tradicionales. Bailes tradicionales. Juegos tradicionales. Socio-dramas y sainetes. Noviazgo prohibido. La guagua de pan.	Mujer morreña. Liderazgos femeninos. Plantas y partos. Hilanderas y tejedoras. La escuela narrada por las mujeres.	Fundación de la CDR San José del Morro. El colegio, fuente de progreso morreño.

Tabla 5. Categorías y relatos.
Fuente: Elaboración propia.

Se trata de relatos cortos, de entre 2 y 8 páginas, que conservan el lenguaje auténtico de los pobladores, al destacar la importancia que reviste la preservación del lenguaje tradicional. *El Morro, relatos de nuestra gente* se ha convertido en el primer libro que se haya escrito sobre la historia de esta comunidad. Una vez culminada la etapa de escritura, se procedió a planear la realización de los productos audiovisuales; para esto fue necesario definir cuántos y cuáles relatos se iban a complementar con el formato audiovisual y, además, en qué plataforma se iban a ubicar. Como resultado, se produjeron cuatro vídeo-reportajes -Oro en la montaña, Serenata a la memoria, Hilo de algodón, y Entre el campo y el saber-, y dos series fotográficas- Rostros y Comunidad Afro en la C.D.R- posteadas en un blog web (elmorrorelatos.wordpress.com), cuya dirección se puede verificar y explorar en internet.

Conclusiones

Las conclusiones responden a las reflexiones gestadas durante cada etapa de su ejecución. Sobre el origen de la comunidad de San José del Morro, se puede concluir que existen dos hipótesis fundacionales: la primera derivada del estudio *Las tierras del trapiche, origen del municipio de Bolívar*, el cual ubica su fundación en 1791, luego de habersele adjudicado un predio nombrado El Morro a José Ignacio Gómez, Gaspar Gómez y Juan

Manuel Díaz; la segunda, ubica el origen de San José del Morro en 1820, versión que la investigación sustenta, en tanto su fundamento proviene de la legítima memoria de los pobladores de este territorio.

Dicha investigación permitió concluir que los primeros pobladores del actual San José del Morro, provenían de los desplazamientos generados por el detrimento de la actividad minera en el Municipio de Almaguer, posterior a la conquista. Esta versión se pudo constatar con los testimonios recopilados en este ejercicio.

Después de definir las cinco categorías que sustentaron la investigación y de hacer memoria en torno a ellas, fue posible dibujar un mapa consensado de la historia de San José del Morro. En él se hace evidente el proceso de transformación de la comunidad en todos sus ámbitos. En cuanto a la economía, se puede apreciar que los campesinos morreños basan su sustento en la agricultura, los cultivos de uso ilícito y la minería, siendo esta última predominante en la actualidad, mientras que los cultivos de uso ilícito tuvieron su auge en los años ochenta del siglo XX, con el fenómeno del narcotráfico, y la agricultura se plantea como una constante en sus modos de producción.

Sobre la cultura se pudo identificar que en el transcurso de los años, las prácticas y manifestaciones artísticas-tradicionales han perdido fuerza. Al parecer, los efectos de la modernización han logrado que las nuevas generaciones reemplacen los eventos culturales por espacios individuales, en los que se hace uso de nuevas tecnologías para suplir el tiempo de ocio. Respecto a los roles morreños, se comprendió que se mantiene una tradición donde las mujeres se ocupan de las labores domésticas, mientras que los hombres asumen el trabajo que sustenta la economía familiar. No obstante, se encontró que con los años, especialmente después de la construcción del colegio, en 1973, las mujeres encontraron espacios de capacitación que les permitieron asumir nuevos roles. También se concluyó que la educación ha sido la inspiración y fuente de desarrollo más importante en esta comunidad.

Los planteamientos teóricos surgidos a lo largo del estudio, fueron claves para comprender la importancia que tiene la memoria para la humanidad. A partir de las nociones de Benjamin, se logró hallar el sentido profundo de este ejercicio, cuando con base en su obra *Sobre el*

concepto de historia (1942), él denuncia la labor que ha jugado la historia oficial en las sociedades, al intentar aniquilar las múltiples versiones provenientes de la historia no oficial, es decir, la de los oprimidos y no visibilizados, como ha sido el caso de las comunidades minoritarias, entre ellas, San José del Morro.

Por otra parte, Halbwachs se encargó de plantear la necesidad de recordar para no olvidar, es decir, de afirmar que sólo quienes recuerdan tienen la posibilidad de mantenerse vigentes en la historia, aun cuando materialmente no existan. Este autor se consolidó como el más pertinente en la investigación, pues a partir de su concepto de memoria colectiva y su interés por mostrar una guía para hacer memoria desde los marcos sociales, se hizo posible reconstruir la memoria colectiva de San José del Morro. Claramente, su espíritu solidario con las sociedades campesinas, fue el punto de encuentro entre el autor y esta investigación.

Sobre la metodología empleada, cabe concluir que su eficacia se debió a la comprensión y apropiación de los métodos -Histórico y Cualitativo-. Una vez se logró tal apropiación, la puesta en marcha fue más sencilla. Es decir, gracias a la definición del método, la metodología halló toda coherencia con el propósito de la investigación. Sin duda la etnografía, entendida como una herramienta de interacción, sirvió para entablar un diálogo de confianza con los pobladores de San José del Morro.

Por su parte el enfoque de investigación-creación fue determinante en tanto permitió construir un universo dinámico de contenidos textuales, auditivos y visuales que fueron devueltos a San José del Morro y que hoy son el rostro visible de una comunidad que se ve reflejada en ellos, convirtiéndose en un puente entre los moradores de este pueblo, los migrantes y foráneos que por una u otra razón encuentran en estos contenidos la manera de conectarse con la memoria y vida de este territorio. Sin lugar a dudas lograr la coherencia y cohesión entre las bondades de la investigación-creación y la etnografía ha sido el mayor acierto de esta investigación.

Una de las reflexiones más profundas de este ejercicio, tuvo que ver con el sentido de responsabilidad que implica la investigación en terreno. Cabe decir, que en principio se pensó en realizar un ejercicio de memoria en torno a situaciones de violencia al interior de la comunidad.

Sin embargo, se optó por desviar la idea inicial, luego de analizar las consecuencias que podrían originarse, pues los morreños han asumido una actitud pacífica al respecto y han decidido esquivar de su memoria esos episodios traumáticos; de modo que entrar a revivirlos, podía ser contraproducente. He aquí la importancia del enfoque de acción sin daño, tomado desde la disciplina de la comunicación.

Del ejercicio en pleno, se puede concluir que las comunidades son bibliotecas vivas y abiertas que reciben a sus lectores; pero, sobre todo, que esperan efectos de esas lecturas. De modo que, del investigador depende hacer que los efectos de su intervención consoliden un aporte a la construcción y transformación del grupo o, al revés, hacer que su presencia geste situaciones desfavorables al interior de la comunidad.

Referencias

- Benjamin, W. (2010). *Tesis sobre la historia y otros fragmentos* (Trad. B. Echeverría). Bogotá, D.C.: Ediciones desde Abajo.
- Bergson, H. (1977). *Memoria y vida: textos escogidos por Gilles Deleuze*. Madrid: Alianza Editorial.
- Caicedo, L y Campo, W (1996). *Las tierras del trapiche: origen del Municipio de Bolívar Cauca* (Tesis de grado). Universidad del Cauca, Popayán.
- Friede, J. (1944). *El indio en lucha por la tierra. Historia de los resguardos del macizo central colombiano*. Bogotá: Instituto indigenista de Colombia.
- Guber, R. (2011). *La etnografía, método, campo y reflexividad*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Halbwachs, M. (2004a). *La memoria colectiva*. Zaragoza, España: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Halbwachs, M. (2004b). *Los marcos sociales de la memoria*. Caracas: Universidad de la Concepción.
- Le Goff, J. (1991). *El orden de la memoria: el tiempo como imaginario*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica
- Molano, A. (1990). *Los años del tropel*. Bogotá: CINEP/CEREC.
- Palacios, M. (1995). *Entre la legitimidad y la violencia. Colombia 1875 -1994*. Bogotá: Editorial Norma.

Yeny Rocío Quiñonez Hoyos

Comunicadora Social y Licenciada en Lenguas Modernas Inglés- Francés de la Universidad del Cauca, desempeñándose en el área editorial, como redactora y editora del Sello Editorial Papalote. En el área audiovisual, como directora del cortometraje "Pfa", investigadora y realizadora de "El Morro, relatos de nuestra gente", serie de cuatro productos audiovisuales, enmarcados en la propuesta periodística-multimedia del mismo nombre. Finalmente, en el ámbito de la comunicación digital como agente de artistas visuales en plataformas de alcance global.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0631-3473>

Diseño y arte interactivo. Exploraciones interactivas en entornos asistenciales

Claudia I. Rojas R.

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
claudia.rojas@uptc.edu.co

Daniel Felipe Jiménez

Corporación Grupo Carpe Diem
engrama.design@gmail.com

Resumen

La rápida y continua transformación tecnológica, conlleva cambios radicales que ocasionan conflictos de adaptación para algunas personas; esta condición se revela de manera más crítica para los adultos mayores. Dado que el uso de dispositivos tecnológicos colabora con la comunicación y participación y, de manera particular, los diversos dispositivos que favorecen la autonomía en el seguimiento y control de procesos de salud y enfermedad para este grupo poblacional. El capítulo expone el marco teórico de la investigación y las experiencias que, desde las posibilidades creadoras de la investigación – creación, se realizaron con el objetivo de comprender los procesos cognitivos del grupo de estudio, durante la interacción con interfaces análogas y digitales. Las experiencias buscaron identificar las asociaciones significativas emergentes entre algunos procesos ejecutivos implícitos en las acciones de interacción de las creaciones, en búsqueda de generalizaciones útiles a la formulación de nuevas hipótesis y aproximaciones teóricas, relacionadas con la comprensión, comunicación y aprendizaje de la interacción. La metodología se enfocó desde el paradigma fenomenológico interpretativo de corte cuantitativo, y se apoyó en los principios de la Investigación Acción (IA), con inclusión, para el análisis, de elementos de otras propuestas teóricas favorables para el abordaje desde el campo disciplinar, como el diseño emocional, la investigación a través del diseño y el co-diseño. Estas teorías se consideraron oportunas y favorables para avanzar en el proceso, ya que promueven el trabajo interdisciplinar y participativo, imprescindible para la construcción de nuevo conocimiento.

Palabras clave: adultos mayores, cognición, interacción, investigación – creación.

Introducción

La frecuencia en los cambios tecnológicos que modifican las experiencias interactivas y las formas de relacionarse con los dispositivos, ocasionan limitaciones en la comprensión y adaptación para muchas personas; condición que se hace más notoria en las personas mayores pues generalmente, disponen de escasas habilidades de pre-operaciones asociadas al uso de las interfaces tecnológicas contemporáneas, condición que, en acuerdo con Tacken, Marcellini, Mollenkopf, Ruoppila y Szeman (2005), ralentiza la capacidad de respuesta durante actividades de interacción. La inquietud de partida para el abordaje del proyecto, surgió durante un estudio exploratorio previo, de corte cualitativo, proyectado bajo el enfoque y las técnicas etnográficas, que tuvo como objetivo aproximarse, de manera comprensiva, a las problemáticas de los adultos mayores, respecto a la tecnología interactiva. Este acercamiento pudo identificar las principales dificultades de interacción, relacionadas, en todos los casos, con poca retención del aprendizaje de los procesos y con aspectos comunicativos de diseño, como signos, símbolos y organización de la información.

A este respecto, Docampo, Ridder y Bouma (2001) establecieron dos grandes cohortes para ayudar a comprender las características de esta temporalidad tecnológica y sus particularidades. Un primer grupo conformado por la población nacida antes de 1960, y un segundo grupo conformado por las personas nacidas a partir de 1961. El grupo poblacional de interés para la investigación, correspondió a la primera cohorte del estudio, designada, por los mismos investigadores, como población electro-mecánica, en razón a que en este espacio temporal predominó, casi de manera exclusiva, la utilización de interfaces analógicas.

La investigación con adultos mayores es relativamente reciente; no obstante, se cuenta con algunas aportaciones importantes desde el ámbito interdisciplinar, con datos disponibles para el diseño y la ergonomía a manera de requerimientos de uso. Para los intereses del diseño de interacción, se encuentran acercamientos generalmente enfocados en evaluar algún tipo particular de interfaz, pero son pocos aún los estudios

preocupados por comprender los procesos cognitivos generales y las capacidades que conservan las personas mayores para favorecer su adaptación a los cambios tecnológicos recurrentes en compensación con el declive natural de los procesos cognitivos ocasionados por la edad.

Motivación y oportunidad de investigación

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2015) ha expuesto que todos los países han tenido importantes incrementos en la expectativa de vida de sus poblaciones, y que el envejecimiento provoca cambios a nivel biológico, psicológico y social en diversos aspectos, que contribuyen a disminuir la autonomía de las personas de este grupo poblacional.

En la actualidad, como bien lo expresa Cabello (2011), las experiencias cotidianas se desarrollan en un entorno tecno cultural envolvente y discontinuo, que evidencia distancias sociales, económicas, políticas y culturales, poniendo de manifiesto “un acceso diferencial a las tecnologías digitales, la cual se apoya en distintos grados de apropiación de los dispositivos y genera desiguales expectativas de inclusión en el universo tecnológico” (p.20). El beneficio de usar tecnología para la comunicación y participación en las actividades de la vida cotidiana, es indudable por la utilidad que representa, y, adicionalmente, para algunas personas los nuevos dispositivos diseñados favorecer la autonomía en el seguimiento y control de procesos de salud y enfermedad. Minimizar la condición de dependencia al favorecer el acceso y la inclusión en el uso de la tecnología asistencial, es una necesidad urgente para los adultos mayores, cuando se demuestra que son precisamente los ancianos la población con mayor incremento en el uso de acciones terapéuticas, de acuerdo al informe de Naciones Unidas (2009).

Desde la perspectiva cognitiva, algunas generalizaciones teóricas exponen la relación entre las funciones ejecutivas, principalmente de percepción y pensamiento, con la práctica de uso de tecnología interactiva. Sin embargo, se requiere investigar nuevos aspectos desde abordajes experienciales, pues también es cierto que cada persona posee capacidades particulares de acuerdo a su condición y edad, y, en consecuencia, las indicaciones que para algunos parecen insignificantes, para otros requieren de largos procesos de aprendizaje, que con alta regularidad no se consiguen o se pierden rápidamente a pesar de la práctica. Acercarse a

estas problemáticas a través de experiencias que pueden provocarse desde la creación, es una oportunidad para comprender, de manera puntual, particularidades relacionadas con los mecanismos perceptivos, cognitivos y emocionales esenciales para la interacción con los objetos de la vida cotidiana.

Objeto de estudio

La investigación tuvo como propósito hacer una aproximación, desde la exploración comprensiva, a los procesos cognitivos comprometidos con el uso de interfaces análogas y digitales. El objeto de estudio estuvo constituido por las asociaciones emergentes significativas y posibles generalizaciones entre las categorías cognitivas y comunicativas, establecidas para el trabajo de campo, con la intención de aproximarse a la formulación de teorías útiles al diseño ergonómico y accesible para la interacción en función de las capacidades, habilidades y limitaciones de los adultos mayores.

Los intereses de conocimiento como marco teórico para la investigación creación

Experiencias, emociones, estética y cognición

La cultura material comprende los objetos, espacios y sistemas de una comunidad que supone, en muchos casos, la intervención de profesionales de las áreas creativas, como el arte y el diseño en todas sus especificidades. Estas áreas de conocimiento se encuentran vinculadas entre sí por importantes aspectos en común, que van desde su cuerpo histórico y sus procesos de materializar a partir de proyectos, hasta diversos elementos teóricos. Este fragmento, aunque intenta ser organizado, divagará permanentemente entre los cuatro conceptos dominantes del marco teórico de partida para el proyecto: experiencia humana, emociones, cognición y estética. Conceptos que, en la práctica, se convirtieron en ejes transversales y puntos de convergencia para las propuestas de arte y diseño, materializadas y puestas a prueba durante el estudio, y que develaron el discurso de naturaleza común entre las disciplinas que comparten esta nueva, única y privilegiada forma de construir conocimiento, denominada investigación creación.

Para iniciar, *la experiencia* es, indudablemente, el concepto que ha tomado mayor validez dentro de las indagaciones abordadas desde el ámbito de la investigación creación, hacia la construcción de nuevo conocimiento, ya que, por ser un acto individual en donde los significados y valores son producto de las construcciones de cada ser humano, su proceso será único y difícilmente comparable con experiencias anteriores. Como proceso cognitivo reflexivo, el pensamiento humano cumple el objetivo de entender la realidad mediante la integración objetiva de la experiencia y el razonamiento.

El concepto de experiencia descubre las particularidades axiomáticas de las disciplinas habilitadas para hacer uso de la investigación creación como camino de la ciencia; así, toma un lugar privilegiado en sus discursos y se convierte, comúnmente, en el eje transversal de análisis de este modelo investigativo, en razón, seguramente, a que toda obra, dispositivo, escenario o artefacto creado convoca, alrededor de la experiencia, a las tres entidades básicas comunes a la actividad proyectual desde donde las perspectivas de análisis se amplían. El *creador o diseñador* como primera entidad, autor de un dispositivo o segunda entidad, que será aquello que ha sido *creado o diseñado*, y a través de lo cual se accede a la cognición e intereses de la tercera entidad: el *espectador o destinatario*. Este último, que será quien interactúa o es impactado y sensibilizado en sus percepciones en función de los intereses del dispositivo creado. Estas interrelaciones se pueden visibilizar de manera esquemática en la Figura 39.



Figura 39. Entidades del sistema proyectual en relación con la experiencia.
Fuente: Los autores.

La consideración de la experiencia humana ha acompañado a las áreas creativas desde toda su historia, y aun cuando el arte ha permanecido -por razones obvias- en los ámbitos de la experiencia estética, la arquitectura y el diseño, han ampliado estos intereses hacia otras dimensiones de orden práctico, como la razón operativa esbozada por Norman (2004), o las dimensiones humanas de la experiencia emocional, los sentimientos y los vínculos afectivos en relación con las necesidades cognitivas de las personas, que plantea Kellner (2008). La estética, considerada como la filosofía del arte puro, no se vincula simplemente con el ejercicio visual, pues en el escenario de la diseñística, de acuerdo con Zaccai (1995), más bien alcanza el balance apropiado y armonioso de todas las necesidades y deseos de las personas, dentro de las limitaciones técnicas y sociales del momento. Este equilibrio, como criterio, corresponde a los intereses desde el origen de las profesiones proyectuales, en donde se apostó por la racionalidad de la forma unida a la búsqueda de armonía visual y funcional de los productos que cumplen una función; pues el diseñador “debe integrar satisfactoriamente todos los requerimientos que equilibren las expectativas racionales, sensoriales y emocionales del usuario individual y de la sociedad como un todo” (p. 6).

Los distanciamientos del concepto de experiencia que han tenido el diseño y la arquitectura, han surgido de la atención a los intereses de tecnificación y del mercado; sin embargo, durante los últimos giros conceptuales y en la práctica de estas disciplinas, han regresado lentamente a sus idearios iniciales, para involucrar los factores sensitivos, al intentar mantener los principios de lo funcional y práctico, con los valores estéticos en igualdad de circunstancias; pero, tomando cada vez más fuerza dentro de su razón teórica, la relación lógica entre belleza y funcionalidad. Se manifiestan, en últimas, como una expresión humana de equilibrio, pues desde allí, la producción de conocimiento científico tiende a ser inagotable. Desde la aproximación investigativa a todo lo creado, es posible generar conocimiento acerca de todos los elementos comunicativos que favorecen la aprehensión perceptiva de lo diseñado, que como expresa Quarante (1992), se encuentran presentes en todo proceso creativo, y se visibilizan al observar, críticamente, cómo apelan a la satisfacción dada por la armonía y la lógica de la creación. El conocimiento de este orden, puede ser de naturaleza estética, emocional, afectiva o de gusto y placer, desde infinidad de categorías y en correlaciones individuales, sociales,

culturales e históricas que no tienen carácter relativo cuando se aplican al diseño de las experiencias concernientes a la creación.

En acuerdo con Calvera (2007), la comprensión de cada producto de la vida cotidiana debe estar relacionada directamente con la estética y la pragmática del uso, que, para este proyecto, implicó la exploración de los elementos cognitivos y comunicativos para la interacción, buscando el equilibrio entre lo funcional y lo estético, pues esta razón, en el territorio del diseño, trasciende el arte pero conserva su esencia; como lo asegura Gràcia (2007), cuando expone que “el criterio estético - junto con los de usabilidad, funcionalidad y economía- es algo con lo que el usuario o el consumidor de artículos de diseño se enfrenta con cualquier producto de la vida cotidiana” (p. 205). En últimas, la atención hacia el factor humano, como centro de la creación (incluso utilitaria), demanda lo manifestado por Norman (2004), cuando sostiene que las emociones son inseparables para la cognición y deben ser consideradas en todo elemento diseñado, ya que son, principalmente, las emociones subconscientes las que preparan al cuerpo para responder a cada situación. Las emociones, expone el autor, se producen a través de sustancias neuroquímicas que modifican la percepción, la toma de decisiones y los parámetros de pensamiento.

Desde esta disquisición teórica, se perfeccionó la intención de abordar este proceso de construcción de conocimiento a través de la exploración de las experiencias que posibilita la investigación creación, y que en los términos de Chaves y Ledesma (1997), implicó la búsqueda de una síntesis en donde los elementos de la sintaxis, y los códigos tecnológicos, ergonómicos, simbólicos y estéticos sean indiscernibles.

El proyecto como escenario de libertad en la investigación creación

El debate acerca de la validez de la investigación creación como medio de construcción de conocimiento, continúa vigente en algunos escenarios, pues aún existen posturas pragmáticas y contradictorias al respecto, debidas, probablemente, a que el origen y reconocimiento de las profesiones del campo del diseño y las escuelas de formación en artes, integran tradicionalmente sus intereses directos con las técnicas, la sensibilidad y el hacer, y no con la producción del conocimiento denominado ciencia. Igualmente, dada su juventud en la construcción del conocimiento designado científico, el discurso entre lo que es nuevo

conocimiento científico y lo que es puramente cultura material resultado de la acción misma de la profesión, genera incertidumbre, aún entre los mismos profesionales de las áreas convocadas para esta modalidad. Sin embargo, la fundamentación de este proyecto parte del reconocimiento del camino recorrido durante varios años en los quehaceres de la ciencia por las áreas creativas y propositivas a nivel mundial; pero, principalmente a sus logros, que han dado evidencia de la existencia de nuevas formas y modos diversos para generar conocimiento creíble, y que en Colombia se explicita en el modelo de medición de grupos de Colciencias, (SNCTI, 2007). Es, precisamente, desde las posibilidades creativas de estas áreas disciplinares que toman sentido nuevas formas de indagar y nuevas alternativas para elaborar instrumentos que favorecen la recolección de información útil al avance científico.

En esta modalidad investigativa, desde el diseño y la creación de dispositivos que logran alcanzar el nivel de objetualidad bi o tridimensional, se posibilitan otras formas de teorización del conocimiento. Distanciándose, positivamente, del habitual formato apoyado exclusivamente en la escritura académica como medio para comunicar las particularidades y hallazgos de los fenómenos de estudio, los dispositivos creados durante el proceso de investigación, pueden representar, desde el interrogante mismo de investigación, a un instrumento diseñado de utilidad a la recolección de datos, y en ocasiones suele, además, convertirse en el formato que contiene, comunica y expone el nuevo conocimiento. La investigación creación le otorga al producto del hacer disciplinar, un papel esencial en diferentes momentos del camino a la construcción de nuevo conocimiento.

Libertad proyectual e investigación - creación

El ejercicio proyectual relacionado con la materialización de las ideas, es, tal vez, el aspecto común más relevante para las áreas propositivas convocadas por la investigación creación. El concepto de proyecto, en el ámbito integro de la creación, es el punto de partida y la génesis del acto creativo. De acuerdo con Marina (1993), el proyecto es una libertad elegida que da origen a la acción humana creadora, por tanto, su rasgo principal es la voluntad. Para el autor, el rumbo que toma el proyecto creador, lo señalan las decisiones que toma libremente el diseñador o artista, a manera de objetivos de acción que, afirma, serán estos los que

motivan, dan razón y justifican la elección de la respuesta que resolverá la necesidad formulada.

Así las cosas, el diseño plantea objetivos alrededor de indicadores de eficiencia y eficacia que establecen límites a la libertad creadora y se materializan en movimientos más cortos, delimitados por un territorio fácilmente medible y cuantificable. El diseño limita la acción creadora en términos de requerimientos; el arte, por su parte, discurre. El autor mencionado propone objetivos que confieren márgenes de libertad más amplios a la acción creadora, orientados, más bien, por las suposiciones, sospechas, presentimientos, especulaciones o seducciones individuales del artista, con indicadores que expresan cumplimiento de intereses de gusto o placer. Esta decisión de acción para la resolución de un proyecto, implica diferentes intereses de intervención que, en términos de ciencia y conocimiento, se traducen en hallazgos incomparables pero complementarios (si así se quiere), para la construcción de sentido. La síntesis de esta relación propuesta por Marina (1993), se expresa en la Figura 40.

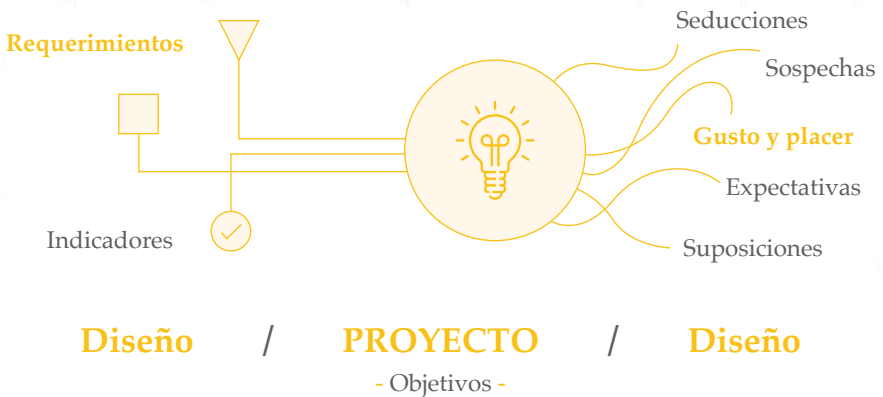


Figura 40. La creación y los límites de libertad para el arte y diseño desde el discurso de Marina (1993).
Fuente: Los autores.

Las disciplinas propositivas se han consolidado en los últimos años a través de la investigación creación, en una nueva y valiosa fuente de conocimiento, basado, apoyado y evidenciado desde la misma experiencia humana, pues todo producto creado ocasiona un sin número de estímulos

que, a través de la interacción, logran conferir un carácter único de validez teórica a lo pragmático, lo físico, emocional y cognitivo hasta lo comprensivo, afectivo y sensitivo; todo desde la misma praxis. Dado que la creación misma, sea de arte o diseño, está cargada de alto valor cognitivo, es una nueva construcción que, como bien lo expone Silva (2016), produce nuevos procesos de comprensión sobre el funcionamiento de las sociedades, que no es otra cosa que nuevo conocimiento.

No obstante, no toda experiencia artística es nuevo conocimiento ni todo nuevo desarrollo formal o técnico lo es. La investigación creación, al igual que la investigación científica tradicional, debe partir del planteamiento de preguntas problema o de la formulación de hipótesis que, incluso, algunas veces se entienden como solución futura para la actividad proyectual. Aun cuando los caminos para la construcción de conocimiento en la investigación creación, son más novedosos y dejan márgenes amplias a la imaginación y a la exploración creativa, es imperativo que los resultados demuestren la capacidad de ser extrapolados o transferidos a otros escenarios similares o metodológicamente relacionados, y de utilidad tanto a la disciplina que da origen como a la sociedad. En palabras de Calvera (2007), el resultado de la investigación es teoría, pero, como toda teoría, debe ser útil y servir para algo a cada campo disciplinar. Desde estos puntos de partida, la creación y el diseño son un instrumento útil para dar respuesta a la pregunta planteada a través de un proceso sistemático, ordenado y metódico, en donde el nuevo conocimiento será un cuerpo teórico estructurado, que ha transitado todas las etapas necesarias para conquistar validez: validación extrínseca e intrínseca, y visibilidad dentro de una comunidad académica especializada.

Estudio de Caso de Investigación + Creación

Aproximación metodológica: investigación-creación e investigación-acción (IA)

Dada la finalidad explícitamente exploratoria de la investigación, sumada a la posibilidad de ampliar el marco de libertad creadora del proyecto de este estudio, y la intención de encontrar más fertilidad en las respuestas al interrogante de partida, se propuso, desde el marco de teorización ya ampliamente expuesto, evidenciar el potencial de construcción de

conocimiento de la investigación creación, al materializar y poner a prueba dos dispositivos: uno ideado desde los límites creadores del diseño y el otro desde la apertura creadora del arte. Los contenidos de estos dispositivos, fueron concretados desde las categorías cognitivas y comunicativas de interacción establecidas durante el proceso experiencial de laboratorio, y se concibieron como herramientas favorables a la recolección de datos y como soporte del nuevo conocimiento resultado de la aproximación al objeto de estudio.

La aproximación metodológica se realizó desde el paradigma fenomenológico interpretativo de corte cuanti-cualitativo, que se proyectó desde los intereses de la investigación creación y se apoyó, para su proceso operativo, en los postulados reflexivos de la Investigación Acción (IA). Desde este marco de acción, acogió, igualmente, algunos discursos del campo disciplinar, como el diseño emocional y el co-diseño, que se consideraron oportunos y favorables para avanzar en el proceso, pues promueven el trabajo interdisciplinar y participativo, imprescindible para el proceso de construcción de nuevo conocimiento. Durante el proceso investigativo, se realizaron acercamientos a la problemática, desde enfoques comprensivos cualitativos, mediante experiencias planeadas para objetivarse a partir de co-relaciones que, en la mayoría de casos, favorecieron la toma de datos cuantitativos.

Primer momento: construcción de categorías

En correspondencia con la espiral de reflexión y acción de la IA, se formuló un primer momento operativo que tuvo como objetivo facilitar la inducción de categorías que pudiesen revisarse para avanzar en la comprensión de los procesos cognitivos con el grupo de estudio. Esta etapa se desarrolló a través de la pasantía de investigación, realizada en el Laboratorio de Ergonomía de la Universidad del Rosario en Bogotá. Allí se conformó el primer grupo de participantes, el cual estuvo integrado por adultos mayores de ambos sexos, asistentes a actividades de terapia cognitiva en el hospital Barrios Unidos de Meredi y al Centro de Adultos mayores la Caracola en Bogotá, todos mayores de 65 años.

Desde una perspectiva exploratoria cuantitativa, se adoptaron algunos test de evaluación neuropsicológica existentes, que por

sus contenidos aseguraron utilidad a manera de arquetipos, para el acercamiento comprensivo a la realidad cognitiva de los adultos mayores. Específicamente, se seleccionaron y aplicaron los test: Evaluación Neuropsicológica breve Neuropsi, versión 2010, el cual explora nueve áreas: Orientación, Atención/ Concentración, Lenguaje, Memoria, Funciones Ejecutivas, Procesamiento Viso-espacial, Lectura, Escritura y Cálculo; y la prueba *Loewenstein Occupational Therapy Cognitive Assessment battery* LOTCA versión 2000, para personas mayores, la cual aportó algunas formas de contenido complementarias.

Del análisis transversal aplicado al resultado de estos test durante este espiral de acción- reflexión, se lograron establecer algunas generalizaciones útiles para avanzar en el proceso investigativo y seleccionar los nuevos procedimientos de análisis, para alimentar de manera consistente el segundo momento. Fundamentalmente, en esta etapa se concretaron y agruparon los procesos que, en el ámbito de la interacción, orientarían, a manera de categorías, la totalidad del proceso investigativo: *Categoría de Procesos cognitivos* -que corresponden a las habilidades descriptivas, habilidades de relacionar o asociar contenidos, y habilidades de agrupar y elaborar secuencias-. *Categoría de Procesos comunicativos* -relacionados con las habilidades semánticas, abstractas y figurativas-. Todas estas categorías y subcategorías fueron validadas en niveles diferentes de embarazo. Esta información fue relacionada, de manera descriptiva, por Rojas y Castillo (2016).

Segundo momento: Investigación –creación y Diseño.

Esta etapa tuvo como objetivo indagar acerca del conocimiento previo de las personas participantes, e identificar tanto los principales facilitadores como las principales dificultades de orden cognitivo y comunicativo que presentaron estas personas, a manera de manifestaciones verbales y no verbales durante la realización de las experiencias. Para integrar todas las categorías propuestas en unidades de observación definidas, se proyectó una primera experiencia alrededor de una batería de entrenamiento cognitivo, diseñada en modalidad analógica y digital, en razón a que algunas teorías de la interacción y el diseño aseguran que, independiente del formato en que se expongan los contenidos, las ideas previas de quien realiza la acción determinan la forma de relacionarse.

Iglesias (2010) plantea al respecto, que toda percepción es analógica, porque cualquier elemento de percepción necesita procesos de traducción interna, y que, además, la analogía es indispensable para construir modelos mentales, mismos éstos que son representaciones de alguna realidad o una serie de realidades que delimitan el conocimiento previo. Esta decisión contó con el apoyo de los profesionales de las áreas de gerontología y terapia, ya que, desde su práctica en el entrenamiento y la rehabilitación física o cognitiva de adultos, reconocen como útiles algunas tecnologías interactivas que, aun cuando no son explícitamente de uso terapéutico, producen resultados positivos y de alta utilidad para la generación principalmente de espacios de ocio y recreación que favorecen el desarrollo integral del individuo.

De acuerdo con los investigadores del campo, las capacidades cognitivas del ser humano, que descienden de manera progresiva en mayor o menor grado a consecuencia del proceso natural del envejecimiento, traen como consecuencia, pérdida de autonomía y calidad en la experiencia vital de las personas. Sin embargo, se ha evidenciado en algunos estudios alentadores, que las reservas cognitivas existentes logran activarse a través de refinados estímulos. Particularmente, Puig (2001) expone con indicadores, la posibilidad de recuperar pérdidas en las capacidades y habilidades relacionadas con la atención y procesamiento de información a través de entrenamiento adecuado. Desde estos presupuestos, se determinó analizar las experiencias de los adultos mayores, con tecnología interactiva desde las categorías inductivas.

La prueba fue creada con el objetivo específico de ejercitar las funciones ejecutivas, con privilegio de los procesos indispensables para realizar el resto de funciones cognitivas de manera autónoma. Conservar la autonomía y la funcionalidad para realizar las actividades cotidianas, depende del buen funcionamiento de procesos cognitivos básicos, como la percepción, la memoria, la concentración y la atención; y procesos superiores como el lenguaje, aprendizaje y razonamiento. De igual manera, estas actividades son necesarias para la activación de los procesos relacionados con las conductas adaptativas, el lenguaje hablado comprensivo y el cálculo.

Los estudios, en este ámbito, han demostrado que el aprendizaje adquirido a través de experiencias de entrenamiento, puede ser

posteriormente transferido a otras situaciones de la vida real; en este escenario, toma sentido lo expuesto por Dewey (2008), cuando afirma que la experiencia es “necesariamente acumulativa y su asunto principal gana expresividad en virtud de la continuidad acumulativa. El mundo que experimentamos se hace parte integral del yo que actuamos y es actuado en la experiencia posterior” (p.117). La propuesta final fue valorada mediante actividades de co-diseño, con algunos profesionales en ejercicio y con adultos mayores activos laboralmente; ninguno de estos, participantes en el estudio.

Tercer momento: Espiral de investigación – acción – reflexión

Este momento estuvo destinado a la aplicación de la prueba en escenarios apropiados para la recolección de datos; en función de la espiral de investigación –acción del modelo metodológico, se involucraron otras variables de análisis. De una parte, variables útiles a la valoración de las emociones, y, de otra, una diversificación en las modalidades de atención: atención pura, selectiva y sostenida, rigurosamente documentadas desde la teoría e investigaciones previas. Para el criterio de inclusión a la muestra de estudio, se tuvo en cuenta: ser mayor de 65 años, sin ninguna enfermedad diagnosticada, con capacidades físicas y cognitivas plenas -en el sentido de no ser dependientes de otros para realizar sus actividades de la vida diaria.

Algunas de las actividades de campo realizadas en esta etapa, se llevaron a cabo a través de una estancia de investigación, realizada en el laboratorio de Ergonomía de la Maestría en Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Allí se contó con la participación de los adultos mayores asistentes a las actividades de capacitación del Centro de Adultos Mayores de Coyoacán en la Ciudad de México. Para este momento, se desarrollaron pruebas en diversas modalidades, asistidas con equipos de medición y registro cuantitativo, con el propósito de integrar datos objetivos que favorecieran tanto la validación del cumplimiento de la funcionalidad de la batería diseñada como soporte de terapia, como para favorecer la comprobación y validación de las categorías de estudio.

Dos nuevos grupos de participantes fueron ingresados para este momento al proceso: uno con interés confirmatorio, el cual estuvo conformado por personas que cumplieron la totalidad de criterios de

inclusión establecidos para la muestra; pero, en esta ocasión, con vida laboral activa y sin ninguna filiación a centros de atención; y otro grupo, conformado por estudiantes activos de la maestría, quienes aportaron como grupo de control para validar los datos.

Momento cuarto: Investigación- creación y arte

Implicó la creación de un dispositivo creado desde un marco de mayor libertad exploratoria, con el objetivo de permitir el desempeño autónomo y la decisión espontánea en la acción de los participantes de la experiencia. En esta ocasión, no sólo comprometido con el entrenamiento cognitivo sino, principalmente, con las praxias, definidas estas, como la capacidad de realizar movimientos coordinados con diferentes partes del cuerpo, en atención a que la pérdida o disminución de las capacidades de movimiento, ocasiona dependencia, discapacidad y, en consecuencia, disminución de la calidad de vida en esta etapa vulnerable. Esta experiencia, aun cuando abordó con rigurosidad las categorías cognitivas y comunicativas del proyecto, no enfatizó en la intención de revisar particularidades interactivas ni contenidos de las interfaces diseñadas; más bien, por su carácter recreativo, se centró en la intención de evidenciar los aspectos comunicativos y contextos que influyen la toma de decisiones de cada persona, con el objetivo de aportar a optimizar los procesos de aprendizaje o reaprendizaje de patrones de movimiento, para el entrenamiento de habilidades para la vida independiente. Y esperando, además que, por su grafía más genérica, el conocimiento, producto del proceso, logre mayor persistencia o conservación del conocimiento, incluso, cuando se origine un nuevo cambio tecnológico o comunicativo.

El último momento de la investigación correspondió a la revisión de los resultados obtenidos desde las categorías definidas y las deductivas, producto de las aproximaciones, que fueron establecidas de interés para lograr generalizaciones acerca de las categorías objeto de estudio, y para formular algunas propuestas comprensivas, sustentadas en los datos.

Las experiencias se idearon apoyadas en las teorías de la ergonomía cognitiva, y estuvieron dirigidas a estimular las estructuras encargadas de procesar la percepción y la organización de la información, así como a comprobar la persistencia del conocimiento adquirido a través de los

mismos procesos de interacción. Para esta ideación, se buscó apoyo en la teoría de las cogniciones distribuidas (CDS) que, según Lozares (2000):

[Describen cómo] las percepciones, representaciones, memoria y, en general, las proyecciones y los procesos cognitivos están generados, extendidos y apropiados (distribuidos) diferencialmente entre los artefactos (o soportes) y entre los agentes, debido a que, en el proceso de interacción, en tanto que dinámica y resultado, se entabla un necesario reconocimiento y representación mutua, una interlocución, un intercambio, una negociación y una apropiación de los procesos cognitivos. (p. 99)

La creación como asistencia terapéutica

Al atender a Blacker, Mahar y Popovic (2010), cuando aseguran que en la mayoría de los casos, el adulto mayor no tiene acceso a procesos intuitivos con tecnología, pues la evolución constante ha dejado rezagados sus conocimientos anteriores, y dado que la acción interactiva involucra varias funciones ejecutivas que implican que el aprendizaje de la acción interactiva en sí misma, se constituya en un esfuerzo para el paciente con deterioro cognitivo, incluso, leve, se consideró que la recordación o la búsqueda de posibles asociaciones o representaciones internas de conocimiento almacenado, asegurarían, en sí mismas, un buen entrenamiento y una condición emocional y anímica más productiva para los resultados del proyecto. Desde este reconocimiento, y con el objetivo de minimizar la carga emocional en los participantes, se diseñó y aplicó una encuesta estructurada que tuvo como objetivo establecer el equipo tecnológico de uso más generalizable entre el grupo, para tomarlo como pretexto conceptual de diseño del dispositivo de apoyo terapéutico. Se entiende por dispositivo de asistencia o apoyo terapéutico, a toda ayuda técnica, equipo o aplicativo utilizado dentro de una rutina de terapia, que ocupa un papel protagónico en el cumplimiento de objetivos de recuperación o entrenamiento dentro del marco de un protocolo.

La encuesta aplicada reveló al televisor como el único dispositivo tecnológico utilizado por el 100% del grupo. El televisor resultó interesante como pretexto conceptual para el diseño de la prueba, pues este artefacto ha experimentado cambios incrementales y radicales a través de su historia, al contar con modelos surgidos tanto con tecnología analógica como con la tecnología digital. La prueba de entrenamiento cognitivo

diseñada con este principio tecnológico, propone la interacción con un grupo de contenidos que se abordan desde la misma secuencia y el mismo protocolo, sobre una interface analógica y una digital, diseñadas a partir de elementos gráficos básicos transversales a muchas interfaces, como son: navegación, ventanas, botones comandos de arrastre, conectividad, ordenes de selección múltiple que permiten o no avanzar, y ajustes visuales y auditivos del equipo.

Aunque la prueba fue configurada a partir del desagregado del modelo mental de uso de un equipo particular, las convenciones propuestas y los conceptos básicos implícitos, favorecen la comprensión de otras interfaces digitales, de manera que se habilite la intuición posterior a otros modelos de navegación, y en diferentes dispositivos. A pesar de que la propuesta se toma de la configuración y contenidos del televisor, los niveles establecidos son acciones del equipo que sólo se encuentran en tecnología digital, es decir, muchos de los conocimientos implícitos en la prueba analógica, fueron desconocidos para la población objetivo. En la Imagen 12, se registran momentos de actividad con el dispositivo terapéutico en los dos formatos.



Imagen 12. Experiencias con el dispositivo terapéutico analógico y digital.
Fuente: Los autores.

Dado que la intención del estudio, fue revisar efectividad de las acciones sobre la interfaz, no desde el concepto de menú, sino desde los procesos cognitivos, se privilegiaron, en el diseño, las acciones que implican identificar, describir, relacionar, agrupar o asociar y elaborar secuencias, para favorecer el estímulo de las funciones ejecutivas,

específicamente de atención, selectiva y sostenida y de memoria, y fortalecer las capacidades de planificar, hacer juicios, retener información y tomar decisiones. Los elementos que conforman la propuesta, son básicamente de tipo semántico y figurativo, para reducir al mínimo los elementos de tipo abstracto. Sin embargo, aunque no fue de interés específico del diseño, las secuencias que se elaboran requieren hacer uso de la memoria temporal para una retención numérica en relación con los canales y las funciones.

Así entonces, las pruebas comprendieron tres niveles de esfuerzo que se relacionan con los niveles de avance en la interactividad del equipo conceptual. La propia interface va guiando a la persona, mostrándole la forma progresiva del proceso para lograr los objetivos y orientar acerca de cómo se da la interacción con el equipo implícito, al pasar de las operaciones básicas a las del nivel medio y superior de forma progresiva. Estas acciones se van activando según la elección o la acción que realice la persona, con imágenes acompañadas generalmente de texto descriptivo, para darles contexto en la etapa de aprendizaje. Para la prueba digital, en todos los niveles de esta, se hace el registro de ingreso, contabilizando el número de errores y el tiempo de respuesta utilizado para cada indicación y cada nivel, o de la prueba total, cuando es el caso.

La prueba analógica consta de tres tableros, 29 fichas rectangulares de mayor tamaño de imágenes, 10 fichas circulares de números, 14 fichas circulares de imágenes, 33 fichas rectangulares de conceptos, de menor tamaño. En general, las fichas circulares tanto de imágenes como de conceptos significan una acción sobre el equipo, y las rectangulares de mayor tamaño, acciones de respuesta del equipo a una acción realizada con una ficha o tarjeta circular. El registro para esta modalidad, se hace a través de formatos manuales dentro del protocolo.

Además de los protocolos de evaluación y recolección de datos cuantitativos requeridos por la terapia, la aplicación de estas herramientas se acompañó de grabaciones de video, útiles para profundizaciones futuras en cada categoría.

La creación digital interactiva y la cognición

El segundo dispositivo fue creado en modalidad de instalación digital interactiva, y tuvo como objetivo integrar el proceso de atención y la coordinación visomotora, para promover la movilidad física, la interactividad y la socialización entre los espectadores (pacientes). Esta propuesta se concibió atendiendo a Marina (1993), cuando asegura que el arte explora acerca de los deseos intuiciones o sospechas del creador, y se concede mayores grados de libertad para resolver el proyecto. En este dispositivo, la tecnología no se da como un objeto sino como un espacio para ser vivido, experimentado o explorado sin ninguna pretensión terapéutica explícita, pero con intención de motivar a la acción con los procesos que soportan la interacción, y que corresponden a las categorías de análisis, deseando que el espectador adquiriera el conocimiento a través del movimiento y la percepción de su propio cuerpo.

La propuesta de instalación digital interactiva, sugiere un acercamiento estrecho entre el arte y la ciencia, desde donde se pueden explorar experiencias no solo vinculadas con el lenguaje sonoro sino, sobre todo, aquellas que desde la secuencialidad logran estimular la dimensión emocional y cognitiva. Desde esta intención lúdica, se propuso apoyar los procesos de entrenamiento cognitivo a partir de exploraciones individuales espontáneas, en donde el espectador (paciente) pudiera interactuar explorando el escenario creado, dando origen a su propia experiencia y al reconocimiento de sus propias capacidades de ideación y composición. Chaves y Ledesma (1997) afirman que “los modelos diseñados en el escenario mediático no lo son solamente en sus cualidades visuales -por más que estas tengan primacía- sino que ponen en juego el imaginario mismo de la vida, los parámetros de reconocimiento y auto reconocimiento” (p.212).

Precisamente, la obra ofrece la posibilidad de que el espectador asuma un papel decisivo con el resultado, al estimular el refinamiento comprensivo y, en consecuencia, la internalización de pensamientos o procesos cognitivos. La inquietud es, por tanto, la exploración de la interactividad propuesta a través de la narración implícita en la tecnología, en donde el espectador pueda seleccionar el camino a continuar explorando a partir de los colores, el movimiento corporal y los efectos sonoros. Algunos detalles del modelo, se pueden apreciar en la Imagen 13.



Imagen 13. Experiencias con la obra interactiva digital.

Fuente: Los autores.

Esta propuesta fue desarrollada a partir del principio conceptual de un instrumento musical virtual, que se apoya en las lógicas, proceso creativo de producción y lenguaje de programación utilizado para el diseño de los videojuegos, donde se propone, necesariamente, una reflexión acerca de la relación del cuerpo con el espacio y el tiempo. El concepto de diseño utiliza la figura del cuerpo como avatar, lo concibe como un instrumento interactivo, y desde allí conduce a imaginarlo como un receptáculo donde habita el alma (participante) que le da vida a esta estructura, necesaria para interactuar con la realidad, como parte de una simulación. El concepto de espacio responde al diseño de un escenario en el cual el participante tiene la posibilidad de interactuar con simulación de entornos y dando lugar a experiencias para quienes habitan el avatar, dentro de las estructuras geométricas arquetípicas con las que interactúan los usuarios -que en este caso particular es el cubo-.

El uso del formato digital no sólo responde a la necesidad técnica de la propuesta de diseño que motiva la actividad física y cognitiva del participante, sino que hace parte de la propuesta conceptual de un entorno de simulación, en donde el contexto audiovisual digital interactivo en sí mismo y la inmersión de la persona en este, son el recurso primario de la instalación. Por último, para generar un diálogo del tiempo dentro

de la experiencia, se utiliza el recurso del sonido como símbolo de paso del tiempo a manera de retrato de este, y de la música como la capacidad humana de tomar estos estímulos sonoros aislados y componer relaciones armónicas o disonantes entre ellos. La experiencia humana se convirtió, en esta propuesta, en co-creadora, al provocar encuentros inesperados, que a través de la fusión de sus elementos, crea un instrumento musical digital en donde el cuerpo humano es el instrumento y el *libre albedrío* el método de composición, para permitir que, como lo exponen Fleischmann y Strauss (2008), “el arte interactivo crea una situación o un ambiente, que el observador enfrenta, y a través del cual goza de una experiencia que surge solamente de la participación dentro del mismo proceso” (p.75).

Los dispositivos de entrenamiento y experiencia interactiva, se han probado en diversos escenarios en donde los criterios privilegian la inclusión de personas que cumplen los mismos criterios de ingreso de la población inicial. Además de los protocolos de evaluación que apoyaron la recolección de datos cuantitativos requeridos para la validación de las creaciones en el ámbito de la terapia, las experiencias se acompañaron de grabaciones de video, útiles a profundizaciones futuras para cada categoría. Pues en acuerdo con De Couvreur, Dejonghe, Detand y Goossens (2013), cada nueva adaptación de una propuesta puede ser vista como un instigador de cambio, y crea un lenguaje compartido y común entre las limitaciones y las posibilidades de los participantes. Como cualquier otro procedimiento de investigación cualitativa, los resultados no se respaldan principalmente en las técnicas estadísticas y de muestreo, sino en las acciones y tareas que, de manera conjunta, realiza el investigador en diseño con la comunidad participante para validar los desarrollos interactivos de solución.

De este modo, se concluye que la creación hace posibles ciertas prácticas que fomentan la valoración del placer y el goce estético como dimensiones útiles a la construcción de nuevo conocimiento, para dar sentido, desde las experiencias co-creadas con cada actor de la experiencia, a la coherencia de las teorías de la cognición que sugieren que los procesos de interacción, dentro de una actividad particular de estímulo, se encuentran distribuidas entre las personas y en cada uno de los dispositivos tecnológicos diseñados. Los criterios relacionados en este apartado, fueron esenciales en el descubrimiento de principios favorables

desde la perspectiva cognitiva y comunicativa, para ser aplicados en el diseño de las relaciones entre personas y objetos.

Conclusiones

Acerca de los intereses propios de la investigación

Desde la experiencia del proyecto y la fundamentación teórica de base, se concluye que los cambios radicales en la tecnología han influido, de manera importante, en la vida del adulto mayor y su papel en la sociedad, pasando de ser depositario del saber de otras épocas a uno de los actores sociales más alejados de los nuevos conocimientos y procesos sociales actuales. Los procesos de intuición que intenta suscitar el creador desde propuestas totalmente disruptivas y que traspasan paradigmas, no deben considerarse muy viables cuando se diseña para una población mayor, pues estos avances procuran, generalmente, incluir procesos desconocidos que no sólo requieren procesos cognitivos diferentes, sino que, además, se desarrollan a partir de imágenes totalmente nuevas, de tipo icónico, que no logran ser comprendidas por la población de mayor edad.

Por otra parte, al menos desde los datos de las experiencias llevadas a cabo en el presente trabajo, se concluye que la divergencia entre las interacciones analógicas y las digitales para los adultos mayores, no es tan marcada como suele afirmarse. El transitar desde una creación analógica a otra digital de igual contenido, resultó de fácil aprendizaje para el grupo participante. La verdadera dificultad radicó en el desconocimiento del contenido implícito en los sistemas y en la poca comprensión de la forma en que éstos organizan la información y la comunican. En resumen, correspondió mayormente a problemas cognitivos y comunicativos.

Desde la apreciación anterior, se puede afirmar que, en su mayoría, las nuevas tecnologías se apoyan en la activación de procesos cognitivos de alta incompatibilidad en relación con las capacidades conservadas por este grupo poblacional. Las propuestas interactivas, en general, demandan una elevada capacidad de memoria a corto plazo, actividad cognitiva que, de acuerdo con los investigadores, es una de las primeras capacidades del ser humano en presentar insuficiencia como consecuencia del deterioro

propio de la edad. Esta relación, tan poco equilibrada, degenera no sólo en una mayor lentitud para la generación de respuestas sino, principalmente, en una menor capacidad para procesar las respuestas apropiadas para cada acción.

Las experiencias creadas y expuestas a la interacción desde esta modalidad investigativa, permitieron confirmar, igualmente, algunas suposiciones de otros estudios con personas mayores, que hacen referencia a las autopercepciones negativas y la resistencia que este grupo poblacional tiene en relación a sus habilidades para el uso de nuevas tecnologías, argumentadas desde su incapacidad para lograr alcanzar los objetivos de uso, y la intolerancia a someterse a situaciones en donde se les ponga a prueba, actitudes que exponen los investigadores se comportan como factor de protección emocional, y favorecen el distanciamiento de las nuevas tecnologías.

Acerca de las perspectivas teóricas y elementos conceptuales de abordaje

Los enfoques afines desde la conceptualización expuesta, que encuentran su razón de ser en la creación de experiencias, requieren de manera obligatoria la participación de diversas disciplinas, así como el reconocimiento y consideración del ser humano y su realidad como eje central de todo proceso.

En la etapa específica de co-creación, abordar el proceso creativo desde un marco teórico acordado de manera conjunta, y un objetivo explícito acerca de los intereses del proceso, preparó el transcurso de la actividad colaborativa no sólo para los aportes desde su conocimiento sino, principalmente, para guiar a las personas mayores en el aporte desde sus vivencias.

Las categorías de análisis constituyeron aquello que diferencia a este proyecto de otros, al igual que la forma de abordarlas. La aplicación de estas categorías en las creaciones materializadas durante el proyecto, permitió establecer resultados válidos, no sólo para la interacción sino, también, para el área de la gerontología que, seguramente, podrán adoptar igualmente otros tipos de utilidad. De otra parte, correlacionar estas categorías con los procesos de atención, es un aspecto que no se encuentra

documentado -al menos durante la búsqueda bibliográfica realizada hasta el momento de analizar los datos-. Estos resultados permitieron darle utilidad a este conocimiento, a través de nuevas aplicaciones en ayudas técnicas dirigidas al mantenimiento de la calidad de vida.

Acerca de la integración de la investigación creación y la investigación acción

La investigación creación (IC) como eje central y método explícito de este proceso investigativo alrededor de la experiencia, fue la decisión más oportuna, dadas sus posibilidades óptimas de direccionar la recolección de información hacia categorías emergentes. La estrategia de creación contenida en este modelo, permite hacer uso inmediato y de forma ventajosa de los datos obtenidos para avanzar con mayor rapidez, más aún, cuando el proceso se lleva a cabo asistido por actividades de experimentación formal y rigurosa en los contextos adecuados; este actuar ayuda a fundamentar las formulaciones o propuestas resultantes. De igual manera, los resultados materializados, fruto del proceso creativo, se suman siempre a la productividad de la investigación, y se pueden ajustar y formalizar como propuestas válidas del ejercicio disciplinar.

Con relación a la propuesta metodológica del proyecto, formulada desde el enfoque comprensivo fenomenológico de la investigación-creación (IC), con el fin de lograr acercarse a las experiencias interactivas de las personas participantes, se puede afirmar que el haber optado por la integración de diversas perspectivas, miradas y técnicas, en lugar de centrarse en un único enfoque, resultó ser una decisión acertada para la consecución de los objetivos de la investigación, pues permitió entender a las personas como seres subjetivos y, en función de ello, reconsiderar cada acción realizada y re-direccionar las siguientes acciones hacia asuntos más puntuales y específicos, en función del mejor cumplimiento de los objetivos.

Por último, esta experiencia de la investigación permite afirmar que la integración de datos cuantitativos a la modalidad de IC, desde las categorías cualitativas favorece la aproximación hacia elementos de conocimiento más precisos acerca del problema, y abre nuevos caminos para profundizar, que pueden ser formulados a manera de hipótesis fundamentadas en datos tangibles. Desde los resultados, se espera seguir

contribuyendo con condiciones de contexto que favorezcan la experiencia de atención, aprendizaje o memoria de quien interactúa con las soluciones proyectadas, para promover posteriores relaciones intuitivas.

Resta decir, que la intención general del estudio, ha sido explorar indagar y ofrecer algunos hallazgos para aportar al campo de conocimiento y la práctica de los ámbitos que se ocupa y, por esta razón, se expone, más bien, una intención final continuista que finalista, en el sentido que actualmente se utiliza y experimenta con los datos obtenidos a través de las experiencias, con nuevas creaciones que permitirán, desde miradas cualitativas y cuantitativas, evidenciar de manera práctica los aportes de este proceso.

Referencias

- Blacker, A.; Mahar, D. y Popovic, V. (November, 2010). Older adults, interface experience and cognitive decline. In *Proceedings of the 22nd Conference of the Computer-Human Interaction Special Interest Group of Australia on Computer-Human Interaction*. Conference OZCHI, Brisbane, Australia.
- Cabello, R. (2011). Tecnovector. Migraciones digitales como propuesta de alfabetización mediática digital en la formación docente. Enseñar con Tecnologías. En R. Cabello, y S. Morales (Eds.), *Enseñar con tecnologías. Nuevas miradas en la formación docente* (pp. 17-46). Buenos Aires: Prometeo.
- Calvera, A. (2007). *De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Chaves, N. y Ledesma, M. (1997). *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- De Couvreur, L.; Dejonghe, W.; Detand, J. y Goossens, R. (2013). The role of subjective well-being in co-designing open- assistive devices. *International Journal of Design*, 7(3), 57-70.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Docampo, R.; Ridder, H. y Bouma, H. (January, 2001). Technology generation and age in using layered user interfaces. *Gerontechnology*, 1(1), 25-40.
- Gràcia, D. (2007). Sobre la noción de experiencia estética en Humberto Maturana. En A. Calvera (Ed.), *De lo bello de las cosas* (pp.205-222). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Fleischmann, M. y Strauss, W. (2008). *The art and science of interface and interaction design* (vol. 1). Berlin: Editorial Springer.
- Iglesias, R. (2010). *Habitar, diseñar*. Buenos Aires: Editorial Nobuko.
- Kellner, P. (2008). Lenguaje de los productos. En S. Fernández y G. Bonsiepe

- (Eds.), *Historia del diseño en América Latina y el Caribe*. (pp.256-262). Brasilia: Editorial Blucher.
- Lozares, C. (2000). *La actividad situada y/o el conocimiento socialmente distribuido*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Marina, J. (1993). *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Naciones Unidas (2009). *Envejecimiento, derechos humanos y políticas públicas*. Publicación de las Naciones Unidas ISBN: 978-92-1-323215-6 LC/G.2389-P
- Norman, D. (2004). *El diseño emocional*. Barcelona: Editorial Paidós.
- OMS. (2015) Informe mundial sobre el envejecimiento y la salud. Ediciones OMS Estados Unidos
- Puig, A. (2001). *Programa de Psicoestimulación Preventiva (PPP). Un método para la prevención del deterioro cognitivo en ancianos institucionalizados*. Madrid, España: Editorial CCS.
- Quarante, D. (1992). *Diseño Industrial I, Elementos introductorios*. Barcelona: Ediciones CECA S.A.
- Resolución 0143 (2017). Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación. Colciencias, Colombia 2017. <https://minciencias.gov.co/convocatorias/innovacion/convocatoria-reconocimiento-actores-del-snci-nueva-politica-centros>
- Rojas, C., y Castillo, J. (2016). Tests of cognitive training as archetypes in elderly people: Identifying design categories for cognitive and communicative interaction. En *Human Aspects of IT for the Aged Population: Design for Aging. Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics*.
- Silva-Cañaveral, S. J. (julio-diciembre, 2016). La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. *Revista de investigación, desarrollo e innovación*, 7(1), 49-61.
- Tacken, M.; Marcellini, F.; Mollenkopf, H.; Ruoppila, I. y Szeman (March, 2005). Use and acceptance of new technology by older people. *Gerontechnologi*, 3(3), 126-137.
- Zaccai, G. (1995). Art and technology, aesthetics redefined. En Buchanan, V. Margolin (Eds.), *Discovering design. explorations in design studies* (pp. 3-13). Chicago: University of Chicago Press.

Claudia Isabel Rojas Rodríguez

Diseñadora Industrial, Especialista en Salud Ocupacional y Ergonomía. Magister en Educación y PhD en Diseño y Creación. Fundadora de la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC, en donde es docente y coordinadora de la Maestría en Diseño con énfasis en proyectos sociales. Fundadora y coordinadora desde 2002 de Taller 11 Grupo de Investigación en Diseño. Sus investigaciones son de corte participativo enmarcadas en el Diseño Social, que involucran tópicos de accesibilidad, inclusión, emociones, diseño de interacción y experiencias.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7744-6017>

Daniel Felipe Jiménez

Diseñador Gráfico y Profesional en Realización Audiovisual y Multimedia; compositor musical e ilustrador. Consultor y Gestor de proyectos de la Corporación Grupo Carpe Diem.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4441-5999>

Pasos de Libertad Propuesta transmedia para el fortalecimiento de la apropiación del valor patrimonial tangible e intangible: Ruta libertadora en Boyacá

Marcela Natalia Arango
Universidad de Boyacá
mnarango@uniboyaca.edu.co

Carlos Mario Rodríguez R.
Universidad de Boyacá
carrodriguez@uniboyaca.edu.co

Andrea Carolina Fonseca
Promotora de lectura y creadora de contenidos digitales independiente
andreamcarolinafonseca@gmail.com

Resumen

Pasos de Libertad es una propuesta transmedia para el fortalecimiento de la apropiación del valor patrimonial tangible e intangible, tiene como objeto proponer un Contenido Educativo Digital (CED) implementado a través de narrativas transmediales, que permita acercar a las nuevas generaciones a temáticas específicas de carácter cultural como La Ruta Libertadora en el departamento de Boyacá, además, de permitirle a los jóvenes comprender y revivir la gesta libertadora. El problema de investigación planteado propone la siguiente pregunta, ¿de qué manera el valor patrimonial y cultural tangible de la Ruta libertadora en Boyacá puede ser fortalecido y divulgado en entornos visuales no convencionales como los Contenidos Educativos (CED) Transmediales? El proyecto ha sido desarrollado, en su primera fase, desde el Grupo de Investigación Xisqua (Programa de Diseño Gráfico) en alianza con los estudios adelantados por el Semillero de investigación GAMA de la Universidad de Boyacá. Como antecedente de este proyecto, en el semillero se avanzó en el abordaje, análisis y diagnóstico de la comunidad del colegio Silvino Rodríguez

de la ciudad de Tunja. De esta manera, se ha retomado el diagnóstico interpretado en el semillero como punto de partida para proponer un prototipo de CED que corresponde al Puente de Boyacá como lugar relevante de la Ruta Libertadora. El prototipo incluye el desarrollo de un guion, adaptación de contenidos, doblaje de voces, grabación de video, animación, creación de personajes y diagramación. Todo ello articulado desde un ecosistema digital desarrollado en una página web, con la vinculación de una aplicación móvil y un libro electrónico. Lo anterior, con el propósito de reducir la brecha digital y dinamizar este tipo de contenidos, hacerlos más accesibles y responder a las necesidades detectadas en el trabajo adelantado con los jóvenes del colegio Silvino Rodríguez.

Palabras clave: contenidos educativos, ecosistema digital, entornos virtuales, patrimonio.

Introducción

El avance constante de las tecnologías de las comunicaciones en la última década ha permeado la cultura y la forma de vida de las personas. Las dinámicas sociales de contextos como el comercio, la comunicación y la educación se han visto transformadas por estos nuevos canales de comunicación electrónica. Esto ha supuesto también un cambio en los procesos, en las plataformas y escenarios donde se gestan y construyen las relaciones sociales.

En el contexto de la educación, una de las grandes apuestas de las instituciones es la implementación de ambientes virtuales de aprendizaje en los procesos de enseñanza, no solamente desde una perspectiva funcional de la apropiación de la tecnología, sino con el propósito de hacer más fácil el acceso a la educación y potenciar su alcance a públicos donde los métodos tradicionales difícilmente llegaban.

En esta propuesta, las acciones están dirigidas a promover, desde los entornos virtuales, el fortalecimiento de la apropiación del patrimonio histórico de Colombia por parte de los estudiantes de primaria. Este proyecto tuvo como punto de partida un diagnóstico desarrollado en el colegio Silvino Rodríguez por estudiantes del Semillero de Investigación GAMA, en el cual se constató la ausencia de materiales y

contenidos relacionados con la historia de Colombia, específicamente la independencia del país.

El trabajo de sensibilización y acercamiento al grupo de estudiantes y profesores elegidos para el estudio previo se nutrió de talleres, encuestas y entrevistas. Esto, entre otras cosas, mostró que las competencias a fortalecer en los estudiantes estaban relacionadas con la lectoescritura, la tecnología y la apropiación del conocimiento de la historia y la identidad cultural de la región.

De esta manera, el proyecto se estructuró considerando el desarrollo de un prototipo de ecosistema digital, como respuesta al diagnóstico identificado en el colegio Silvino Rodríguez. La propuesta fue presentada en la convocatoria Crea Digital 2018 del Ministerio de Cultura y el Ministerio de Tecnologías de la Información de Colombia, gracias a ello, se obtuvo capital para la financiación del proyecto y la integración de un grupo multidisciplinar que permitió la puesta en marcha del proyecto.

Finalmente, el producto resultante es un Contenido Educativo Digital estructurado como un ecosistema virtual, que articula un libro electrónico, una aplicación móvil y una página web. Todo el material se encuentra disponible de manera pública, pero se establece que es necesaria la propuesta de una nueva etapa del proyecto en la que se desarrolle la divulgación de los productos y se evalúe la eficacia y alcance de los mismos.

Marco de Referencia

Entre los fundamentos conceptuales, se resalta que la vinculación de las nuevas tecnologías puede posibilitar la difusión del conocimiento, asimismo, se hace referencia al desarrollo de acciones que permitan vincular a las nuevas generaciones con las tecnologías. Así las cosas, se pretende que las nuevas tecnologías sirvan como herramientas en el proceso de preservación del patrimonio en un contexto cambiante, que exige estrategias pensadas de acuerdo con las demandas actuales.

En este orden de ideas, es importante promover acciones que permitan aportar a esas demandas y, por otra parte, entender que el Patrimonio Cultural, más que un concepto, es aquello que brinda

sentido, identidad y pertenencia a una comunidad; en otras palabras, es gracias al patrimonio que se distingue un país. Por tal razón, ésta es una oportunidad para formular estrategias que eviten la desapropiación del patrimonio, afianzar el sentido de pertenencia por el territorio, conocerlo, cuidarlo y preservarlo.

En la actualidad, el desarrollo de material digital visual se centra en la industria del entretenimiento. La juventud vive inmersa en la tecnología del *Smartphone*, los videojuegos, las computadoras y redes sociales, todas ellas se han convertido en distractores que aportan poco contenido educativo. En este sentido, se reafirma la propuesta de generar un CED, rico en narrativas transmediales que permita educar y, al mismo tiempo, fortalecer la apropiación del patrimonio a través de elementos llamativos y atractivos. Cope y Kalantzis (2009) sugieren, en el libro *Aprendizaje Ubicuo*, incluir las nuevas tecnologías en el método de enseñanza tradicional, ya que, actualmente, es un hecho que estas herramientas tecnológicas son un medio idóneo para llegar a las nuevas generaciones, de una forma didáctica e innovadora, en temas que a veces resultan poco dinámicos.

En la revisión de antecedentes es importante mencionar que este proyecto partió del macro proyecto *La re-significación patrimonial de la Ruta Libertadora en Boyacá* y de su publicación *Por Los Caminos de la Ruta Libertadora* (Mesa et. al., 2009). Dicho material buscó reconstruir la memoria colectiva de los municipios que hacen parte de la Ruta Libertadora y de alguna manera reivindicar la historia para la conmemoración del bicentenario en el año 2019. Por otra parte, la revisión se ha orientado desde productos existentes en el mercado literario infantil hasta experiencias investigativas. Entre las principales se destacan: LuaBooks (Carvajal, 2013), una empresa colombiana que ha innovado con los llamados Libros Transmedia, que se diferencian del multimedia por ser una forma de narración a través de diferentes plataformas, permiten interacción con un libro impreso y una aplicación, un juego o un cortometraje. Se destaca también el proyecto pedagógico EDITEP (Aparicio, de la Rosa y Gómez, 2005) de la Universidad de Cuyo Argentina, el cual tenía como objetivo apoyar la educación de los agentes de la Policía de la Provincia de Mendoza en modalidad semi-presencial, utilizando herramienta TIC. El proyecto mostró que la integración de la tecnología hizo posible un mayor acceso y generó procesos educativos más personalizados y adaptados al tipo de usuario.

Por su parte, Rico (2009) desarrolló una investigación que está dirigida a los ciudadanos, su objetivo es que estos se sientan más identificados con los distintos elementos de su patrimonio por medio de la educación. El proyecto se trabajó con Gabinetes Pedagógicos de Bellas Artes y otras instituciones dedicadas a la producción de materiales para difundir el Patrimonio entre los ciudadanos de Málaga, España. Rico menciona que “el patrimonio es pasado, pero también es compromiso con el presente, y las Nuevas Tecnologías pueden ser un medio eficaz de ‘anclaje’ con este presente y la construcción de nuestra identidad en contacto con otros tiempos y otros lugares” (p. 134).

Por su parte, Rascón y Sánchez (2008) realizaron una valoración crítica de las posibilidades y resultados que tienen las tecnologías y cómo estas ayudan en la comprensión de sitios históricos. La propuesta consta de una réplica 3D de la excavación y también el modelado de objetos arqueológicos, presentando una situación ideal, donde la tecnología y la didáctica trabajan de la mano.

De esta manera, el proceso de caracterización permitió reconocer los recursos educativos existentes y que facilitan la participación del usuario como: aplicaciones, páginas web, multimedios, enciclopedias virtuales, videojuegos, libros electrónicos y narraciones transmediales. En el proceso de esta investigación se consideró necesario comparar y establecer los alcances y limitaciones de cada una de estas, e identificar cuál de las mismas cumplen con los requerimientos del contexto y grupo objetivo.

A continuación, se relacionan, en orden de aproximación, algunas de las temáticas y referentes revisados aplicados a este proyecto, y cómo estos se involucran con la producción de Contenidos Digitales en la educación.

Patrimonio

Se consideró hacer una búsqueda de material relacionado con patrimonio y virtualidad. Como resultado de la misma, se encontraron estudios referentes a este tema. A continuación, se mencionan algunos de los más destacados.

El Ciber museo, un medio para reconocer el patrimonio urbano difuso de Tunja (CiberMutua, 2016), desarrollado por el grupo de investigación Nodos de la Facultad de Arquitectura, diseño y urbanismo de la Universidad de Boyacá, ha venido desarrollando la propuesta Museo Virtual Urbano Territorial de los Andes Nororientales MUTUA. El proyecto se desarrolló en la ciudad de Tunja, con el propósito de evidenciar la existencia de elementos de patrimonio difuso, que no cuentan con un reconocimiento oficial que certifique su valor histórico y cultural. El Proyecto surge, en gran medida, por la carencia e insuficiencia de canales adecuados para posibilitar su visibilidad y posible apropiación por parte de la comunidad. El espacio museístico busca servir como medio de difusión de ese legado, en aras de propiciar procesos encaminados a su estudio, reflexión y socialización.

En otra instancia, Parra-Valcarcel, Chain y Sánchez (2009) enuncian postulados relacionados con la idoneidad de los entornos virtuales para la difusión del patrimonio cultural. Además, toman en consideración el aumento significativo de las conexiones a Internet en el mundo y la facilidad de acceso a estos contenidos por la mayoría de la población. Rico (2004) estableció, por otra parte, que es posible realizar una articulación entre pedagogía y patrimonio, en donde la herramienta principal de difusión sean los medios tecnológicos. El mismo autor puntualiza la relación entre el patrimonio y la educación no formal que se ofrece en museos e instituciones culturales y la posibilidad de diseñar material para la difusión y apropiación del mismo. Todo esto encaminado al diseño de recursos pedagógicos enfocados al público infantil y juvenil, que realmente ofrecen la posibilidad de un aprendizaje significativo del patrimonio y un entendimiento del contexto. A partir de este autor, se concluyeron dos aspectos primordiales: el primero, identificar cuáles son las características deseables de los materiales curriculares destinados a la difusión patrimonial y, el segundo, las perspectivas del futuro de los gabinetes pedagógicos de bellas artes de dicho proyecto.

TIC en la Educación

De igual forma, se realizó un abordaje a la relación que se ha establecido en las últimas décadas entre TIC y educación. Precisamente, Chan (2004) reflexiona acerca de la importancia de la forma en las que los materiales educativos son presentados, que puede llegar a ser tan relevante como

el mismo contenido del material, pues de esto depende que los usuarios puedan comprender de manera clara y práctica las rutas para llegar a los temas específicos. En la educación, el diseño y los contenidos que lo componen presentan procesos de innovación acelerados, por lo tanto, los proveedores, usuarios, docentes y alumnos, deben capacitarse y adaptarse constantemente con el nacimiento de nuevas tecnologías. El desarrollo desenfrenado de la tecnología, figura primordial en el contexto actual, obliga a los usuarios a involucrarse en procesos de aprendizaje constantes, que les permitan desenvolverse y adaptarse a las nuevas propuestas.

Es primordial que haya un orden en el manejo de la información, es decir, estos entornos deben estar bien adaptados para la fácil navegación de los usuarios. Es necesario generar un estímulo tanto visual y de contenidos, para que los estudiantes se sientan motivados por consultar y definir conclusiones acerca de estas herramientas novedosas en el campo de la enseñanza.

La navegabilidad, la interacción de usuario/plataforma, el diseño y demás aspectos, técnicos y estéticos, son factores primordiales para el desarrollo de un buen aprendizaje. Si el estudiante se encuentra con un entorno aburrido y sin sentido, seguramente lo abandonará rápidamente; por tal motivo, es importante que el usuario se sienta cómodo al momento de entrar e interactuar con el método de aprendizaje. La estructura, la navegación y los contenidos son claves para la interacción entre el docente y el aprendiz, pues de esto depende una buena comunicación y relación de aprendizaje.

Por otra parte, López (2013) reconoce la importancia que tiene el uso de los CED, así como el trabajo de los docentes y estudiantes, como usuarios que aportan y utilizan la información, con el fin de tener un dominio sobre estas nuevas tecnologías para pasar de ser un inmigrante digital a un nativo digital. Es esencial que los contenidos digitales tengan una estructura y coherencia lógica, que permita al usuario familiarizarse fácilmente, una navegación intuitiva y formatos atractivos para su fácil comprensión, así como secciones de evaluación para saber el nivel de avances y tener un referente de conocimiento.

Igualmente, en el artículo *Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe* (UNESCO, 2013), se analiza la

importancia de la aplicación de las TIC en las poblaciones, porque esto contribuye al desarrollo no solo tecnológico sino cultural, tanto en jóvenes como adultos, teniendo en cuenta una capacitación para nivelar los conocimientos. La tarea de incluir el uso de las TIC en algunos sectores no es fácil, ya que es necesario tener en cuenta aspectos como: la falta de electricidad y accesibilidad, lo cual dificulta de alguna manera la gestión, convirtiéndose en un problema por resolver.

En el documento titulado *El impacto de las Tics en la educación* (Quintanar, 2010), se explica la necesidad de pensar las TIC a partir de modelos pedagógicos y de capacitar a los docentes en el uso de las mismas. Así, la implementación de la tecnología en la educación es cuestión de adaptabilidad por parte de ambas partes, tanto del alumno como del docente, y no depende únicamente de los recursos tecnológicos, también del uso que se les pueda dar.

Contenidos Digitales para la educación

Como se mencionó antes, los Contenidos Educativos Digitales (CED) se refieren a todo recurso educativo que pueda ser reproducido digitalmente y que permita la participación del usuario, sin ser necesariamente de distribución gratuita ni editable. Como resultado de los procesos de investigación, se consideró viable la generación y producción de los libros electrónicos, como una propuesta que daría una respuesta pertinente a la problemática identificada previamente en el colegio Silvino Rodríguez.

Los libros electrónicos se definen en función de cuatro factores, a saber: el soporte - formato que puede ser PDF o E-PUB, entre otros; el tipo de información, sea texto, imagen o sonido; la organización de la información, que puede ser lineal o en árbol, y los tipos de interacción con la información como hipermedia, selección, copiar, entre otros. El término también es usado para referirse a libros digitalizados sin ningún tipo de interactividad; por lo tanto, es preciso aclarar la naturaleza de libro electrónico -*e-books*- (Galisteo, Fernández y Garrido, 2011).

Baena y Granero (2013) discuten sobre métodos estadísticos la posibilidad de concebir a los *e-books* como herramienta novedosa en la enseñanza de la Anatomía. Los autores destacan que los alumnos

creen que estos recursos son muy eficaces y los docentes opinan que esta tecnología es pertinente como material de clase; pero todavía es evidente la poca capacitación y recursos para la elaboración de los libros digitales. Otro problema que se evidencia en las conclusiones del artículo, es que alumnos y profesores no disponen de la tecnología suficiente como para poder utilizar de manera correcta los *e-books*.

Desde otra perspectiva, Sanz (2013) menciona que los alumnos de la última década son una generación nativa a las tecnologías. Por esta razón, los libros electrónicos son una respuesta a estas necesidades de enseñanza y aprendizaje y ofrecen una manera didáctica de acceder al conocimiento y aprender mediante este proceso. Sin embargo, los libros digitales no pueden ser la única opción de enseñanza ni funcionar por sí solos, por lo tanto, es recomendable que sean los suficientemente flexibles para funcionar en conjunto con otras herramientas y estrategias pedagógicas.

La revisión de referentes permitió establecer un comparativo con proyectos análogos y anticipar las características que debe tener el CED, así como las herramientas tecnológicas idóneas para su implementación.

Estudio de Caso: Contenidos digitales educativos

El presente proyecto se propone como una investigación aplicada, puesto que retoma procesos investigativos previos y los pone en práctica en un producto específico. Sin embargo, es posible identificar que se desarrolla bajo un enfoque cualitativo y un tipo de estudio descriptivo-documental y experimental, puesto que hace una revisión documental de los contenidos históricos y los traduce a un contexto digital.

Por otra parte, en el proyecto se espera ejecutar el resultado y diagnóstico de la investigación desarrollada en el semillero GAMA, que consideró viable la generación y producción de Contenidos Educativos Digitales (CED), donde se tomó como objeto de estudio a los estudiantes de grado quinto del colegio Silvino Rodríguez de Tunja. En este caso, los CED Transmedia ofrecen una manera didáctica de acceder al conocimiento y aprender mediante este proceso, tienen la facultad de ser flexibles y constituir en conjunto con otras herramientas un sistema de aprendizaje más integral.

A continuación, se presentan las etapas para el desarrollo de la propuesta, que corresponde al segmento Tunja - Puente de Boyacá, dentro del recorrido de la Ruta Libertadora.

Fase de Planeación: En esta etapa se seleccionaron contenidos, se desarrolló la redacción y línea editorial del libro (Historia de la ruta libertadora, personajes históricos, sitios históricos, guía de acceso para docentes y estudiantes), guionización, arquitectura de la información y contenidos.

Fase de desarrollo y producción: En esta etapa se propuso el diseño y desarrollo de personajes, edición fotográfica, maquetación, diagramación, animación, arreglos y doblaje de voces.

Propuesta transmedia: Una vez se tuvo la línea editorial y gráfica, se procedió al desarrollo del *e-book*, página web y aplicativo móvil demo y estructura de la aplicación.

Evaluación e impacto: Se propone el desarrollo de instrumentos para la evaluación del prototipo y socialización de resultados.

1. Escribir para niños y jóvenes

Desde la planeación y propuesta de Pasos de Libertad, una de las tareas fundamentales para el desarrollo del proyecto fue la construcción de las historias que recrearían los hechos sucedidos en la Batalla de Boyacá. Más allá de una descripción histórica de los sucesos acontecidos en la época, el diagnóstico realizado por el semillero GAMA evidenció la necesidad de construir relatos haciendo uso de recursos literarios, que fueran atractivos para los niños y permitieran recrear los hechos históricos y las descripciones de los escenarios.

Escribir para niños significó un reto en el proceso de investigación, por lo tanto, fue necesario aproximarse al ejercicio creativo desde una narrativa infantil, con el cumplimiento de diferentes etapas en la construcción de los textos. El equipo de trabajo realizó un proceso de investigación sobre la escritura para niños y los procesos necesarios para llegar a una construcción sólida de los textos, para ello, primero, se determinaron los principales objetivos que se pretendían cumplir

con el desarrollo de la historia, a saber: activar la capacidad de asombro, trascender la realidad, emplear un lenguaje claro y preciso, escribir para entretener y educar.

Determinadas dichas metas, se desarrollaron diversos ejercicios con la aplicación de técnicas de escritura, que permitieran explorar el ejercicio de construcción narrativa. En el proceso de investigación fue necesaria la revisión de literatura, que permitió identificar características generales de la escritura para niños, para implementarlas a la hora de desarrollar las historias. Algunas de estas fueron:

- Evitar el infantilismo en el lenguaje.
- Encontrar el tono adecuado para hablarles a los niños.
- Pensar en el lector: acercarnos a los niños de hoy en día, hablar con ellos y preguntarles sobre sus gustos.
- Enfocarse en algo específico sobre el tema que se va a desarrollar.
- Escribir sobre algo que sea asombroso para nosotros mismos. Usar recursos que maravillen al lector; dar voces a los animales u objetos inanimados.
- Contar nuestra propia historia.
- Firmar un pacto de mentira con el lector: Hacer evidente que, aunque la historia se base en hechos reales, hay descripciones o juego de acciones que pueden ser que no existan, pero que permiten llevar la historia a otro nivel.
- La historia tiene sus secretos: Llenar la historia de claves y recursos que se vayan descubriendo mientras se desarrolla la lectura.
- Mantener la atención: Valerse de humor, tramas originales, personajes entrañables, que mantengan al lector siempre interesado.
- Repetir constantemente detalles o personajes que mantengan al lector conectado con la historia.
- Al considerar que el grupo focal del presente proyecto son niños mayores de 8 años, centrar las historias en aventuras, detectives, pandillas y el miedo, entre otros. Así como también historias de la vida real, donde hay cierto tipo de conflicto.

2. Caracterización de personajes y eventos

Como lo indica Kohan (2016), “el niño es un interlocutor especial que se entrega si cree en la historia, en los personajes, en la trama; si el lenguaje le resulta atractivo, lo entiende, se emociona, se divierte” (p. 6), por lo tanto, nuestra investigación también se aproximó al análisis de las estructuras narrativas e historias de películas, series y cómics, para identificar el tipo de lenguaje, los giros de las historias, las características de los personajes y el ritmo de los desenlaces, que pudieran ser atractivos para los niños. En este ejercicio se identificó el arquetipo del héroe y las escenas de acción (guerra), como dos puntos fundamentales para la creación de conexiones entre el espectador/lector y la historia.

Para el desarrollo de la historia, a partir de los sucesos históricos enmarcados en la Batalla del Puente de Boyacá, el equipo se centró en la construcción de una trama en donde tenga lugar las acciones heroicas y las rivalidades, lo que permite mantener al lector en constante tensión, así como la presencia de desenlaces que busquen empatizar al lector con sus protagonistas.

En la concepción del proyecto, el equipo de trabajo centró el desarrollo de las historias en torno a personajes (niños) que tuvieron un papel fundamental en este evento histórico, pero que han sido invisibilizados o no han tenido la relevancia que se merecen en la enseñanza de la historia y el patrimonio. Como lo afirman Vargas, Acosta y Sánchez (2013), la historia, y por extensión la enseñanza de la historia, generalmente ha sido utilizada para reproducir ideas, principios y relatos hegemónicos-oficiales así que, desde una nueva mirada, el esfuerzo está centrado en dar un giro a la situación y utilizar la historia para empoderar “memorias disidentes, olvidadas e ignoradas que nos permite construir sociedades más justas y libres para todos” (p.35). No obstante, reconociendo el papel relevante de algunos protagonistas, se conservaron personajes de importancia como Simón Bolívar, José María Barreiro o Santander.

Subsecuentemente, cabe anotar que el mundo de las historias y la creación de relatos se apoya en dos factores fundamentales, que le dan su identidad y características propias: el tiempo y el espacio. Dada la naturaleza del proyecto, las narraciones tuvieron lugar en 1819, en la Provincia de Tunja, durante la Campaña libertadora y el evento que dio

la victoria al ejército patriota, la Batalla del Puente de Boyacá. A través de la revisión de literatura, en la construcción de los textos se incorporaron descripciones que permitieran imaginar el entorno y el paisaje y los rasgos culturales de la época, como el lenguaje o la comida.

3. El libro electrónico

El libro electrónico se dividió en dos partes, así: Lo Que Necesitas Saber y la Historia Contada. Con el objetivo de mantener el rigor de los datos y acontecimientos históricos, se desarrolló una primera parte que, a través de diversos recursos gráficos y narrativos, pusiera en contexto a los lectores y les brindara la información necesaria (fechas, lugares, protagonistas, monumentos etc.) para la comprensión de todos los acontecimientos que permitieron el éxito de la Campaña Libertadora. Por otro lado, en la segunda parte, se construyeron cuentos/relatos que recrearon las historias que rodearon los hechos históricos sucedidos previo y durante la Batalla del Puente de Boyacá. Como lo indica Sandoval (2005):

El cuento infantil no sólo es importante porque sirve como estímulo para el futuro lector, sino también, porque contribuye al desarrollo del lenguaje, de la creación literaria, de la imaginación de mundos posibles, entre otros. Además, porque al recrear la vida de los personajes e identificarse con ellos, le permite vivir una serie de experiencias y situaciones que le ayudarán a adquirir mayor seguridad en sí mismo, a integrarse y formar parte del mundo que le rodea. (p.1)

Por tal razón, este fue el recurso que identificó el grupo de investigación como estrategia pedagógica para involucrar a los niños, lo cual permitió de una manera creativa la caracterización de escenarios, personajes y sucesos, que finalmente consiguió que el lector se involucrara con hechos históricos y rompiera con la línea tradicional de la enseñanza de la historia. Como lo mencionan Porras (2011), la literatura infantil permite acercar a niños y niñas a las hazañas de los héroes del presente y el pasado, conocer la vida de su país para así aprender a valorarlo.

Finalmente, a través de la narrativa transmedia, se buscó alimentar el libro electrónico con una aplicación y un sitio web, para iniciar una conversación entre los contenidos y brindar al lector otros recursos,

como la realidad aumentada, que permitieran robustecer el contenido y el desarrollo de la historia, principalmente son elementos gráficos y audiovisuales que nutren la construcción narrativa.

4. Creación del ecosistema digital

En esta investigación, el concepto de ecosistema digital ha sido interpretado como una metáfora para explicar la integración entre los diferentes productos digitales desarrollados y su conexión a partir de la narrativa transmedia. En este caso, el CED se ha desarrollado como un ecosistema que conjuga un libro electrónico, un sitio web y una aplicación móvil que, a través del uso de las redes sociales, le dan al usuario diversas posibilidades de acceso y así mismo a los gestores. Es una plataforma que permitirá la facilidad en la actualización de contenidos y en los procesos de comunicación con el usuario.

Los productos que se articulan con el libro electrónico, como la página web (www.pasosdelibertad.co) y la aplicación móvil, fueron entendidos como elementos que harían parte de esa narrativa transmedia, configurados como un *storytelling*, que se compone de códigos textuales, auditivos, gráficos y audiovisuales. En este sentido, es imprescindible repensar los procesos educativos (currículo, las prácticas pedagógicas, entre otros) e implementar otros estilos comunicativos para orientar los procesos pedagógicos actuales. Esto se refiere a los mensajes alfabéticos, visuales, sonoros, audiovisuales, digitales y de realidad aumentada, que sin duda podrían fortalecer la construcción del CED.

5. El proceso creativo

El proceso creativo incluyó, además de la redacción, la realización del guion gráfico en coherencia con el guion literario, esto con el fin de empezar a producir los elementos visuales y requerimientos para el proceso de diagramación. La producción de ilustraciones, fotografías y animaciones estuvieron a cargo de estudiantes del semillero GAMA, quienes abordaron aspectos como la diagramación de las páginas, el diseño de la imagen del producto transmedia y la conceptualización de los personajes, de acuerdo con los siguientes principios ordenadores:

Diseño de la marca

La marca, signo distintivo presente en cada uno de los productos derivados de la propuesta, fue el primer paso para establecer el concepto gráfico del ecosistema digital. A partir del nombre *Pasos de Libertad* y de conceptos como historia, triunfo, libertad y patriotismo, se generó un logotipo de fácil lectura y recordación, adaptable a los diferentes formatos. El logotipo combinó dos tipografías, la primera, Georgia, tiene un estilo serifado, lo cual evoca historia y tradición; y Humanst521 Light, tipografía estilo palo seco que permite un balance visual en la composición. Posteriormente, se realizó la articulación entre tipografía y color, a partir de dos formas que evocan las charreteras de los uniformes de la guardia presidencial, como se puede apreciar en la Figura 42. En cuanto a la frase de copy, se prevé que sea la manera de distinguir un volumen de otro, en este caso: *La Campaña Libertadora en Boyacá, Puente de Boyacá* (Figura 41).

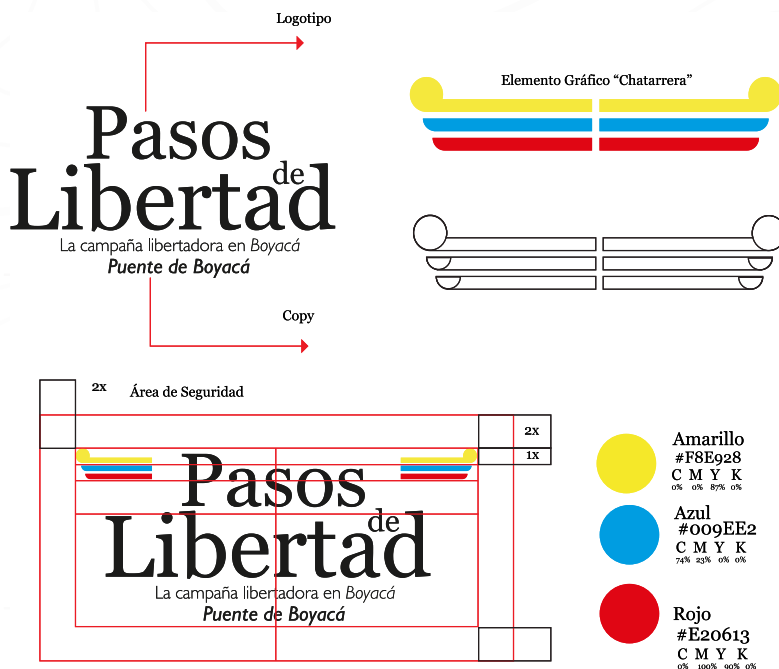


Figura 41. Elementos del diseño de la marca.
Fuente: Archivo Semillero GAMA.

Formatos de trabajo

Para seleccionar los formatos de trabajo se realizaron varias pruebas, de acuerdo con las necesidades de las piezas diseñadas. En el caso de la página web, se optó por un diseño responsivo, de fácil visualización en computadores o dispositivos móviles. Por otra parte, la aplicación inicialmente se desarrolló para plataforma Android, con la opción de realizar la adaptabilidad a iOS posteriormente. Para el caso del libro electrónico se consideró la posibilidad de visualizar el contenido en computadores, en *tablets* y celulares, pero también la opción de hacer uso del texto de manera impresa. En ese sentido, la opción más viable fue el tamaño carta, ya que tiene una buena visualización digital y también es práctico en la versión impresa. Todo esto se sustentó con los resultados de la fase de recolección de datos, pues en el grupo que se analizó, existían dificultades para acceder a un CED cuando el alumno estaba fuera del colegio, por lo cual, la opción de imprimir siempre estuvo considerada.

Diseño reticular

Para el diseño de la propuesta se usó una retícula modular compuesta de columnas y filas, caracterizada por ser versátil, pues permite un alto grado de control en el uso de las fotografías, ilustraciones, gráficos y textos. La estructura se organizó en seis módulos de anchura por ocho de altura, acorde al formato rectangular vertical. La retícula modular se encuentra contenida por márgenes que se obtuvieron calculando la proporción áurea del tamaño del formato. Este cálculo áureo ayuda a establecer una proporción, un orden y un equilibrio entre los elementos de una composición.

Selección tipográfica

Bajo la premisa de garantizar buena legibilidad y ser coherente con el público objetivo, se seleccionaron tipografías impactantes, sencillas y llamativas. Se determinó utilizar dos fuentes con sus respectivas variantes y estilos, para titulares y cuerpos de texto. En el caso de los titulares y textos destacados, se seleccionó Georgia, una tipografía serifada, legible y con una amplia variedad de familias (regular, light, bold, entre otras), diseñadas por Matthew Carter en 1996 para pantallas, por lo cual es eficaz

en medios digitales y tiene buena resolución en diferentes tamaños. Para los cuerpos de texto, se seleccionó Humanits, tipografía palo seco, que por sus características anatómicas facilita la lectura de corrido, ya que tiene menos remates. Se trata de una versión de la Gill Sans creada por Eric Gill en 1931. Esta tipografía de estilo humanista posee unas proporciones clásicas que le dan una apariencia muy singular, además, resulta muy versátil gracias a la gran cantidad de variantes que tiene.

Imágenes

Durante el proceso de diseño se realizó un registro fotográfico en la ciudad de Tunja y en el Puente de Boyacá, con el propósito de acercar al usuario a los escenarios y personajes reales (patrimonio tangible), en especial los monumentos que se han construido en honor a los diferentes sucesos que llevaron a la victoria. En general, las fotografías fueron editadas de acuerdo a los requerimientos de diagramación e ilustración de las páginas. Respecto a las ilustraciones, fueron utilizadas como elemento narrativo para reforzar la construcción de los personajes y escenas. Se optó por usar un estilo plano-bidimensional que incorporó la técnica de mano alzada digital, que se caracteriza por la suma de texturas y brillos que contrastan con los diversos fondos planos, tal como se observa en la Figura 42.



Figura 42. Proceso de bocetación y creación de personaje.
Fuente: Archivo Semillero GAMA.

Color

Todo el proceso gráfico se trabajó en modo de color RGB, ya que el producto está pensado para ser reproducido principalmente a través de pantallas. Para esto, se utilizó una paleta básica de los colores primarios con una saturación media, en términos generales, se buscó que el color reforzara la idea de la atmósfera que genera cada narración. Por otra parte, se estableció un hilo conductor en la caracterización cromática de los personajes, por ejemplo, con los uniformes de los ejércitos y los trajes de los protagonistas de la historia, lo cual ayuda a que el lector establezca una secuencia de lectura, como se puede evidenciar en la Figura 43.

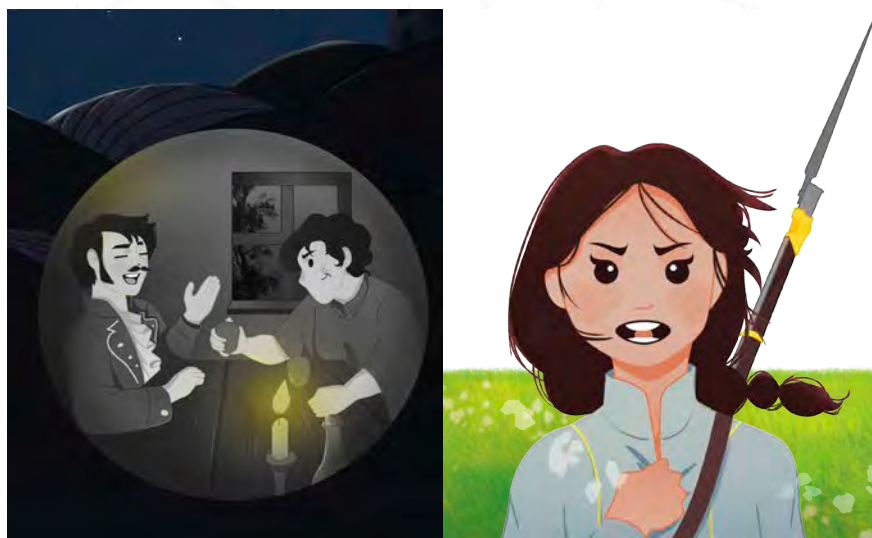


Figura 43. Ejemplos de uso del color para reforzar situaciones y características de los personajes.
Fuente: Archivo Semillero GAMA.

Infografías y síntesis gráfica

Una vez maquetado el diseño de las páginas y teniendo un concepto gráfico identificado, se desarrolló un proceso de síntesis gráfica de la información histórica contenida en el producto editorial. Por un lado, en la sección “Lo que debes saber”, se simplificaron grandes cantidades de

información a partir del diseño de mapas, infografías y líneas de tiempo; esto permitió que el producto tuviera una presentación más dinámica e hizo posible añadir elementos multimediales como video, música y enlaces de interés. En la sección “La historia contada”, el enfoque gráfico procuró ilustrar y reforzar las narraciones, el color, los paisajes y los personajes. Así, la ilustración se convirtió en el medio para la articulación de textos, sonidos, diálogos e imagen. En la Figura 44 se puede ver un ejemplo del resultado obtenido.



Figura 44. Infografía que ilustra las etapas de la Ruta Libertadora.
Fuente: Los Autores.

Lo anterior, con el propósito de reducir la brecha digital y dinamizar este tipo de contenidos, hacerlos más accesibles y responder a las necesidades detectadas en el trabajo adelantado con los jóvenes del colegio Silvino Rodríguez.

6. *Proyección de la Idea*

El proceso de proyección en la investigación comprende muchos pasos, pero proyectos de este tipo requieren de constancia y permanencia, no solo por parte de los docentes que impulsaron el proyecto, también del interés de los estudiantes en aprender métodos y temáticas que les permitan asumir un rol de investigadores en el presente y en el futuro. La elaboración de la propuesta final como se evidenció, no contaba con un modelo preestablecido y fue adaptándose a criterio y cronograma de la institución convocante, que para este caso fue el Min TIC y su convocatoria “Crea Digital, como se mencionó, los investigadores acogieron gran parte de las sugerencias e insertaron propuestas y métodos para poder lograr los objetivos en los tiempos propuestos. Esto llevo al equipo a reflexionar sobre cómo se puede mantener vigente un proyecto de estas características y cómo a futuro se pueden aplicar otros tipos de investigación que permitan crear contenidos que no dependan de una estructura investigativa definida.

Proyectar sería, entonces, la acción que permitirá anticiparse, sin quitar importancia al presente y a los resultados, ya que son estos los que abrieron la posibilidad de estudiar nuevas temáticas, crear nuevos estados del arte de conceptos como la narrativa transmedial, los CED, el patrimonio y sus escenarios de aplicación en artefactos de diseño. Esta propuesta y reflexión se realiza como conclusión para que el desarrollo posterior de este tipo de proyectos contemple nuevas prácticas de investigación-creación, en los semilleros o grupos de investigación, entendiendo esta experiencia como un proceso y espacio que permita generar nuevo conocimiento y nuevas formas de hacer desarrollo tecnológico e innovación desde el diseño.

Según Ballesteros y Beltrán (218), en su libro *¿Investigar creando? Una guía para la investigación - creación en la academia*, sostienen que “es importante abordar el concepto de investigación-creación desde la discusión contemporánea sobre las maneras de producir nuevo

conocimiento en las artes, la arquitectura y el diseño en el país” (p. 16-17), sin embargo, será la investigación junto con sus investigadores los que decidan y aporten su experiencia a la hora de aplicar nuevos modelos, que permitan la generación de narrativas y procesos colaborativos, que aporten en la producción de contenidos pensados para las nuevas generaciones y sus realidades y los nuevos formatos de producción de CED, estableciendo así nuevas plataformas de innovación y de relacionamiento con diferentes áreas del conocimiento (Delgado et al., 2015).

Conclusiones

Una vez desarrollado el proyecto y puesto en marcha todo el componente del prototipo, se pueden establecer las siguientes conclusiones y recomendaciones:

Inicialmente se había considerado la realización de un libro electrónico como respuesta a la necesidad educativa de divulgación del patrimonio; sin embargo, la experiencia realizada con los estudiantes del colegio Silvino Rodríguez junto con las recomendaciones de los jurados de la Convocatoria Crea Digital, demostraron que un solo producto no es suficiente para abordar la problemática. En ese sentido, se decidió optar por mayores opciones de flexibilidad, accesibilidad y entretenimiento para los estudiantes. Por esta razón, la definición del tipo de contenido fue constituida como un Ecosistema Digital, que integró una aplicación móvil, un Sitio web y una Estrategia de comunicación en redes sociales.

El hilo conductor de la narrativa transmedia se desarrolló a partir de la caracterización de personajes que permitieran una mayor cercanía con el lector. De este modo, se optó por dar mayor relevancia a personas que no han hecho parte de la mirada oficial de la historia de Colombia. A partir de la construcción de las historias, el proyecto buscó visibilizar la participación de mujeres, niños y jóvenes en la Campaña Libertadora.

La traducción del personaje a los diferentes canales transmediales incluyó no solo una narración escrita, sino que su personalidad se construyó desde la caracterización indirecta, es decir, desde sus acciones, elementos como la voz y la creación de la imagen visual.

Una vez desarrollado el proyecto, es posible comprender que, la cohesión dentro de un ecosistema transmedial está dada por elementos como la línea editorial, el estilo narrativo y el diseño gráfico. Es preciso mencionar que estos elementos son más relevantes que la misma plataforma tecnológica seleccionada. La tecnología se constituye como un medio efectivo que funciona de acuerdo a la pertinencia de los contenidos y la solidez de su construcción.

Se recomienda desarrollar una fase de evaluación de los prototipos que permita verificar los productos bajo un escenario de uso real, de esta manera, poder dar paso a las nuevas etapas que se previeron en el diseño inicial del proyecto. Se considera que la metodología y la estructura del proyecto ya desarrollado es fácilmente adaptable a nuevos capítulos de la Ruta Libertadora, incluso de otros sucesos de la historia de Colombia.

Se considera importante reflexionar sobre nuevos esquemas de investigación- creación, que permitan la creación de nuevo conocimiento y la convergencia de otras metodologías, posibilitando la trazabilidad, y proyectación de contenidos y estados del arte.

Finalmente, vale la pena mencionar que el prototipo del primer CED fue ejecutado de manera exitosa y se presentó a la Convocatoria Nacional “Computadores para Educar”. Como resultado, el Ministerio de Educación Nacional seleccionó a Pasos de Libertad para hacer parte de los contenidos alojados en los computadores que el gobierno donó en el 2020 a colegios, escuelas rurales y kioscos digitales en todo el país. Hoy millones de niños tienen acceso a la historia de la Batalla del Puente de Boyacá.

Referencias

- Aparicio, G., de la Rosa, C. y Gómez, C. (2005). *Proyecto Integrado: Polimodal: proyecto pedagógico con modalidad a distancia para terminalidad de estudios de EGB 3 y Educación Polimodal EDITEP*. Mendoza, Argentina: EDIUNC.
- Baena-Extremera, A. y Granero-Gallegos, A. (2013). Utilización de iBook en la Enseñanza de Contenidos de Anatomía en Educación Secundaria. *International Journal of Morphology*, 31(2), 505-511.
- Ballesteros Mejía, M. y Beltrán Luengas, E. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación - creación en la academia*. Bogotá, D.C: Editorial Universidad El Bosque.

- Carvajal, L. (2013). Luabooks [Página en Internet]. Recuperado de www.luabooks.com
- Chan, M. E. (2004). Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizaje digitales. *Revista digital universitaria*, 5(10), 5-7.
- CiberMutua. (2016, 14 de agosto). Simposio Experiencias y resultados CIBERMUSEO [Publicación]. Facebook. <https://www.facebook.com/cibermutua/>
- Cope, B., y Kalantzis, M. (2009). *Ubiquitous Learning*. Illinois: University of Illinois Press
- Delgado, T. C., Beltrán, E. M., Ballesteros, M. y Salcedo, J. P. (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, 11(17), 10-28
- Galisteo, A., Fernández, P. y Garrido, S. (16 de septiembre de 2011). MONOGRÁFICO: eBooks. Definición, autoproducción y testeo de formatos y dispositivos - Los e-book. Definición, formatos, gestión de derechos de autor y distribución. Gobierno de España. Recuperado de <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/eu/equipamiento-tecnologico/hardware/1013-monografico-ebook-definicion-autoproduccion-y-testeo-de-formatos-y-dispositivos?start=2>
- Kohan, S (2016). *Escribir para niños. Todas las claves para escribir lo que los niños quieren leer*. Barcelona, España: Alba Editorial.
- López, M. M. (2013). De las TIC a las TAC: la importancia de crear contenidos educativos digitales. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (27), 1-15.
- Mesa, M.L, Millares, R. Guerrero, Y. Jiménez, L. y Bonilla J. (2009) *Por los caminos de la Ruta Libertadora*. Tunja: Ediciones Universidad de Boyacá – Ministerio de Cultura de Colombia – Gobernación de Boyacá
- Parra-Valcarcel, D., Chain, C. y Sánchez, J. J. (2009). La divulgación del patrimonio cultural mediante la utilización de la web semántica: un enfoque metodológico. *Argos*, 27(52), 150-180.
- Porrás, J (2011). *La literatura infantil, un mundo por descubrir*. Madrid, España: Visión libros
- Quintanar, A. E. S. (2010). El impacto de las Tic en la educación. Santiago-Chile: UNESCO. Recuperado de: http://svc.summitamericas.org/sites/default/files/Impacto_TIC_Educacion_UNESCO.pdf.
- Rascón, S. y Sánchez, A. L. (2008). Las nuevas tecnologías aplicadas a la didáctica del patrimonio. *Pulso*, 31, 67-92.
- Rico, L. R. (2004a). La difusión del patrimonio a través de las nuevas tecnologías: nuevos entornos para la educación patrimonial histórico-artística. En M. Vera y D. Pérez (Coord.), *Formación de la ciudadanía: las TIC y los nuevos problemas*. España: Asociación Universitaria de Profesores de Didáctica de las Ciencias Sociales.
- Rico, L. R. (2009). *La difusión del patrimonio en los materiales curriculares: el caso de los gabinetes pedagógicos de Bellas Artes* (Tesis doctoral). Universidad de Málaga, Málaga, España. Recuperado de <http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/17678018.pdf>.
- Sandoval, C (2005). El cuento infantil: una experiencia de lenguaje integral. *Revista Electrónica de la Red de Investigación Educativa*, 1(2), 1-9.

Recuperado de <http://revista.iered.org>

Sanz, J. (2013). El libro electrónico educativo: histología práctica con ibooks author. *Revista didáctica, innovación y multimedia*, 26. Recuperado de <https://atlante.eumed.net/wp-content/uploads/iBooks.pdf>

UNESCO. (2013). Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe. Disponible en: http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view-tv-release/news/strategic_approaches_on_the_use_of_tics_in_education_in_lati/

Vargas, S., Acosta, M. y Sánchez, E. (2013). Historia, memoria y pedagogía. Una propuesta alternativa de enseñanza/aprendizaje de la historia. Bogotá, Colombia: Corporación Universitaria Minuto de Dios

Marcela Natalia Arango Pinzón

Diseñadora Gráfica de la Universidad de Nariño (2008), Especialista en Impresión y Layout de la Universidad Católica de Río de Janeiro y Magíster en Docencia Universitaria. Coordinadora de Proyectos Sociales y Docente, asociada e Investigadora de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Boyacá-Colombia.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3357-6511>

Carlos Mario Rodríguez Rodríguez

Diseñador Gráfico egresado de la Universidad de Boyacá (2011), Especialista en Ambientes Virtuales de Aprendizaje del Instituto Latinoamericano de Formación docente Aprende Virtual y Magíster en Entornos Virtuales de Aprendizaje de la Universidad de Panamá. Director de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo y docente investigador en el programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá - Colombia.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5670-7393>

Andrea Carolina Fonseca Barrera

Comunicadora Social - Periodista de la Universidad Externado de Colombia (2010), con maestría en Administración de Organizaciones de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, UPTC. Actualmente es investigadora independiente y promotora de lectura y creadora de contenidos digitales en el proyecto @Andrelectora

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0811-1755>

TINKU: Plataforma virtual como medio para la generación de productos culturales en torno al patrimonio local – caso Carnaval de Negros y Blancos

Ana Patricia Timarán Rivera

Universidad de Nariño
aptimaran@udenar.edu.co

Ramón Ortega Enríquez

Universidad de Nariño
roenriquez72@udenar.edu.co

Resumen

El presente texto, tiene como propósito exponer la importancia del patrimonio local y cómo este puede ser aprovechado para generar nuevos productos y servicios culturales, que aporten a la difusión y comercialización del mismo. Sumado a ello, se expone que dicho patrimonio, desde el enfoque de las industrias culturales y creativas (ICC), puede aportar al crecimiento de un territorio dadas las expresiones y dinámicas culturales de una región. Se toma como estudio de caso el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto y su relación con el patrimonio cultural y el entorno comercial. De este modo, se parte del concepto de carnaval, su trayectoria histórica e implicaciones como bien inmaterial de la humanidad y la importancia de las estrategias de salvaguardia; posteriormente, se aborda el concepto de las industrias culturales y creativas, su incidencia en el ámbito cultural y la conexión de los bienes culturales con los procesos de investigación-creación. Teniendo en cuenta estos factores, se expone el proceso metodológico que se llevó a cabo enmarcado en la investigación-creación, ya que se adelantó una práctica creativa que, a partir de un planteamiento y un proceso de construcción iterativo, se fue revelando. Así, se tuvo un acercamiento con los principales actores del carnaval y su entorno, tanto cultural como comercial; posteriormente, se realizó una propuesta de diseño de servicio y se concluyó con el desarrollo de un prototipo y su testeo. Los resultados

dejaron ver la necesidad de nuevas propuestas que permitan potencializar el patrimonio local, generando posibilidades de crecimiento del territorio y sus habitantes.

Palabras clave: artefactos culturales, carnaval, creatividad, cultura, patrimonio.

Introducción

El patrimonio cultural, según Pizano, Zuleta, Jaramillo y Rey (2004), es entendido como “un conjunto de manifestaciones culturales, materiales e inmateriales que una sociedad hereda, interpreta, dota de significado, se apropia, disfruta, transforma y transmite” (p. 28), convirtiéndose en referencia para la identidad. El Carnaval de negros y Blancos de Pasto es Patrimonio cultural inmaterial de la humanidad, porque logra conservar estas características.

Esta fiesta se ha convertido en uno de los símbolos más representativos de la zona Andina y se celebra los primeros días del año, constituyéndose en una representación cultural autóctona, que expresa una fusión perfecta de todas las influencias culturales que se han encontrado a lo largo de los siglos en esta región, sumándose a esto el color, el juego y la tradición, que está cerca de cumplir 100 años de existencia. Durante cinco días, 2, 3, 4, 5 y 6 de enero, se hacen presentes diferentes actos donde predomina el trabajo artesanal (carrozas y comparsas), los desfiles colectivos, la música y el juego. Participa la población, los turistas y, por supuesto, los cultores, conformados por adultos, jóvenes y niños que han seguido una tradición familiar. Estos artistas crean, moldean, pintan, decoran y atribuyen gestos y movimientos a figuras enormes, además de crear historias inspiradas en mitos y leyendas populares que se representan en disfraces, bailes, música, obras teatrales, y lúdica.

Actualmente, el carnaval reúne a más de 1.000.000 asistentes, 1.800 artistas, 2.200 danzantes, 2.200 actores escénicos y 1.600 músicos. El evento genera 15 mil empleos, recibe cerca de 350 mil visitantes extranjeros de países como: Estados Unidos, Holanda, Austria, Suiza y Canadá. En su versión 2013 fue visto por 20 mil televidentes y 5.670 usuarios de *Streaming* que presenciaron las coloridas fiestas desde Europa, Estados Unidos y distintos lugares de Latinoamérica (Procolombia, s.f.).

A pesar de que esta celebración maneja cifras tan importantes y en la región se considera el factor artesanal un significativo impulsor de la economía, lamentablemente no existen propuestas pensadas a largo plazo que permitan proyectar el carnaval y le permitan expandirse, posicionarse y convertirse en una fuente de ingresos importante para el departamento, y mejorar la calidad de vida de sus actores. Pese a su gran relevancia, el carnaval no ha sido aprovechado en toda su dimensión, y uno de los problemas latentes es la pobreza de mercado local, aun cuando son evidentes las oportunidades de generar productos y ofrecer nuevos servicios. La falta de emprendimiento, la carencia de apoyo y a veces, el individualismo, se convierten en causas determinantes para que exista este vacío en el mercado, que lastimosamente vienen a ocupar artículos ajenos, provenientes de otras ciudades. La falta de espacios y alternativas, que impulsen a la comunidad para trabajar en pro de esta fiesta aprovechando la infinidad de oportunidades que ofrece, ha hecho que muchos proyectos que se gestan, especialmente en la academia, se queden solo en propuesta y no se inserten en el mercado.

Esta problemática permitió detectar una oportunidad, desde la perspectiva del producto-servicio, las posibilidades de innovación y sostenibilidad, las nuevas metodologías de trabajo colaborativo, los negocios, el emprendimiento y, especialmente, el aspecto de identidad local y calidad de vida. Actualmente, la implementación de estrategias que impulsan el crecimiento de una región está teniendo en cuenta factores que antes no se contemplaban, quizás por su *intangibilidad*, como es la identidad que ahora empieza a ser protagonista. Especialistas en el campo se refieren al respecto,

En la actualidad uno de los *drivers* más utilizados a nivel mundial en las estrategias para el desarrollo económico y social es la innovación de significado o *design-driven*. Este tipo de innovación viene a replantear el valor económico que hasta ahora han tenido tradicionalmente las mercancías por aquel valor-significado que las personas atribuyen a la identidad del territorio y su patrimonio. (Mollenhauer y Hormazábal, 2013, p. 71)

Bajo la misma mirada, la diseñadora Araya (2012), en su artículo sobre Innovación y transferencia tecnológica para el desarrollo local, menciona:

El desarrollo económico local (DEL) es un proceso mediante y durante el cual se eleva el bienestar de la sociedad dentro de las fronteras de

una economía. Se caracteriza por una mirada endógena del territorio, que se enfoca en el uso pleno y eficiente de los recursos de manera sustentable. (p. 95)

Esta perspectiva indica que la tecnología es un elemento que no se puede desconocer, a pesar de que el ámbito artesanal no se caracteriza por tener como ingrediente principal la alta tecnología, la innovación en este aspecto facilita la comercialización de un producto de manera óptima, con el fin de prestar servicios de manera confiable y satisfaciendo al usuario.

De acuerdo con lo anterior, el objetivo de la presente investigación tiene como finalidad aprovechar el potencial cultural del Carnaval de Negros y Blancos, sumando la riqueza artesanal de la región, gracias a la creación de un espacio colaborativo que posibilite la creación, elaboración, promoción y comercialización de productos y servicios culturales.

La metodología, respondiendo a los procesos de investigación-creación, sienta sus bases en la relación entre el artefacto y el ser humano, con el ánimo de generar nuevas relaciones entre este y su entorno. Siguiendo este orden, es conveniente resaltar que el objetivo de la investigación-creación “está basado en las posibilidades que ofrece de transformar el mundo. Debe responder a la generación de señalamientos para que el ser humano reflexione sobre lo que sucede en su entorno y modifique sus formas de relacionarse con él” (Ballesteros y Beltrán, 2018, p.35).

En consecuencia, el desarrollo metodológico del proyecto se dividió en tres momentos que se relacionan con tres características, las cuales le dan especificidad al proceso de investigación-creación, a saber: la iteración, la exploración rigurosa y el lenguaje plástico y sensorial. En este orden de ideas, en la propuesta metodológica de la presente investigación se encuentran las siguientes etapas: el proceso de needfinding, la propuesta de diseño y el prototipado y testeo, que se desarrollaron de manera paralela según se fueron dando los acontecimientos, siendo el cruce de información un factor determinante, ya que permitió validar los datos recolectados con la propuesta de diseño.

A continuación, se hace una breve descripción del proceso que se llevó a cabo, a fin de tener una visualización general del trabajo que se desarrolló.

Needfinding

El objetivo en esta primera etapa fue extraer un diagnóstico que permitiera conocer la mirada de las personas y grupos involucrados en el Carnaval de Negros y Blancos, a partir de su rol dentro de la fiesta; esto con el fin de reconocer las falencias alrededor de la oferta de productos inspirados en esta manifestación. Las técnicas aplicadas fueron la entrevista a profundidad y la observación directa e indirecta y los resultados permitieron corroborar la problemática y aquellas necesidades que, en un principio se detectaron solamente desde la vivencia, gracias a un proceso de investigación riguroso se corroboraron de manera sólida. Esto permitió descubrir las acciones que causaban dicha carencia en el mercado local, además de factores clave relacionados con la región que estaban siendo descuidados, y en su momento se convirtieron en elementos relevantes para llegar a una solución viable.

Diseño

Esta fase contemplo el análisis de la información con el fin de hacer las primeras aproximaciones a la propuesta de diseño y se definieron cuatro componentes determinantes respecto al usuario y el ámbito en el cual se estaba desarrollando: espacio, producción, comercialización y comunidad, siendo esto el inicio para realizar las primeras validaciones. Los resultados iniciales contemplaron la prestación de un servicio ya que ofrecía las herramientas necesarias y englobaba diversos campos relacionados con las necesidades manifestadas; además, permitió visualizar de una manera más clara el contexto, los actores y las nuevas oportunidades. De igual forma, se descubrió en el proceso que la problemática iba más allá y comprendió temas relacionados con los bienes culturales, la preservación del patrimonio, la generación de empleo, el mercado justo y la calidad de vida.

Prototipado y testeo

En esta fase se realizaron varios prototipos del servicio, de acuerdo con los resultados que en su evolución arrojaban los momentos del testeo. En un primer momento se testeó el prototipo con los actores: artesanos y diseñadores, que gracias a su experiencia y conocimientos aportaron

para que el servicio se proyecte de manera efectiva en la realidad y en un segundo momento se puso a consideración el proyecto con expertos en temas de gestión cultural, sostenibilidad financiera, diseño, usabilidad de plataformas y soporte digital, que proporcionaron, gracias a su lectura, las herramientas necesarias para evaluar la viabilidad de la plataforma.

Así pues, los resultados finales arrojaron el prototipo de una plataforma que ofrece un servicio en el que convergen el espacio virtual y el espacio físico, gracias a los encuentros entre artesanos, diseñadores y compradores, articulándose como un laboratorio de creación, investigación y reflexión, en el que se fusionan el diseño, los oficios artesanales, la identidad local y las redes de gestión para la elaboración de proyectos innovadores de manera interdisciplinar y colaborativa.

Marco Teórico

Carnaval de Negros y Blancos: patrimonio inmaterial de la humanidad

En la Resolución 2055 de 2010 (9 de septiembre), por la cual se incluye el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto en la lista representativa de patrimonio cultural inmaterial de la nación, se expresa que:

El Carnaval de Pasto, con la inagotable imaginación de sus artesanos, cultiva unos valores en los que se manifiestan los aspectos de la vida local, consolida la esencia de la identidad regional, oxigena la cultura, nutre procesos creativos, propicia comportamientos lúdicos, perfecciona aptitudes, desarrolla actitudes, particulariza un saber-hacer manual, ofrece placer y goce, motiva la participación, convoca al otro yo inhibido, despierta el subconsciente colectivo y fortalece el espíritu humano con base en el ejercicio de la libertad (...). (Ministerio de Cultura, 2010, p.8)

De esta idea se infiere que el carnaval, como patrimonio cultural, conjuga manifestaciones materiales e inmateriales, entre las que se destacan: la diversidad étnica, la gastronomía, el paisaje, la arquitectura patrimonial, las tradiciones populares, el arte, la artesanía y, en general, todo lo que se produce en términos culturales. Estas expresiones dan cuenta de la riqueza que posee el carnaval y de las posibilidades que ofrece para adelantar acciones de preservación y revitalización.

Sumado a ello, el carnaval desempeña un papel fundamental en la creación de obras imaginativas, que despiertan sentido de apropiación y emociones auténticas en la gente; de modo que, como expresión cultural y simbólica, acude a la representación (visual, objetual, artística) y a la alegoría para darle vida a las tradiciones, costumbres, pensamientos, sentimientos, ideología e imaginario de la gente. Mediante las representaciones del carnaval se busca dejar la memoria visual de acontecimientos, personajes, relatos, mitos, leyendas, pasajes de la vida cotidiana, las raíces ancestrales, entre otros, del pueblo nariñense a través de la conexión del arte con las emociones de la gente.

En octubre del 2001, la UNESCO (como se citó en Ortiz y Silva, 2020) expresó que:

El patrimonio inmaterial abarca los procesos adquiridos por las personas junto con las competencias y la creatividad heredadas y que continúan desarrollándose; los productos que manufacturan, los recursos, el espacio y otras dimensiones de corte social y natural necesario para que perduren e inspiren dentro de sus comunidades, un sentimiento de continuidad y nexos con las generaciones procedentes; ello revierte en una importancia crucial para la identidad, salvaguardia, diversidad cultural y creación de la humanidad. (p. 15)

Luego, en la Convención para la *Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*, celebrada en octubre de 2003, se declara que:

Los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas -junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2003, p. 3)

En efecto, el Carnaval de Negros y Blancos, desde sus inicios, ha transferido de generación en generación sus raíces y valores culturales, en correspondencia con los cambios históricos y desafíos planteados por

la contemporaneidad; de modo que ha conseguido construir la identidad cultural regional, su memoria colectiva, desarrollar nuevas competencias, proyectar otros usos y dejar testimonio e inspiración para impulsar su futuro. También, el carnaval, con su fuerza creativa, carácter diverso e inclusivo, se ha convertido en el pegamento que une a la comunidad y favorece sus interacciones.

Por otro lado, la UNESCO (2003), en el documento *Patrimonio Cultural Inmaterial* también plantea que “lo tradicional y lo contemporáneo viven al mismo tiempo en el patrimonio cultural inmaterial y no solo representa las tradiciones heredadas del pasado, sino también las relaciones rurales y prácticas urbanas en las que diversos grupos toman parte» (p. 4). En esta idea, se reconoce la capacidad de transformación de patrimonio inmaterial y cómo este debe preservar sus raíces, pero también adaptarse a los continuos cambios culturales, sociales, económicos, artísticos, físicos y de pensamiento que se dan con el avance del tiempo y la instauración de los nuevos valores del mundo globalizado. Al respecto, el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural de Ecuador (2013) manifiesta que “el patrimonio inmaterial no refiere a esas prácticas, saberes y manifestaciones que se realizaron en el pasado, sino a aquellas que se mantienen vigentes en el presente con sus asociaciones simbólicas contemporáneas” (INPC, 2013, s.p.), idea que se refuerza por la UNESCO (2003), al expresar que el patrimonio inmaterial y su dinámica de cambio «(...) contribuye a darnos una sensación de Identidad y continuidad, proporcionando un vínculo de nuestro pasado, a través del presente y en nuestro futuro» (p. 5).

En este sentido, la declaratoria del Carnaval de Negros y Blancos como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad, conferido por la UNESCO, constituye un reconocimiento al pueblo pastuso por mantener viva la expresión artística y cultural más importante del suroccidente colombiano. A lo largo de los años, el carnaval ha conservado palpables las manifestaciones de la cultura popular, las tradiciones, los valores regionales, a la vez que ha dejado el testimonio y la memoria de las principales raíces ancestrales, valores culturales, ideologías e imaginarios de la región nariñense. Pese a las transformaciones sociales, las influencias foráneas, los aciertos-desaciertos de las distintas administraciones, de la incidencia de la cultura consumista, así como de la industria del entretenimiento, los cambios de paradigmas culturales y de mentalidad de la gente, el carnaval ha preservado sus raíces y ha creado sólidas bases

de identidad y apropiación, que lo convierten en un evento distintivo y en el mayor recurso patrimonial de la región.

Cabe señalar que, junto con la declaratoria se promulgó el Plan Especial de Salvaguarda -PES- (2010), proyectado a 15 años, cuya función es fomentar estudios científicos, técnicos y metodologías de investigación para la salvaguarda eficaz del Patrimonio Cultural Inmaterial; igualmente, asegura el reconocimiento, el respeto y la valoración de este patrimonio mediante programas educativos de sensibilización, difusión, programas de formación, dirigidos a las comunidades portadoras y actividades de fortalecimiento de la capacidad de gestión e investigación (Ministerio de Cultura, 2011).

En este contexto, la declaratoria y el PES han sido pensados para proteger, salvaguardar y proyectar el carnaval con fuerza hacia el futuro, reconociendo siempre su legado histórico, atendiendo las expectativas del presente y proponiendo los cambios y adaptaciones necesarias para marchar en consonancia con los nuevos desafíos que se plantean en la actualidad.

Industrias culturales y creativas

John Howkins, escritor y gestor de medios de comunicación británico, popularizó el término economía creativa en el año 2001, extendiéndolo a las industrias relacionadas con las artes, la ciencia y la tecnología (UNESCO, 2010). La economía creativa es un concepto amplio que articula la cultura, la creatividad, la economía y dentro de él se inscriben nociones como la industria cultural e industria creativa. No hay un concepto definitivo sobre economía creativa, debido a que está en permanente discusión; sin embargo, hay un elemento en común, en cuanto a que la economía creativa toma como insumo la cultura, las artes, el diseño, la artesanía, la creatividad y el ingenio humano para desarrollar bienes y servicios de naturaleza y/o valor cultural, usualmente protegidos por derechos de autor que aportan al desarrollo económico de la sociedad, así como a fortalecer la identidad y el tejido social. Cuando se habla de desarrollo económico es de aclarar que no necesariamente contribuye a la generación de ingresos monetarios y de empleo, aunque cada vez es más significativo este aporte, sino de hacer surgir la cultura, garantizar su salvaguarda y buscar otro tipo de beneficios inmateriales.

Para abordar el concepto de industrias culturales es importante mencionar a Theodor Adorno, uno de los autores que para 1947 empieza a abordar en sus ensayos el tema de la cultura desde la perspectiva industrial, definiéndola como un sistema de producción industrial de artefactos culturales en serie vinculados a los medios de comunicación masivos (Silva, 2013). Este concepto en el tiempo se ha ido transformando y actualmente la UNESCO advierte, que los bienes y servicios derivados de este tipo de industria deben tener un valor cultural agregado al comercial, y dicho valor no debe ser totalmente cuantificable en términos monetarios (Naciones Unidas, 2010), lo que reafirma la importancia y valor del componente cultural en los diferentes artefactos, sean tangibles o intangibles, que conforman este nuevo escenario. De otro lado, la UNESCO y la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo -UNCTAD- se refieren a las industrias culturales como “aquellos sectores productivos donde se conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, generalmente protegidos por el derecho de autor” (Naciones Unidas, 2010, p. 31). También, un aspecto importante de las industrias culturales es que “están centradas en promover y mantener la diversidad cultural y asegurar el acceso democrático” (Naciones Unidas, 2010, p.31). Esta idea infiere que las industrias culturales son una actividad económica consistente en transformar las ideas y la creatividad humana (como materia prima) en productos, bienes y servicios con significado cultural para las personas, advirtiendo su carácter inclusivo, la protección de derechos de autor y el aporte al desarrollo económico de la sociedad.

En lo que se refiere al componente creativo, las Naciones Unidas (2010) en el documento *Políticas para la creatividad: Guía para el desarrollo de las Industrias Culturales y Creativas*, se consideran las industrias creativas como el núcleo de la economía creativa, y se definen como “ciclos de producción de bienes y servicios que usan la creatividad y el capital intelectual como principal insumo. Se clasifican por su papel como patrimonio, arte, medios y creaciones funcionales” (p.17). En esta perspectiva es importante considerar la connotación que las Naciones Unidas (2010) le atribuye al término *producto cultural*, el cual se caracteriza por la producción derivada de la creatividad humana, “los productos culturales son portadores de mensajes simbólicos para los consumidores y poseen una importante carga comunicacional y tienen cierto grado

de propiedad intelectual, lo que es atribuible al individuo o grupo que produzca el bien o servicio” (p.30).

Como se puede evidenciar, todos los enfoques tienen un denominador común: la creatividad y la cultura como base para la generación de los productos y servicios, entendiendo esta relación más allá del término meramente “industrial” y comprendiendo que involucra la investigación, realización, difusión, promoción, venta y distribución entre otros, de dichos productos.

Teniendo un panorama más amplio respecto a las diferentes lecturas frente a las industrias creativas por una parte y las industrias culturales por otra, se puede englobar el concepto de acuerdo a lo propuesto por la *Guía para el desarrollo de las Industrias Culturales y Creativas*, “son los sectores de actividad que tienen como objeto principal la creatividad, la producción o reproducción, la promoción, la difusión y la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial” (Políticas para la creatividad: Guía para el desarrollo de las Industrias Culturales y Creativas, 2010, p.17), y a esta definición vale la pena agregar lo que refiere la UNESCO (2010), que son un eje central en la promoción y el mantenimiento de la diversidad cultural.

La investigación-creación en el escenario cultural

Como se mencionaba previamente, la creatividad es uno de los componentes más importantes de las nuevas dinámicas alrededor de este tipo de productos y servicios culturales, y es en este punto donde surge la inquietud de cómo esa práctica creativa responde a un proceso organizado que coadyuve a la creación de artefactos culturales que nos solo se vinculen a la venta y adquisición de productos, sino que en sí mismos sean capaces de originar nuevo conocimiento que aporte a los diferentes campos disciplinares. En este sentido, la investigación se convierte en un componente inherente al proceso creativo, de tal manera que se genere una sinergia donde se potencializa la creación de métodos y productos que usualmente se desarrollan en estas áreas y son parte integral de las dinámicas de generación de nuevo conocimiento, otorgándole a los artefactos resultado de dichos procesos, una lectura que sobrepasa el mero elemento decorativo a un objeto cognitivo capaz de aportar conocimiento (Delgado, Beltrán, Ballesteros y Salcedo, 2015).

En este contexto se puede identificar una relación importante entre el escenario cultural y el enfoque de la investigación-creación, ya que los bienes culturales que se comercializan son resultado de un proceso riguroso y estructurado que incorpora la creatividad como componente central de la producción. Si bien la investigación no se muestra como una representación tangible, es la que permite que el producto y/o servicio adquiera mayor valor ya sea por su significado conceptual, la experimentación con los materiales o las tecnologías empleadas, además de revelar el conocimiento tácito que posee el artefacto y como consecuencia tenga mayor estimación e impacto en el mercado.

Por otro lado, el artefacto cultural usualmente aborda en su construcción la identidad de un territorio, simbolizado en su patrimonio material e inmaterial, sus representaciones artísticas, su idiosincrasia o su riqueza natural, lo que implica un proceso de investigación-creación que en sí mismo puede suscitar aportes significativos a un campo de estudio y a la sociedad. Gracias a un proceso que no es lineal, el creador tiene la posibilidad de hacer una lectura del patrimonio de un territorio de forma más amplia, pues existe una exploración repetitiva que permite una constante retroalimentación por parte de la comunidad involucrada, y esta a su vez se enriquece con las continuas reflexiones de su creador. Sumado a esto, existe una asociación de su conocimiento previo de la realidad del contexto lo que permite determinar el grado de originalidad de su propuesta.

Es así como el producto plástico-sensorial, en este caso con contenido cultural, toma forma cuando hay una interpretación de los resultados conseguidos, dando espacio a la “comprensión, crítica y reestructuración que le permite definir una postura con respecto a su contexto [...]”. Es cuando el creador halla la intención de su creación encontrando la sensación que detona la concreción de una acción formal” (Ballesteros y Beltrán, 2018, p.41).

Relación del Carnaval de Negros y Blancos con las industrias culturales y creativas

Desde la mirada de las industrias culturales y creativas, el carnaval es un espacio de activación económica de bienes, productos y servicios culturales de la región, ya que representa un importante eje de desarrollo gracias a la oferta y comercialización de productos como: las artesanías locales, los *suvenires* de carnaval, los productos manufacturados, productos para el juego; servicios como el recorrido por los talleres de los artesanos, experiencias como la participación en los desfiles, el juego en las carrozas, los encuentros de música popular, el juego de negros y blancos que promueven las expresiones artísticas libres; otros servicios como la oferta de comida típica, planes de turismo cultural, publicidad y comunicación, entre otros.

Esta posibilidad ha llevado, por un lado, al mejoramiento de las condiciones de vida de los artistas y hacedores del carnaval y, por otro, al crecimiento del sector hotelero, restaurantes, medios de comunicación, sector del diseño, sector creativo, publicitario y artístico, de servicios públicos y en general de los ámbitos público y privado que conforman una red de industrias que fortalecen la experiencia del carnaval.

Dichos recursos demuestran que el carnaval no solo es una fiesta popular de importancia cultural y social, sino que es un generador de ingresos y empleo para la economía regional. De modo que, a los valores simbólico, estético e histórico, que distinguen al carnaval como un bien patrimonial, se suma el valor económico que es el precio que le asigna el productor de los recursos culturales o el consumidor cuando mide la experiencia o el valor que le atribuye a la fiesta en términos simbólicos, artísticos, de autenticidad, de entretenimiento, de conocimiento, etc. (Ministerio de Cultura, 2013). Estos 4 valores presentes en el carnaval lo sitúan en el escenario de las industrias culturales y creativas, las cuales toman como materia prima la creatividad y la cultura para generar bienes y servicios con valor económico para sus comunidades y valor-significado para los consumidores. En este marco se fortalece la identidad, el trabajo colectivo y se hace un reconocimiento a la comunidad de hacedores. Del mismo modo, se promueve la preservación y salvaguarda de manera creativa y en coherencia con los continuos cambios socioculturales para mantener vivo y revitalizado el patrimonio.

Desde este enfoque es importante plantear estrategias que aprovechen la creatividad y el potencial cultural del carnaval para proyectarlo a nuevos usos como alternativa de salvaguarda y bienestar para los hacedores y la comunidad portadora del conocimiento y la tradición; por consiguiente, se debe pensar en mecanismos que vinculen a la comunidad en espacios participativos y co-creativos de producción de bienes y servicios culturales para lograr la sostenibilidad de los procesos culturales.

De acuerdo a lo anterior, la industria cultural en el Carnaval de Negros y Blancos está basada en la comercialización de bienes, productos y servicios culturales, así como en el turismo cultural. Respecto a este último, considerado un servicio cultural, el Consejo Internacional de Sitios y Monumentos-ICOMOS- encuentra que el turismo cultural tiene que ver con la peregrinación de personas que, motivadas por la cultura, se desplazan a diferentes territorios para apreciar y vivir las experiencias que ofrecen el arte, el patrimonio, el medio ambiente, las expresiones socioculturales, étnicas, el folklore, los monumentos arquitectónicos, la música, entre otras manifestaciones que alimentan, sorprenden y alegran el espíritu de los viajeros (Santana Talavera, 2003); para Agustín Santana Talavera (2003), el turismo cultural es “una forma de turismo alternativo que encarna la consumación de la comercialización de la cultura. Elementos escogidos de cualquier cultura pasan a ser productos ofertados en el mercado turístico” (p. 31). Desde esta perspectiva, el turismo cultural es una actividad económica que genera ingresos y posibilidades de empleo. En el caso del carnaval, a través del turismo cultural se dinamiza la economía del carnaval por medio de actividades económicas reguladas (comercio formal) y no reguladas (comercio informal).

El turismo cultural durante la época del carnaval es la principal actividad y con el tiempo ha ido ganando importancia en la ciudad de Pasto y algunos destinos turísticos como: La Cocha y sus reservas naturales, el Santuario de las Lajas, los centros poblados, la arquitectura religiosa de la ciudad, que son visitados durante los días de fiesta del Carnaval de Negros y Blancos. Los turistas provenientes de diferentes ciudades colombianas, del Ecuador y otros países contribuyen al desarrollo de la economía de la región. El turismo cultural involucra productos y servicios como los hoteles, restaurantes, transporte (terrestre, aéreo y fluvial), las artesanías, la gastronomía, los arrendamientos, el comercio

formal e informal, entre otros. Sin embargo, se requiere de estrategias de salvaguarda que promuevan la generación de bienes culturales que hagan circular el carnaval, lo visibilicen desde otras perspectivas, lo mantengan vivo en el tiempo, que atiendan las expectativas de las nuevas generaciones y favorezcan a la comunidad de hacedores.

De este modo, en la presente investigación surge la propuesta de un espacio colaborativo como medio para la generación de productos culturales en torno al patrimonio local como mecanismo de estimulación de la economía; esto, dentro del respeto por la tradición, la preservación de la expresión cultural y el beneficio para sus actores. Es así como, a partir del esfuerzo de las comunidades por generar recursos culturales y el interés institucional de preservar la manifestación, se estructuró una plataforma virtual que establece el trabajo colaborativo como principio para la proyección y gestión de productos bajo las premisas de las Industrias Creativas y Culturales.

Estudio de caso de investigación creación

Plataforma virtual como medio para la generación de productos culturales en torno al patrimonio local

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores, se diseñó un espacio de encuentro entre los artesanos y diseñadores, para generar de manera colaborativa productos inspirados en la riqueza cultural de la región, entre ellas el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, involucrando aquellos componentes que caracterizan el patrimonio cultural y las potencialidades del diseñador. Retomando lo expuesto en la introducción, a continuación, se profundiza en las etapas metodológicas que se desarrollaron en el proyecto.

Etapas 1/ needfinding

El objetivo en esta primera etapa fue extraer un diagnóstico que permitiera conocer la mirada de las personas y grupos involucrados en el Carnaval de Negros y Blancos, a partir de su rol dentro de la fiesta; esto con el fin de reconocer las falencias alrededor de la oferta de productos inspirados en

esta manifestación. Se detectó que el universo del artesano y el diseñador en torno al Carnaval de Negros y Blancos presenta puntos críticos relacionados con el trabajo colaborativo, la falta de emprendimiento y la carencia de apoyo. Esto revela la escasez de vínculos y mecanismos que los generen, no existen estructuras de trabajo (métodos), espacios físicos y/o virtuales, alianzas estratégicas y una comunidad organizada (Figuras 45 y 46).

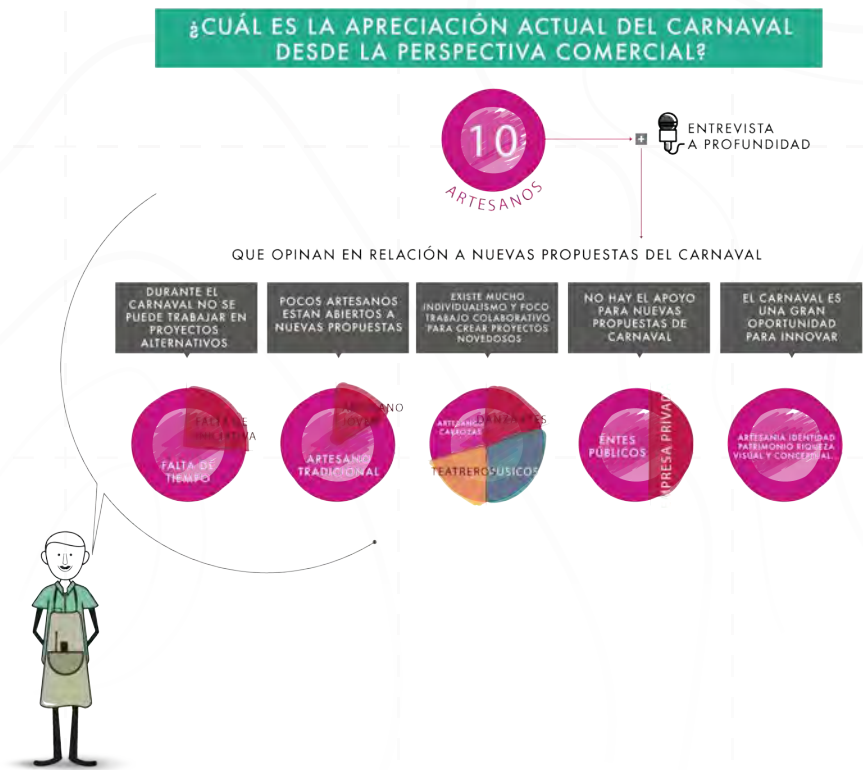


Figura 45. Diagnóstico del artesano.
Fuente: Los Autores.

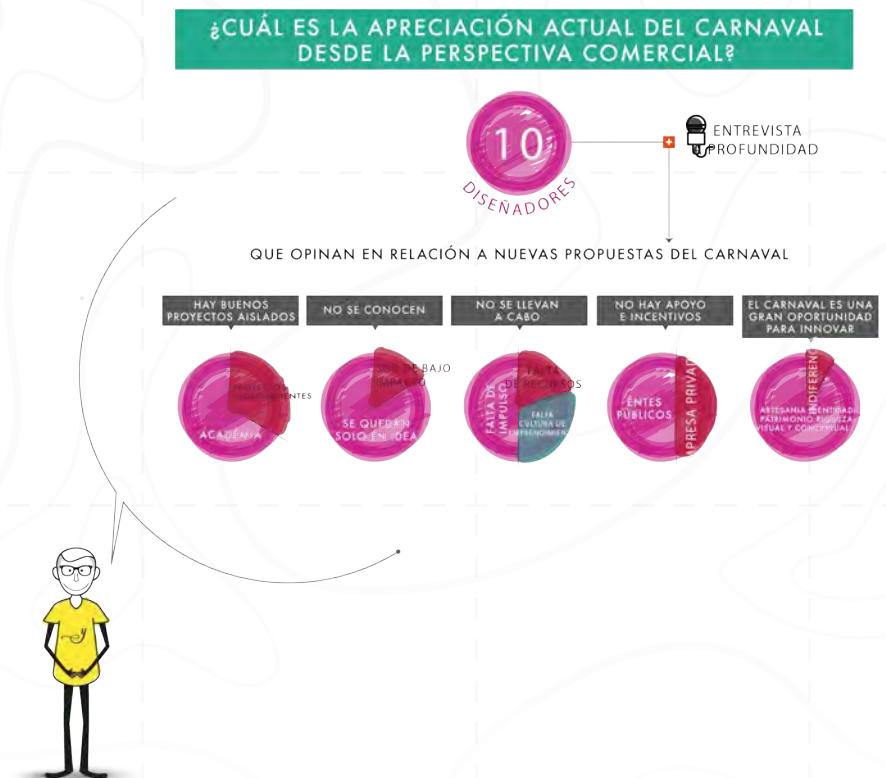


Figura 46. Diagnóstico del diseñador.
Fuente: Los Autores.

En un segundo momento, se llevó a cabo un proceso de observación durante el carnaval (versión 2015), indagando en el ámbito comercial, teniendo en cuenta la oferta de productos y su compra en aquellos espacios donde se dan estas dinámicas durante la fiesta, el comercio en calles, talleres artesanales y espacios comerciales estratégicos. En el contexto del Carnaval de Negros y Blancos, los artículos que se comercializan son de dos tipos, aquellos de uso común en la fiesta (cosméticos, el talco, las cariocas, entre otros), y los productos que poseen un valor agregado y normalmente se obtienen con fines decorativos, siendo su costo más alto. Los modos de comercialización de dichos productos se basan en canales de distribución directos (artesano–consumidor) e indirectos (artesano–intermediario–consumidor), propiciando una dinámica de comercio tradicional. En el ejercicio de preguntar, observar y experimentar se

descubrieron diversos aspectos, entre ellos se encuentra la inexistencia de propuestas de negocios innovadoras que aprovechen el valor de la identidad como ingrediente potencial para vender, generar mercado justo y mejorar la calidad de vida de los actores involucrados; pero, sobre todo, se pudo identificar una necesidad común en las dos fases: la falta de espacios, ya sea físicos y/o virtuales, que se comporten de manera colaborativa y permitan articular el proceso de creación, producción y comercialización de productos inspirados en el carnaval (Figura 47).

En este punto es apropiado hablar sobre la importancia que actualmente ha tomado el desarrollo económico local; según la Organización Internacional del Trabajo, este crecimiento permite elevar el bienestar de la sociedad fomentando las ventajas comparativas y las características únicas de la localidad, que, en el caso del Carnaval de Negros y Blancos, las contiene la artesanía y la riqueza en su identidad. Las acciones que se enmarcan en esta dinámica se enfocan en el uso pleno y eficiente de los recursos de manera sustentable, que a su vez demandan la articulación entre los diferentes agentes socioeconómicos locales (Araya, 2013), lo cual exige fomentar el emprendimiento local y la creación de un entorno innovador.



(FIGURA 18)

Figura 47. Resultados proceso de observación.
Fuente: Los Autores.

Definición de las necesidades del usuario, los insight y el desafío

En el proceso de needfinding se descubrieron diversas necesidades que fueron desde el ámbito económico hasta el cultural. En este contexto, el proyecto se enfocó en dos relaciones básicamente: en primera instancia, el vínculo existente entre artesanos y diseñadores en torno al trabajo artesanal local con identidad, especialmente de carnaval; y en un segundo momento, se exploró en el entorno comercial y su relación con los actores relevantes del Carnaval de Negros y Blancos. De acuerdo a esto, las necesidades detectadas fueron las siguientes:

Relación artesano – diseñador

- Espacios físicos o virtuales de trabajo.
- Estructuras de trabajo colaborativo.
- Organización + comunidad.
- Creación de productos con identidad: marca de origen.
- Gestión: alianzas estratégicas.

Relación entorno comercial y actores

- Nuevas propuestas de productos con identidad: marca de origen.
- Calidad y buenos precios en los productos.
- Espacios físicos o virtuales de trabajo, exhibición y comercialización.
- Mercado justo.
- Diseño de experiencias y nuevos servicios.

Etapa 2 / diseño

En este orden de ideas, el paso a seguir fue diseñar el servicio del espacio colaborativo, tomando como base las necesidades del usuario, sus expectativas y la urgencia de crear productos innovadores con identidad local, que optimice la oferta de productos y mejore la calidad de vida de los grupos involucrados. En efecto, se encontraron tres elementos importantes que se pueden integrar de manera sistémica y alrededor de los cuales se pueden estructurar proyectos que brinden posibilidades alternas a diseñadores y artesanos de producir todo el año en torno al carnaval (Figura 48).



Figura 48. Ejes rectores.
Fuente: Los Autores.

Tomando el Carnaval de Negros y Blancos como caso de intervención, la identidad local se ve representada en el oficio artesanal y su alta carga conceptual y técnica; el trabajo colaborativo como estrategia para que artesanos y diseñadores creen productos y servicios innovadores y sustentables; y las redes de gestión y comercialización para que dichos productos se puedan insertar de manera exitosa y justa en el mercado.

Diseño del servicio

Se estructuró una plataforma virtual que contiene las variables: espacio, producción, comercialización y comunidad, bajo la dinámica que los sitios web exigen. De igual manera, se enmarcó en tres ejes rectores (Figura 49), que se analizaron alrededor del carnaval desde la perspectiva cultural, social y económica, a saber: la identidad local, el trabajo colaborativo y las redes de gestión y comercialización.

Los usuarios los diseñadores y artesanos fueron retomados, sumándose en esta fase los turistas como compradores potenciales de los productos y servicios que se originen en el sitio. Cabe aclarar que el servicio está abierto a todo tipo de público comprador interesado en este tipo de artículos.

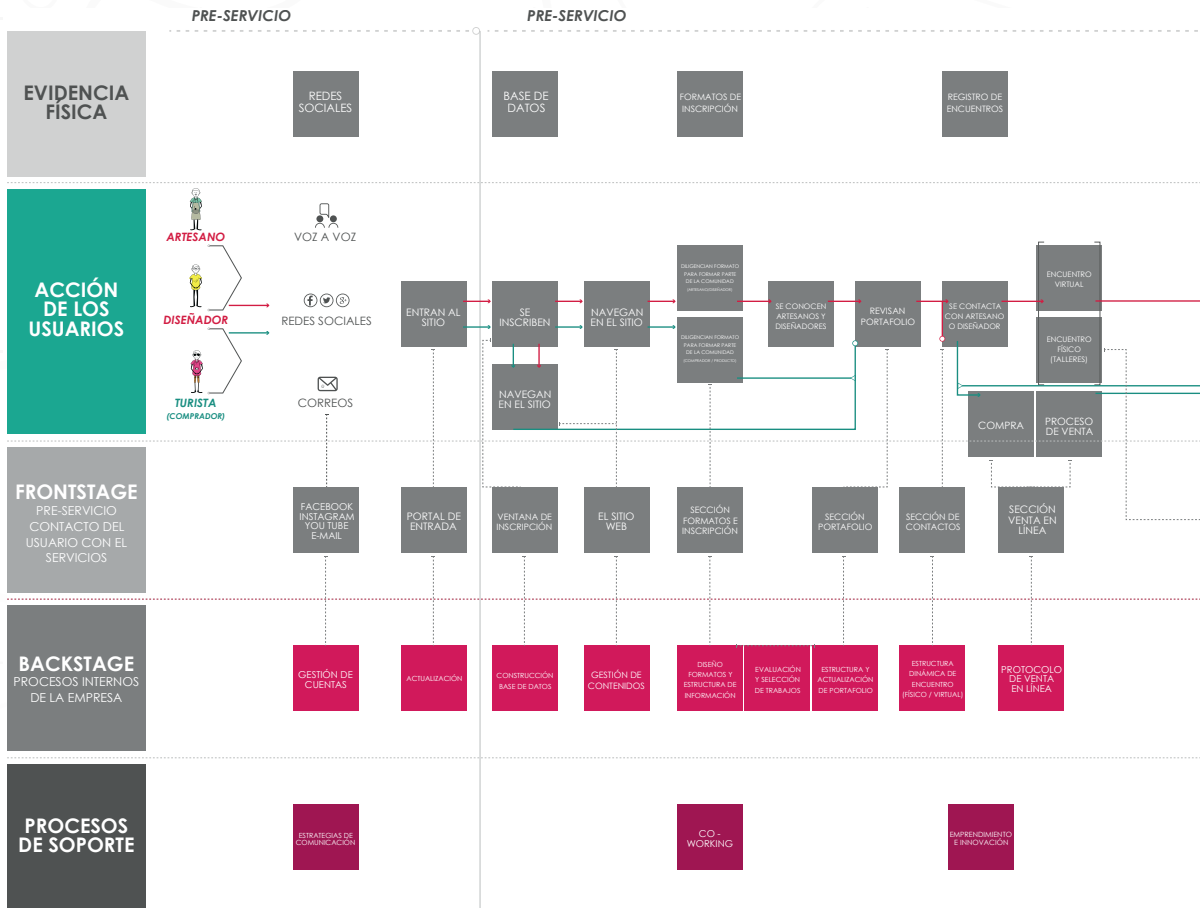
Etapa 3 / prototipo

Plataforma Virtual. TINKU: espacio colaborativo para la generación de productos y servicios inspirados en el patrimonio local. El espacio virtual sienta sus bases en el trabajo colaborativo y la configuración de una comunidad que, gracias a su activa participación, facilite la generación de estrategias de sostenimiento. Así mismo, se encuentran métodos y mecanismos para la creación, producción y comercialización de productos que surjan en el sitio.

En consecuencia, se diseñó un servicio (Figura 49) representado en una plataforma virtual denominada: *TINKU espacio colaborativo para la generación de productos y servicios inspirados en el patrimonio local*. La propuesta de valor se concibe de la siguiente manera: Artesanos y diseñadores se unen gracias a sus intereses, siendo TINKU el canal, que ha sido capaz de comprender las cualidades que cada uno de sus actores tiene, además de sus proyecciones y deseos de acrecentar el bienestar de una colectividad.

De acuerdo con lo anterior, el primer vector es la simbiosis que se genera entre artesano y diseñador, gracias a un encuentro de confianza y transparencia. El segundo vector es la posibilidad de que estos dos actores puedan mostrar sus productos en una atmósfera que evidencie la calidad de los productos y su proceso de construcción. De esta manera, las piezas que se exhiban pasarán de ser un mero elemento decorativo o usable a un relato cargado de historias, personajes, costumbres e identidad. El tercer y último vector se fundamenta en los procesos creativos continuos, que, además de involucrar a artesanos y diseñadores, comprometen a los *stakeholders* para que contribuyan a la realización de los proyectos que se gesten en este espacio.

Inicialmente, las alianzas se realizan con entidades locales y nacionales, las cuales tienen como objetivo apoyar propuestas de innovación social, que contemplen valores como el bienestar, la calidad de vida, la inclusión social, la participación ciudadana, la calidad medioambiental, entre otras formas, que tributen al crecimiento de una nueva sociedad. Es así como el espacio colaborativo se ve representado en TINKU, que gracias a la propuesta de valor se convierte en una forma diferente de generar productos y servicios culturales inspirados en el patrimonio local.



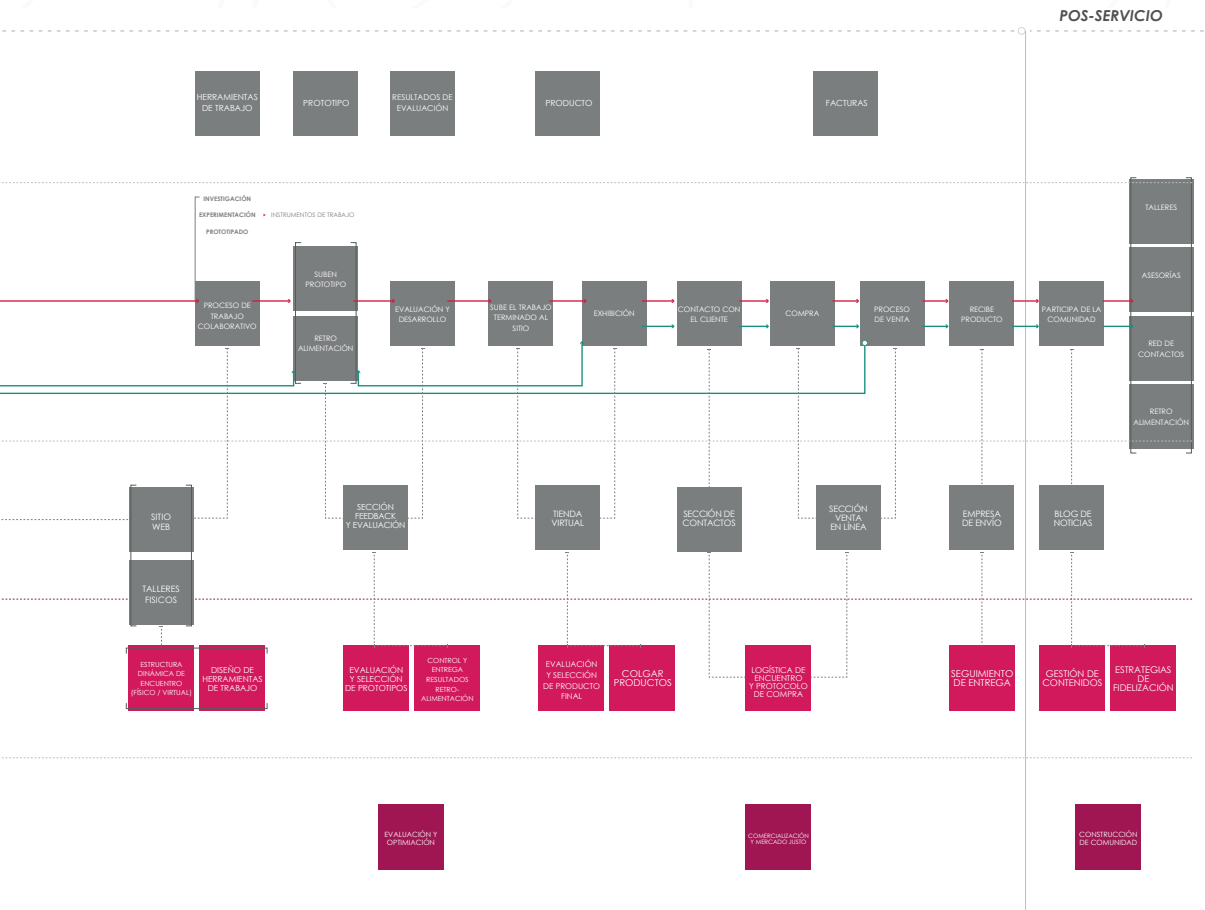


Figura 49. Mapa blueprint, visualización del servicio prestado por la plataforma virtual. Fuente: Los Autores.

Funcionamiento

Ofrece a artesanos y diseñadores servicios que les permitan generar nuevos productos de manera colaborativa y vitrinas para que puedan exhibirlos y comercializarlos; podrán formar parte de una comunidad local y global, que gracias al trabajo colaborativo fomente la construcción de sus proyectos y los convierta en emprendimientos sostenibles y sustentables (Figura 50). Además, TINKU facilitará su puesta en marcha conectándolos con diversas formas de financiamiento colectivo y posibles inversionistas. Brinda también facilidades para que los clientes puedan participar en diversos eventos, convocatorias y talleres de su interés, permitiéndoles organizar sus propias actividades e intercambiar servicios. Desde otra instancia, compradores y colaboradores podrán formar parte activa de la comunidad apoyando iniciativas que mejoren la calidad de vida de las personas, valoren el trabajo local y se preocupen por la herencia cultural y natural.

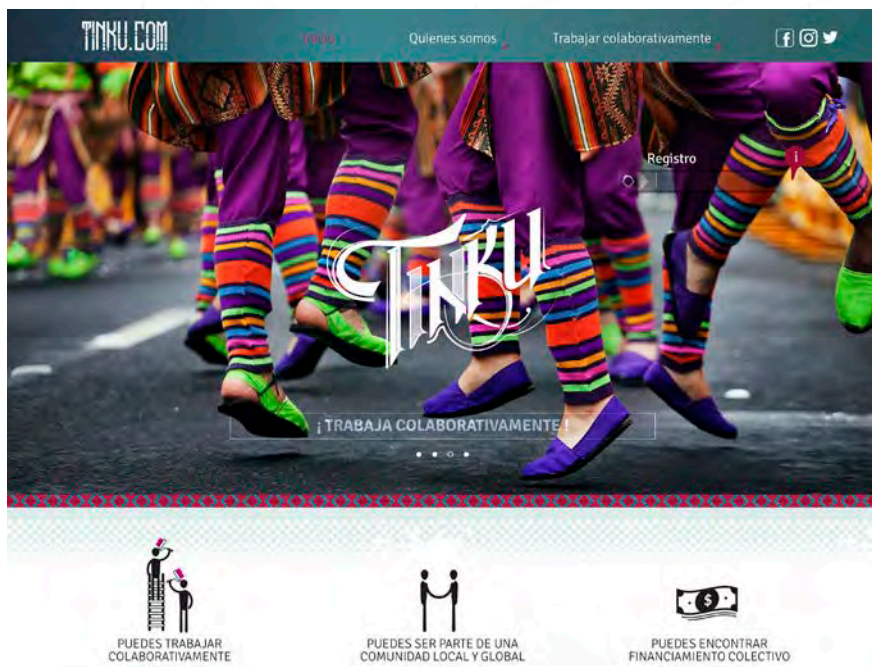




Figura 50. Plataforma virtual TINKU.
Fuente: Los Autores.

El prototipo de la plataforma arrojó resultados muy positivos al ser testeada, ya que artesanos, diseñadores y compradores, están vinculados a este tipo de entornos digitales, cuya dinámica de funcionamiento involucra la creación, el intercambio de saberes, el trabajo colaborativo, la exhibición y la oportunidad de comercializar y consumir productos y servicios culturales, contribuyendo de esta forma a la economía de la región, su distinción local y reconocimiento internacional.

En este contexto cobran valor las industrias culturales y creativas que buscan esencialmente promover y dar a conocer la diversidad cultural, además de democratizar el acceso a la misma. Los productos y servicios que se generan a partir de este tipo de industria requieren un constante proceso de innovación enmarcado en la creación, producción y distribución con un valor económico. Este panorama ha abierto las

puertas para que la creatividad, la innovación y el trabajo colaborativo cobren protagonismo y se conviertan en un insumo para promover e impulsar aquellos proyectos e iniciativas culturales que se gestan tanto en la academia como en sectores específicos de la comunidad.

Para finalizar, es importante resaltar que desde el contexto de la investigación-creación, el proyecto arroja como resultado un artefacto plástico/sensorial concreto en el que se inscribe el conocimiento. En tal sentido, la creación necesariamente debe estar soportada por una publicación, puesto que el nuevo conocimiento se encuentra implícito en la creación misma. Por consiguiente “el conocimiento de la investigación-creación debe estar en el producto y se comunica con el entorno a través de su lenguaje sensorial” (Ballesteros y Beltrán, 2018, p. 35).

Conclusiones

El patrimonio de una región, sea tangible o intangible, es uno de los valores más importantes de un territorio. En medio de un contexto donde las nuevas tecnologías absorben la cotidianidad de las personas, se buscan alternativas diferentes que conlleven a vivir nuevas experiencias basadas en lo natural, local, valioso y cercano. Comúnmente, esta riqueza está constituida por pequeños productores de la región que aprovechan los elementos de su entorno para generar fuentes de trabajo y mejorar así su calidad de vida y la de su comunidad. Caso de ello son los artesanos de la región de Nariño, que emplean las materias primas naturales que se localizan en su entorno para crear nuevos productos. En este sentido, las *comunidades productivas* son las llamadas a potencializar el patrimonio y de manera responsable darlo a conocer a la colectividad; proyectos como TINKU se convierten en ese puente que conecta el talento de la comunidad con aquellas personas que quieren vivir nuevas experiencias.

Conocer la trazabilidad del producto que se adquiere es una de las necesidades que tienen los nuevos compradores, ya que sus intereses ahora se centran en entender los procesos de creación y fabricación de aquellos productos que decoran su casa; sumado a esto, prefieren que sean resultado de un comercio justo, que valore el trabajo hecho a mano y su propuesta diferenciadora, la identidad local. Así mismo, dinamizar el trabajo entre artesanos y diseñadores por medio de herramientas e instrumentos de trabajo colaborativo, suscitan comunidades de trabajo

que conocen sus talentos, comparten sus conocimientos y auto gestionan sus propios proyectos, con miras a generar empresa y potencializar no solo su trabajo artesanal, sino también a dominar los nuevos medios tecnológicos y las ventajas que estos ofrecen.

El Carnaval de Negros y Blancos es uno de los valores patrimoniales intangibles más importantes del departamento de Nariño y, por ende, de las mayores oportunidades de innovación capaces de propiciar el crecimiento del territorio. Integrar de una manera armónica y responsable el talento de dos grupos humanos, artesanos y diseñadores, que valoran y comprenden la dimensión de la identidad local y sus alcances, abre las puertas a nuevos proyectos bajo la incorporación de la innovación, el dominio de las nuevas tecnologías (TIC) y la apropiación del conocimiento, de acuerdo a las exigencias de los nuevos mercados.

De igual manera, es oportuno mencionar que el carnaval es un tema que ha sido analizado con fines académicos, de política pública, para la formulación de estrategias de salvaguarda y de desarrollo regional. Estos estudios dan cuenta del potencial que tiene el carnaval para ser aprovechado a partir de la voluntad política y la correcta toma de decisiones por parte de las instituciones que promueven y administran el carnaval. Experiencias culturales como el carnaval de Barranquilla y otras en diferentes países demuestran que la industria creativa y cultural constituye un elemento importante de desarrollo económico y social, ya que ofrece una respuesta a lo que espera el mercado cultural mundial respecto el equilibrio que debe existir entre las el tratamiento económico y el impacto social y cultural plausible en el desarrollo territorial; de ahí la necesidad de inscribir el carnaval en el escenario de la economía creativa con respaldo de una política pública.

Teniendo en cuenta que la columna vertebral de la región nariñense son las personas y comunidades que han generado el *carnaval* como una forma de estar en el mundo, de hacer cultura, consolidar su identidad y favorecer sus dinámicas socioeconómicas, se hace necesario disminuir la brecha existente entre la oferta de productos con valor económico, que usualmente son los más consumidos por los clientes y los productos que contienen un valor agregado cultural que aportan a la diversificación y consolidación de la identidad y cultura de una región y como mecanismo para prosperar económicamente.

El proyecto logra evidenciar cómo la investigación-creación es capaz de generar resultados que contribuyen al desarrollo de una región y el bienestar de su población, donde la práctica creativa es la protagonista y el proceso metodológico, que no se puede circunscribir en un formato único, gracias a factores como la experimentación, la intuición, la iteración y la retroalimentación, se convierte en un medio para alcanzar los objetivos trazados por la investigación. La creación permite generar conocimiento, el cual se puede ver representado de forma tácita en artefactos o en el proceso para la generación de los mismos, siendo estos resultados capaces de generar transformaciones en nuestro entorno.

En síntesis, cuando los frutos de los procesos de investigación-creación dejan ver este tipo de conocimiento, vale la pena reflexionar sobre la contribución significativa que como disciplinas creativas estamos haciendo a la sociedad, y cómo ese aporte tiene diversas formas de expresión, donde el conocimiento es opinable, es decir, permite abrir discusiones que dispongan un camino expedito para seguir produciendo nuevo conocimiento.

Referencias

- Araya, M. (2013). Diseño desde la Araucanía: innovación y transferencia tecnológica para el desarrollo local. *Diseña Escuela de Diseño Pontificia Universidad Católica de Chile*, 6, 92-101.
- Ballesteros, M. y Beltrán E. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación creación en la academia*. Editorial Universidad El Bosque.
- Delgado, T., Beltrán, E., Ballesteros, M. y Salcedo, J. (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, Vol. 11, 10-28. <http://dx.doi.org/10.18566/iconofac.v11n17.a01>
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2013). Guía Metodológica para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. Recuperado de <https://www.patrimoniocultural.gob.ec/guia-metodologica-para-la-salvaguardia-del-patrimonio-cultural-inmaterial/>
- Ministerio de Cultura. (2011). Política de Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de https://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/salvaguardia-patrimonio-cultural-inmaterial/Documents/03_politica_salvaguardia_patrimonio_cultural_inmaterial.pdf.
- Ministerio de Cultura. (2010). Resolución 2055 de 2010. Por la cual se incluye el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, Nariño, en la Lista Representativa del Patrimonio Cultural Inmaterial y se aprueba

- su Plan Especial de Salvaguardia. Recuperado de http://www.avancejuridico.com/actualidad/documentosoficiales/2010/47857/r_mc_2055_2010.html
- Ministerio de Cultura. (2013). Impacto económico, valor social y cultural de seis festividades en Colombia en 2012. Recuperado de <https://culturayeconomia.org/wp-content/uploads/Festivales.pdf>
- Mollenhauer, K. y Hormazábal, J. (2013). Clusters innovativos en un territorio: modelo design driven para la generación de propuestas de valor. *Diseña Dossier: Revista Escuela de diseño*, 6, 70-80.
- Naciones Unidas. (2010). Informe 2010 Economía Creativa (Universidad Tecnológica de Chile Trad.). Recuperado de https://unctad.org/es/Docs/ditctab20103_sp.pdf
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2003). Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmueble Material. 32.^a reunión, celebrada en París. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000132540_spa
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2010). Políticas para la creatividad: Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas. Recuperado de <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/220384s.pdf>
- Ortiz, L. y Silva, S. (2020). *Décima y cantos de vaquería: Adaptación de estas expresiones a las nuevas generaciones* (Tesis de pregrado). Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/8580/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pizano, O., Zuleta, L., Jaramillo, L. y Rey, G. (2004). *La fiesta, la otra cara del patrimonio. Valoración de su impacto económico, cultural y social*. Bogotá, Colombia: Convenio Andrés Bello.
- Procolombia. (s.f.). Marca Colombia. Vive el Carnaval de Negros y Blancos en San Juan de Pasto. Recuperado de <https://www.colombia.co/pais-colombia/vive-el-carnaval-de-negros-y-blancos-en-san-juan-de-pasto/#:~:text=Cada%20a%C3%B1o%20entre%20el%202,Humanidad%20en%20el%20a%C3%B1o%202009.>
- Santana Talavera, A. (2003). Turismo cultural, culturas turísticas. *Horizontes Antropológicos. Puerto Alegre*, Año 9, n. 20, p.31-57
- Silva, M. (2013). Relectura de la noción de industria cultural de Theodor Adorno. *Anagramas. Universidad de Medellín*, vol. 12, 175-198.

Ana Patricia Timarán Rivera

Diseñadora Gráfica de la Universidad de Nariño, Especialista en Gerencia de Diseño de la Universidad Jorge Tadeo lozano y Magister en Diseño Avanzado de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Docente investigadora en el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño con una trayectoria de 14 años. Líder del Grupo MURU, investigación, creación y diseño, donde adelanta proyectos vinculados con las industrias culturales y creativas del territorio nariñense abordando temas de patrimonio, emprendimiento cultural y gestión del diseño.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1959-7850>

Ramón Ortega Enríquez

Diseñador Gráfico de la Universidad de Nariño, Tecnólogo Delineante de Arquitectura de la Universidad Cesmag, Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. Posgrado en Artes Mediales Universidad de Córdoba (Argentina) Universidad de Chile y Universidad de Caldas. Actualmente se desempeña como director del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Cesmag y docente hora cátedra del Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño. Investigador adscrito a los grupos de investigación MURU y Tipos Móviles.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9357-3734>

ENTORNO AMBIENTE

Edgard David Rincón
María Fernanda Chamorro
Andrés Sicard Currea
Katherine Elizabeth López
Jessith Fernando Guerrero

Autores

Tránsito entre la docencia, investigación e intervención comunitaria. Investigación-creación para codiseño y cocreación de estufas

Edgard David Rincón Quijano
Universidad del Norte
redgard@uninorte.edu.co

Resumen

De la mano de un proyecto enmarcado en la academia, el capítulo expone la experiencia que los investigadores-creadores y su obra tuvieron durante un lapso de ocho años, al realizar múltiples versiones de una estufa tipo cohete como autoconstrucción participativa. En este sentido, el objetivo consistió en examinar a la investigación-creación como un proceso de transformación mutua, en el cual se validan los conocimientos a través del diálogo de saberes, donde el cambio más significativo es la postura del creador como un investigador que comparte vivencias buscando mejor desempeño de una creación. Para esto, se analizaron dos aspectos: primero, la transformación del proyecto a través de distintos escenarios de ejecución en la docencia, investigación e intervención comunitaria; y el segundo consistió en tener en cuenta las cualidades que aporta la autoconstrucción como componente generador de nuevo conocimiento. Los aportes del proyecto provinieron de diversos tipos de personas: miembros de las comunidades, estudiantes, profesores, practicantes y asistentes de investigación. La diversidad de transformaciones en el tiempo del equipo de trabajo, permitió entender que el rigor de la documentación del proceso creativo abre las puertas a la flexibilidad metodológica, propia del pensamiento abductivo, las iteraciones del proceso y el aprendizaje dialógico que se emprende al intentar lograr el objetivo de la creación. De esta forma, el proceso creativo, como investigación conjunta, puede ser realizado asincrónicamente por equipos diferentes, si la documentación es construida y compartida naturalmente, lo que supone que la investigación-creación se pueda componer de proyectos sin final, mas no inconclusos.

Palabras clave: cocreación, codiseño, estufa, investigación-creación, intervención.

Introducción

Los proyectos de creación y las reflexiones derivadas de su ejecución son frecuentes dentro de las aulas de clase. Sin embargo, lograr que estos trasciendan el escenario de la formación y se conviertan en esfuerzos investigativos, requiere un ejercicio de perseverancia y autonomía de los investigadores; en parte difícil de alcanzar, principalmente por el acompañamiento requerido con un proceso de formación investigativa y la disposición institucional por reconocer la investigación-creación como conocimiento válido derivado de la experimentación constante y resultados inéditos. Asimismo, los proyectos de diseño desarrollados en clase han cambiado su enfoque: de la conceptualización informada al prototipado y validación temprana. Por tanto, debe considerarse que la aplicación de metodologías colaborativas y participativas conduce a que la investigación-creación construya conocimiento colectivo y distribuido (Estévez et al., 2018). El trabajo de codiseño y cocreación con comunidades, requiere que se trascienda entonces el papel de participantes para ser co-investigadores.

Lo anterior implica que se confiera una valoración significativa al proceso, al resultado y al creador, al traer consigo cuestionamientos sobre: ¿Cómo se puede brindar continuidad a los proyectos como procesos de investigación creación? ¿Cómo se transforman las creaciones al tener su origen en un proyecto de clase? ¿Cómo se asume la transición de ser investigador para el diseño a un creador-investigador? ¿Cómo afecta al creador-investigador ejecutar su proceso inmerso en un entorno académico universitario? La necesidad de dar respuesta a cada uno de estos cuestionamientos sugiere la existencia de dos problemas simultáneos para la investigación-creación derivada de proyectos de clase: el primero en términos de los alcances formativos y el segundo sobre el desempeño de la investigación-creación en entornos en los que se articula la academia con las comunidades. En este sentido, las cualidades simultáneas de la formación, la investigación y la creación suponen un escenario propio de los enfoques que ha tenido la evolución del diseño (Bousbaci, 2008; Buchanan, 2001; Jones, 2009) hacia la atención de problemas de mayor complejidad.

En efecto, el manejo de la complejidad en entornos por fuera del aula sugiere que el aprendizaje sea desarrollado teniendo en cuenta las capacidades propias para reconocer las oportunidades y limitaciones del proceso desde el individuo. Esta metacognición relacionada con el proceso de diseño se encuentra con el desarrollo de los valores individuales (Rincón Quijano, Fernández Morales y Tapias Valest, 2017), que permiten, desde ejercicios de aprendizaje-servicio (De Castro et al., 2017), la incorporación de las creaciones, resultado de los proyectos de diseño en clase, como iniciativas para la transformación comunitaria. Si bien los resultados pueden ser incipientes para dar solución a problemas reales, en la mayoría de los casos, dado su poco tiempo de ejecución y acompañamiento, estas intervenciones explícitas pueden ser detonadores de una investigación conjunta de mayor continuidad.

Así entonces, el impulso por trascender el impacto formativo hacia un proceso transformador en la comunidad, involucra un compromiso de continuidad que puede recaer en las capacidades investigativas del docente y de sus estudiantes, formándose para ser investigadores o coinvestigadores dentro de una *ciencia popular* (Fals Borda, 1980), que hoy debe interpretar a la creación, como articuladora de sus propias formas de conocimiento, con las más convencionales de las ciencias y los saberes ancestrales y populares.

Para el caso del programa de Diseño Industrial de la Universidad del Norte, la incorporación del trabajo con comunidades pretende dar un alcance más allá de las propuestas, llevando los proyectos de los estudiantes a implementaciones que superen las comprobaciones de prototipos y las validaciones comunitarias. Sin embargo, desde su implementación, primero como modalidad de proyecto de grado y después como la asignatura preparatoria al mismo, la tensión entre la calidad de los resultados por la sofisticación del diseño y su autenticidad derivada de las cualidades de la participación de la comunidad, ha estado presente, en parte por una interpretación común de la creación como únicamente una descripción del resultado, que desconoce tanto el conocimiento tácito en ellas (Polanyi, 1966) como el generado a través del proceso de creación. Por lo anterior, se pretende describir de la mano de un proyecto, al que se le ha dado continuidad, cómo la investigación-creación es también un proceso de transformación mutua, en el cual se validan los conocimientos a través del diálogo de saberes. El cambio más

significativo es la postura del creador como un investigador que comparte vivencias a través de las demandas de desempeño de una creación, en este caso, el diseño de una estufa ecoeficiente tipo cohete.

De esta manera, para interpretar los aportes del caso a la comprensión de la investigación-creación, se analizaron dos aspectos: primero, la transformación del proyecto a través de sus distintos escenarios de ejecución en la docencia, investigación e intervención comunitaria; cabe resaltar, que los intereses investigativos en una indagación emancipadora, local y emergente, pueden reunir el oxímoron que ha de considerarse al concepto de desarrollo sostenible. El segundo aspecto consistió en tener en cuenta las cualidades que aporta la autoconstrucción como componente generador de nuevo conocimiento. Vale precisar que la transferencia de tecnologías implica que exista un experto en su manejo, mientras que brindar capacidades de autoconstrucción para la implementación de la tecnología, puede suponer una incertidumbre al descubrir que ninguno de los participantes del proyecto pueda tener experiencia en la misma. Este es un proceso que no solo tuvo un componente reflexivo intrapersonal sino, también, se consideraron cualidades relacionales que surgen durante la exploración tanto en la fabricación como en el uso.

Finalmente, al interpretar el proyecto desde los resultados, procesos y personas implicadas, evidenció la diversidad de esfuerzos requeridos para trascender los impactos de la investigación-creación y sus variaciones en el tiempo.

Marco Teórico

Entender a la investigación creación en la perspectiva particular de un laboratorio de diseño para la innovación social, implica una paradoja fluctuante entre la investigación tradicional realizada en la academia y las indagaciones de las ciencias populares (Fals Borda, 1980), con una condición particular dispuesta por la mediación artefactual y el acto de proyectarlas. En consecuencia, es importante tener en cuenta consideraciones del tiempo, los participantes y sus formas de construir conocimiento.

La investigación-creación como estudios longitudinales eternos

Los proyectos resultan ser la unidad con la que puede identificarse un proceso investigativo, tienen comienzo y final, y cuando se ejecutan algunos similares, tanto a nivel temático como metodológico, se asumen como programas. Sin embargo, cuando la iniciativa permanece vigente, se mantiene una problemática sin resolver o una creación sin concretar. El proceso de investigación-creación puede interpretarse, entonces, como un eterno y reflexivo estudio longitudinal (Hernández-Sampieri, R., y Torres, 2018). Tal afirmación sugiere que las iteraciones creativas pueden verse fragmentadas por concebirlas, desde el comienzo, como parte del proceso cuya efectividad se manifiesta, particularmente, por el resultado concreto en una obra. Pero la naturaleza procesual de la investigación creación, puede validar tanto obras efímeras como indagaciones artísticas de toda una vida.

Por lo tanto, la principal condicionante no deberá ser una programación temporal de la creación, sino una postura ética frente a una ontología del investigador-creador; en otras palabras, una disposición del creador no solo para conformar la obra, sino para transformarse durante el proceso y ser transformado por su obra o diseño (Escobar, 2016). Esto bien parece un aspecto individual e introspectivo, pero también puede ser colectivo y vivencial. En la eventualidad, una creación colectiva y comunitaria es consecuencia de una memoria distribuida (Halbwachs, 2004/1950), resultante, en parte, de un proceso cognitivo socialmente distribuido y que debe aceptar que es representado por las personas que lo vivieron.

Dialógicas de la investigación creación

La investigación-creación puede entenderse también como una práctica de indagación conjunta de los problemas de la realidad; en ella se ejecuta un diálogo de saberes frente a una situación concertada que requiere de una creación. Cabe destacar, entonces, que este diálogo puede estudiarse como un fenómeno de transformación, pero al revisarlo a nivel personal, parece ineludible entender la creación como una experiencia autotélica (Nakamura y Csikszentmihalyi, 2009), en la que el disfrute del reto, puede garantizar la continuidad del proceso creativo e, incluso, involucrar a otros. Para el presente caso, quizá lo que guía a los creadores profesores,

investigadores, alumnos y ciudadanos a trabajar, sea la temática y los métodos empleados a lo largo del tiempo.

En efecto, desarrollar una investigación-creación constituye un acto liberador (Freire, 1974), no solo de las formas convencionales de la investigación sino, también, de los tiempos de las instituciones donde se practican. En consecuencia, el impulso de crear para entender puede mantener continuidad con la adaptación a los métodos, en respuesta de los resultados obtenidos con la creación.

Sobre la reflexividad y la documentación

La creación como investigación parece estar vinculada con la práctica de la exégesis de la acción creadora e, incluso, de la interpretación de la obra. Sin embargo, es también reconocido a nivel hermenéutico, que existe una precisión entre lo descrito en la creación, lo interpretado por otros y la interpretación propia del autor. Existe, entonces, un flujo de valoraciones con tiempos e intereses diversos; desde allí se construye gran parte de la documentación y organización de evidencias de la obra: un informe, un video, una fotografía y un mensaje de texto; estos son fácilmente consultados por los participantes de un proyecto. Pero al ver el proceso en un espectro más allá de la ejecución, es difícil retomar la información de manera estructurada o que evite la influencia determinada por la forma de pensamiento con el que se hizo su archivo, la mayoría de las veces, con propósitos administrativos de los proyectos, menos gnoseológicos y sensibles.

Así entonces, las evocaciones efectivas de la obra no escapan del plano afectivo. La influencia de las personas y la obra implican no solo un nivel de conciencia metacognitiva del proceso sino, también, una capacidad del autor a través de su práctica reflexiva (Schön, 1983). Pensar en el valor de la obra, su proceso e impacto son preocupaciones sobre el futuro que tienen los autores y coautores inmersos en su iniciativa creadora de manera autoreflexiva. Para el caso presentado, el ánimo por evitar el olvido de un proyecto valioso en el contexto de la clase, significó permitirse abandonar su originalidad y confrontarlo a nuevas condiciones, guiándose por aciertos y fracasos del proceso, que son vivencias y capacidades para relacionarse, construidas con el ánimo de continuar indagando el tema.

Documentación y cognición distribuida

La documentación de una creación puede ser una creación en sí misma; no obstante, el devenir de sus iteraciones en el tiempo, puede hacerla menos consciente y situada en un solo individuo. Para el caso de las obras colectivas y los procesos participativos, se entretujan diálogos implícitos en los resultados, en ocasiones decodificables solo por los miembros o participantes; esto también se puede dar en diversos equipos en el tiempo, quienes entienden los retos de una intención creadora que se sostiene en dicho tiempo. Los miembros y participantes se mueven dentro de una red de conocimiento tejida por ellos mismos; tal capacidad puede interpretarse como una capacidad de conocer y entender el tema de su creación, una cognición distribuida y validada por su propio hacer, como una memoria social (Halbwachs, 2004/1950).

Vale la pena aclarar, que dentro de un colectivo pueden existir modalidades de participación y niveles de involucramiento (Sanders y Stappers, 2008), asociados al proceso de investigación creación, incluso, se podría decir que, de manera inexperta, un equipo podría estar naturalmente polarizado, al diferenciar la operación del proyecto por acciones de investigadores y creadores por separado. Para el caso tratado, la creación implicó evitar los roles y comprender la interdependencia de quienes participaron del proceso y el entorno en que lo realizaron; en otras palabras, procurar dejar de ser profesores, estudiantes, practicantes, vecinos, líderes comunitarios, otros; y ser mejor personas que deseaban que la estufa fuese una realidad y funcionara. Quizá solamente se quería cocinar en ella, para poder percibir las condiciones benéficas que esta iniciativa sugería.

La investigación-creación y un proceso de fabricación participativa

Aunque no toda la investigación-creación es participativa y la fabricación participativa no necesariamente es investigación, resulta importante entender que la capacidad de vincular estos dos procesos reside en el potencial que tienen recíprocamente para provocarse. La investigación-creación es, en parte, de naturaleza autorreflexiva, dado que las formas de la reflexión pueden darse antes, durante o después de un acto creativo. Es importante reconocer que se debe a un nivel de involucramiento en

el que se pueda entender que, incluso, sin las condiciones ideales, la indagación vale la pena o construirá su propio entorno. Por su parte, la fabricación participativa puede tener niveles de involucramiento variados, los cuales dependerán de las motivaciones intrínsecas (Sanders y Stappers, 2008), el ánimo creador (Nakamura y Csikszentmihalyi, 2009) y el conocimiento del proceso de fabricación. Justamente, este último puede ser determinante para intercambiar el modo de la participación a la investigación. Para el caso, resultó evidente, con mayor certeza, en ambos extremos: conocimiento nulo o experticia de los participantes.

Por último, se manifiestan distintos niveles de elaboración en el desarrollo de una investigación-creación, que involucran los actos de construcción y diseño en un entorno colectivo, tanto a nivel transversal de los participantes como longitudinal de un proyecto que brinda continuidad a una iniciativa de configuración artefactual.

Estudio de caso de investigación-creación

El caso correspondió a un proyecto de investigación-creación, llamado *Olla sobre la llama*, el cual ha experimentado cinco transformaciones durante su tiempo de ejecución, al cambiar de actores, métodos y enfoques durante cerca de ocho años. Tal frecuencia de cambio puede atribuirse a un ajuste de metodología constante, debido a sus resultados y a las oportunidades que se encuentran en el camino de lograr su objetivo. Lejos de ser una falta de rigor investigativo, el proyecto encontró su verdadera naturaleza en las cualidades iterativas, abductivas y dialógicas de la investigación-creación.

El proyecto, entonces, trató sobre cómo las poblaciones remotas, aisladas de servicios de gas domiciliario o energía eléctrica, viven la cotidianidad expuesta a innumerables problemáticas en sus actividades cotidianas, tales como cocinar, buscar agua, caminar por el barrio, jugar, en el caso de los niños, o recolectar desechos. De esta manera, se notó que se exponían a enfermedades e inseguridades, especialmente, los menores. La actividad que más genera tanto dificultades como repercusiones a largo plazo es cocinar. Entre los múltiples artefactos de cocina que los habitantes utilizan, la estufa de leña o *de tres puntos*, propicia que tanto el cocinero como las personas habitantes de la casa estén expuestos al monóxido de carbono, gas nocivo para la salud de los ocupantes de la vivienda.

Con lo anterior, en el 2012, la estudiante Astrid Botero, como proceso de trabajo de grado, comenzó un proyecto de cuatro meses con la comunidad de Villa Clarín, Palermo (Magdalena). El proyecto titulado *Olla sobre la llama* tuvo como objetivo diseñar un producto que disminuya la insatisfacción por la exposición al humo y al monóxido de carbono en los habitantes de las viviendas. Su desarrollo se dio a través de la cocreación de una estufa tipo cohete, con los habitantes de Villa Clarín, con utilización de materiales al alcance de la comunidad en su territorio, respetando las costumbres y modalidad de cocción, junto con la inclusión de los habitantes de modo activo en capacitaciones, en el desarrollo de las propuestas y la implementación de estas con los habitantes.

Como resultado, después de varios talleres de cocreación, se llevó a cabo el codiseño y autoconstrucción de cinco estufas, fabricadas con barro disponible en la ladrillera del barrio y empleadas por tres de las familias en sus casas. A partir de ese momento, dada la pertinencia y acogida del proyecto tanto a nivel académico como comunal, se le dio continuidad con cuatro versiones más, explorando su potencial para aprender creando y generar conocimiento de la mano de algunas de sus características inéditas al momento (Imagen 14).



Imagen 14. Proceso del proyecto inicial *Olla sobre la llama*.
Fuente: Fotografías de Astrid Botero del archivo del DISCA Lab.

Poco tiempo después, la gran acogida de las estufas y su dinámica de trabajo, por parte de la comunidad, llamó la atención de la Fundación Buenamar, de la zona portuaria de Palermo, Coremar, que toma la decisión de apoyar la implementación de un proyecto piloto para la autoconstrucción de 100 estufas para la comunidad de Divina Luz, Palermo, un barrio cerca de Villa Clarín. Con la urgencia que suponía cumplir con la meta planteada para ese proyecto de extensión, se planteó un proyecto de investigación que evaluara el desempeño de la estufa en su fabricación y uso a esa escala y condiciones. Así, durante tres meses se realizó un análisis que permitió identificar posibilidades de mejora al diseño original.

De acuerdo con lo anterior, ese proceso de refinamiento concluyó en dos descubrimientos devastadores para las intenciones de cobertura de la estufa diseñada: primero, la fabricación de un nuevo prototipo resultó imposible, aunque fueron empleados los mismos moldes, material y técnicas; la autora del proyecto y un asistente de investigación dentro del taller de manufactura de la Universidad, tras varios intentos, no pudieron replicar el diseño realizado junto a la comunidad. Segundo, la estufa no mantenía el efecto de combustión completa propio de su tipología. Una vez identificada la dificultad para fabricar un nuevo prototipo, se empleó una de las estufas fabricadas originalmente con la comunidad, y se procedió a comprobar su desempeño con pruebas de ignición, temperatura alcanzada y hervido de agua -*Water Boiling Test* (WBT)-; de ello, se obtuvieron resultados negativos. Infortunadamente, el proyecto piloto fue cancelado antes de poder solucionar los problemas de desempeño de la estufa, debido a una transformación que tendría la fundación Buenamar y Coremar mismo.

Hacia 2013, la curiosidad por indagar las causas del pobre desempeño del diseño original, coincide con la creación del Laboratorio Experimental de Diseño para la Innovación Social del Caribe (DISCA Lab.) en la Universidad del Norte, el cual, adscrito a la red internacional *Design for Social Innovation and Sustainability* (DESI), permitió, a través de una convocatoria interna, contar con un recurso para rediseñar la estufa con una manera más rigurosa del método, tanto del diseño participativo como del diseño detallado de la estufa. De esta manera, comienza un trabajo para caracterizar el diseño original, en sus distintas etapas, por medio de un levantamiento tanto de sus procesos de fabricación y uso como

del diseño detallado, con la realización de planimetrías y modelados paramétricos, un análisis de fallos, levantamientos de procesos con empleo de la técnica del aprendizaje con un alfarero experto y el método de protocolos en voz alta, para finalizar el rediseño de la estufa, con tres alternativas que fueron prototipadas, creando matrices y moldes (Imagen 15).



Imagen 15. Sesiones de rediseño y autoconstrucción con Protocolos en voz alta.
Fuente: archivo del DISCA Lab.

A finales de 2014, se contó tres prototipos fabricados con la materia prima de Villa Clarín. Sin embargo, al igual que el diseño original, su desempeño fue pobre, incluso, al ser operado por usuarios expertos. El proyecto terminó con un rediseño para cambiar los canales de combustión y el material a concreto con moldes de formaleta, en una propuesta modular, que no pudo ser fabricada por la falta de recursos para mantener el equipo de trabajo.

Los resultados y aprendizajes de este primer proyecto de investigación-creación, llevó a buscar referentes regionales e internacionales bajo el concepto de *hazlo tú mismo - Do It Yourself (DIY)*, de tecnología similar, con el fin de comprobar un conjunto de 10 hipótesis sobre el fallo de las estufas diseñadas a lo largo del proyecto. Al comienzo se elaboraron tres modelos de estufa tipo cohete DIY, las cuales tuvieron un desempeño irregular durante las pruebas WBT.

Adicionalmente, a través del DISCA Lab se redactó una propuesta para una convocatoria internacional de *Grand Challenge Canadá*, en la que se planteó un proyecto para el desarrollo de las estufas, con un enfoque hacia la economía circular. Con tal fin, en conjunto con el exalumno Carlos Vizcaíno, por parte de la Fundación Proyecto Titi, se impulsó la idea de generar un sistema en torno a las estufas, que pudiera evitar la deforestación y disminuir las afectaciones al hábitat de los monos titi cabeciblancos. Aunque la financiación para el proyecto no se obtuvo, en el proceso, se obtuvo la donación de dos binde ya implementados por la fundación en sus comunidades de incidencia, los cuales también presentaban algunas complicaciones y se sumaron a la tipología de estufas para analizar por el proyecto en una nueva versión.

Para finales de 2015, el DISCA Lab había consumido todos sus recursos para investigación; de manera que comenzó a ofrecer pasantías investigativas como modalidad de grado, con el fin de atender iniciativas inconclusas y aprovechar oportunidades emergentes. Es entonces, cuando se decide retomar tanto la propuesta de *Grand Challenge Canadá* y la fabricación de todos los modelos diseñados hasta el momento, para realizar pruebas normalizadas por la *International Cookstove Alliance*, principalmente WBT, con protocolos internacionales, con el fin de escoger el mejor diseño para implementar en un piloto con cultivos de aprovisionamiento hechos con plantas de rápido crecimiento y cercos verdes.

Para 2016, el proyecto no pudo completarse en los tiempos académicos de la práctica, y su máximo alcance fueron unas pocas pruebas de los modelos ya construidos, la fabricación de nuevos prototipos con los materiales originales y un modelo teórico para el Binde con el consumo circular de leña proveniente de un cultivo de aprovisionamiento de árboles de rápido crecimiento, *alstonia scholaris* (Figura 51).



Figura 51. Modelo conceptual y teórico de Binde. Fuente: Diagrama original del archivo del DISCA Lab.

Posteriormente, el modelo teórico fue presentado en una ponencia en la *23rd Annual International Sustainable Development Research Society (ISDRS) Conference* en 2017, experiencia de la cual pudo contactarse con Lina López, una diseñadora estufer, que habría impulsado la iniciativa de uno de los referentes regionales, las estufas PRIMA, desarrolladas en el marco de un proyecto del Fondo Patrimonio Natural, en los Montes de María; esta iniciativa operaba como un emprendimiento social que comercializa cinco modelos de cocina, en cabeza de los mismos campesinos de la región. De la mano de Lina, se abre la posibilidad para una nueva etapa del proyecto, el cual vendría nuevamente en forma de una práctica investigativa, con el propósito de realizar las pruebas definitivas en campo con el grupo de estufas PRIMA, presente en el Municipio de San Juan de Nepomuceno, quienes se encontraban en proceso de capacitarse para ser certificadores de pruebas realizadas a estufas.

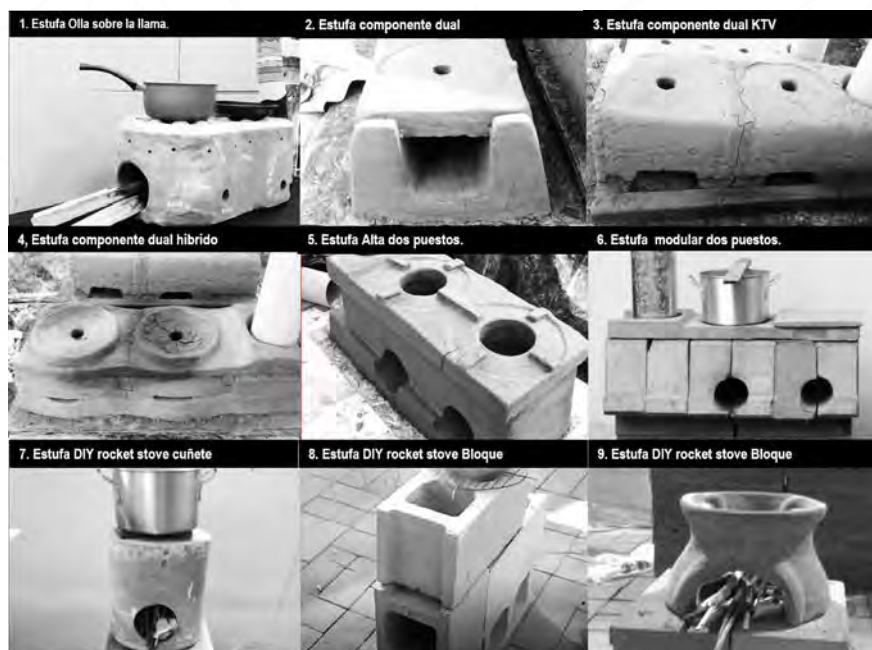


Figura 52. Tipología de estufas a lo largo del proyecto.

Fuente: Fotografías del archivo del DISCA Lab durante pruebas WBT.

En 2018, esta última práctica investigativa del DISCA Lab, realizada en el marco del proyecto, logró organizar la información de los nueve tipos de estufas desarrollados y su documentación (Figura 52). Adicionalmente, se llevaron a cabo varias visitas de campo, para realizar las pruebas asistidas por la comunidad y Lina como experta (Imagen 16). Aunque la estufa no logró superar la WBT, permitió preparar un arroz hervido; ante tal comportamiento, el prototipo se dejó en Villa Marta para uso cotidiano, puesto que, gracias a consumir poca leña y mantener un fuego constante de poco mantenimiento, los campesinos la vieron útil para mantener alimentos calientes, particularmente café. Tras estas pruebas de campo, se definieron las modificaciones definitivas al modelo de estufa desarrollado por el DISCA Lab. A comienzos de 2019, con una planimetría definitiva del diseño, comienzan los ajustes a los moldes existentes y la fabricación de nuevas piezas.



Imagen 16. Visita de campo en Villa Martha, San Juan de Nepomuceno.
Fuente: Archivo del DISCA Lab.
Prueba WBT con leña local

La experiencia recogida durante el proyecto fue presentada en el *II Simposio sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030: Una nueva mirada a la Agenda Global de Desarrollo*. Durante la ponencia, la descripción del trasegar del proyecto se encuentra con la influencia colonial descrita en sus metas, las cuales, con frecuencia, favorecen el *statu quo* de las poblaciones coloniales urbanas, y no tanto a la igualdad de las poblaciones remotas. El proyecto, hoy busca concretar su funcionamiento y escalamiento a comunidades, en forma de intervenciones en unas nuevas y la puesta en marcha de micro-franquicias comunitarias para la apropiación tecnológica del diseño y su proceso de producción (Figura 53).

Lo anterior permite comprender que, en un proyecto de creación, los participantes y poblaciones pueden cambiar, y aunque la importancia por la continuidad de los actores para cumplir los objetivos, sigue siendo fundamental, también es natural que, dentro de esa fluctuación, con una correcta documentación del proceso, los aprendizajes son muchos y en ocasiones existen grandes oportunidades dentro de la posibilidad de fluir con cada situación que se presenta. Visitar el origen de la creación es propio de la naturaleza de un proceso creativo, a través del diálogo que requiere explicar a los diversos actores que se vinculan al proyecto, así mismo, también existe una transformación de su propósito.

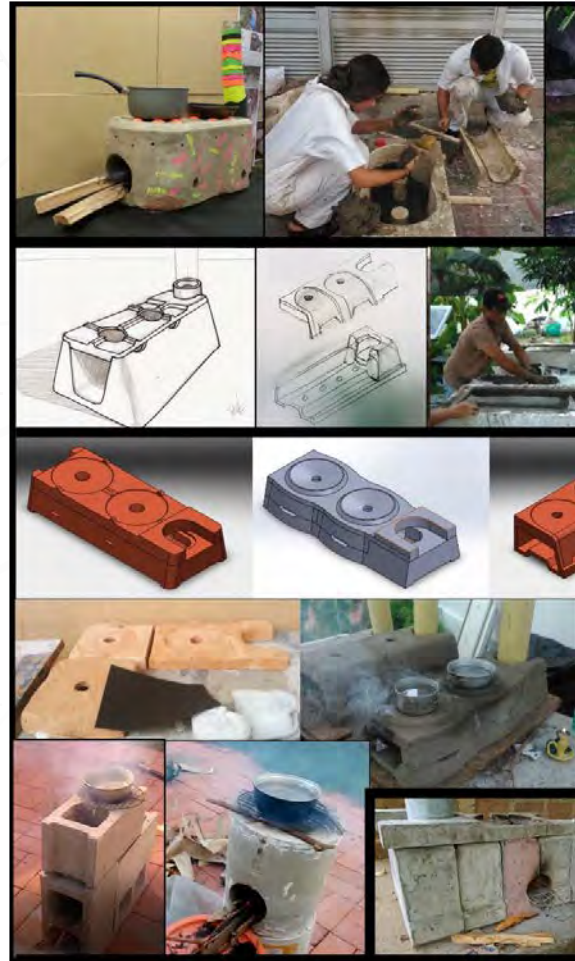




Figura 53. Cronología del proyecto.
Fuente: Diagrama construido con evidencias fotográficas del archivo del DISCA Lab.

Conclusiones

Como investigador provocador de esta visión longitudinal, resultó claro que las motivaciones trascendieron los retos técnicos e institucionales. En definitiva, el reto de concretar las investigaciones y creaciones en este ejercicio arrojan conclusiones en cuatro aspectos particulares i) La forma de participación en la investigación-creación. ii) Las interpretaciones del problema de investigación específico. iii) Los cambios en los enfoques de la creación misma. iv) la transformación en la docencia, la investigación, la creación y la intervención comunitaria.

En cuanto a la forma de participación, este ejercicio muestra la posibilidad de un tránsito en formas existentes en la academia. Aunque el proyecto resultó extender su duración con una obra aún inconclusa pero con una creación prolífica; lo que a simple vista puede interpretarse como un programa de ensayo y error, donde el grupo de investigadores cambió frecuentemente, se demostró que hasta hoy se conserva el interés y disposición ante la autoconstrucción de estos artefactos, que se mantuvo en todos los implicados; lo anterior, es gracias a que el proceso permaneció abierto para permitir el relevo de los participantes y buscó las formas dentro y fuera de la estructura académica para dar continuidad al proceso de diseño de cocreación y, a través de la documentación poder realizar una evocación de las inquietudes iniciales.

De igual manera, la continuidad en estos procesos resulta personal más que institucional, puesto que en realidad los espacios de participación convencionales permiten transitar las funciones misionales (docencia, investigación y extensión). Lo anterior sumado a que, la realización de diversas versiones de las estufas, permitió entender que existen fluctuaciones permanentes de un proceso entre la investigación y la creación, las cuales con frecuencia se relegan a una relación de causa-efecto o una fase de prototipado. De igual manera, estas creaciones y sus modificaciones en constante refinamiento fueron la fuente de ejercicios de clase, prácticas profesionales en investigación, investigaciones puntuales y experiencias de participación comunitaria.

Como creador-investigador interpretar el problema de investigación específico y ejecutar el proceso inmerso en un entorno académico universitario, significó un reto bien recibido por la emergencia del

reconocimiento de la investigación-creación en Colombia y su aplicación a problemas sensibles en nuestro territorio. Particularmente, la región Caribe presenta un déficit significativo en cuanto a brindar las condiciones de cocción segura, pero también posee un conocimiento inmenso sobre la cocción con leña, el cual resulta conflictivo entre una colonizadora forma de cocinar y un saber ancestral que está oculto entre técnicas e historias. Sin embargo, la libertad de exploración de un ejercicio creativo es una fuente de experiencias que ayudan a entender las múltiples realidades, y mantenerse en el ánimo de compartir y facilitar cocinar y comer; un reconocimiento universal del problema que hoy continúa teniendo un impacto global. Lo anterior, llevó al reconocimiento de diversos enfoques del mismo artefacto y a entender que las creaciones permanentes son invitaciones al cambio de perspectiva. Cada una de las formas adoptadas en las estufas abrió el espectro de nuevas causalidades y casualidades; por ejemplo, el vincularlo a los principios de la economía circular y la conservación medioambiental, hecho que condujo a interpretar una realidad que hoy parece aún exótica, pero que es la cotidianidad de muchas personas, la cocina con leña.

Las transformaciones desde la docencia universitaria permitieron encontrar procesos y procedimientos para dar continuidad a iniciativas de clase a través del emprendimiento y la práctica investigativa. Esto incluso, permite ver en el voluntariado universitario una plataforma de seguimiento, para el proceso de generación de conocimiento y aporte a otras personas, en lugares diferentes y a los otros(as) futuros.

Las transformaciones desde la investigación universitaria muestran que, aunque el investigador-creador podría saber lo que hace desde el comienzo, es necesario flexibilizar la formulación de los proyectos para encontrar otro nivel de desempeño que implica nuevo conocimiento emergente del proceso de creación mismo. Igualmente, el proceso depende del contexto de la creación y en este caso en el esquema metodológico para el diseño participativo, al ser una condicionante que reta al éxito del diseño creado, más aún al contar con equipos diferentes a lo largo del tiempo. Lo anterior sugiere que en la investigación-creación se pueda componer de proyectos sin final, mas no inconclusos. Por lo cual la documentación del proceso cobra importancia cuando los fracasos previos evitan los lugares comunes y permiten respetar el trabajo anterior, independiente

de sus resultados, y que, en algunos casos, responde al impulso de una curiosidad creadora y una motivación intrínseca.

Las transformaciones en la intervención comunitaria hecha desde la universidad, permitió ver que, en un solo ejercicio, puede dialogarse para entender y entender dialogando. El aspecto fundamental, es sentir y pensar que la respuesta está distribuida entre todos y que quien quiera explorarla resuena con otros que no tienen una participación en su proyecto, sino que son cómplices de su deseo creador. En ese sentido, el concepto de intervención puede a través de la emancipación de rigor académico, ganar autenticidad en el significado de la creación y las preguntas que genera y responde simultáneamente; así transformarse del diálogo de saberes al diseño de unos saberes.

Finalmente, se puede decir que un proceso de investigación-creación como investigación conjunta, puede ser realizado asincrónicamente por equipos diferentes, si la documentación es construida y compartida naturalmente y se pueda componer de proyectos sin final, mas no inconclusos.

Reconocimiento y agradecimientos

A un equipo que dura en el tiempo, conectado de alguna forma al proyecto: Astrid Botero, Eduardo Higgins, Edgard David Rincón, Carlos Gutiérrez, Katherine Tapias, Luis Miguel Gómez, María Juliana González, Martín, Carlos Vizcaino, Lina López y Cristian Díaz, quienes aportaron desde su perspectiva al proyecto y que no dejaron apagar la llama de esta *Olla*. Igualmente, reconocer el apoyo de la Dirección de Investigaciones y la Decanatura de la Escuela de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad del Norte, al maravilloso grupo de personas que emprende con las estufas PRIMA, y a Widman Valbuena, quien resuena al motivar a la comprensión de la cocreación desde OKA consultores.

Referencias

- Bousbaci, R. (2008). "Models of man" in design thinking: The "bounded rationality" episode. *Design Issues*, 24(4), 38–52.
doi: <https://doi.org/10.1162/desi.2008.24.4.38>
- Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. *Design Issues*, 17(4), 3–23.
Retrieved of <http://www.jstor.org/stable/1511916>
- De Castro, A.; Domínguez Merlano, U.; Domingo Roget, Á.; Balaguer Fábregas, M.; Martínez Gómez, A.; Guerra Flórez, D.; Ríos García, A.; Pérez Peñaloza, V.; Jiménez Arrieta, M.; Jaramillo Doria, D.; Isaza Gutiérrez, J.; Barrios Mogollón, D.; García González, M.; De la Puente Pacheco, M.; Vela, R.; Rincón Quijano, E.; Fernández Morales, M.; Tapias Valest, K.; Del Pozo Serrano, F. y Muñoz Barrios, G. (2017). *Transformar para educar 4: aprendizaje servicio*. Recuperado de <http://manglar.uninorte.edu.co/handle/10584/7836>
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.
- Estévez, H. A.; Cabanzo, F.; Delgado, T. C.; Salgar, O. A.; Soto, A. S. y Salamanca, J. (2018). Apuntes sobre el debate académico en Colombia en el proceso de reconocimiento gubernamental de la creación como práctica de generación de nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 13(1), 281–294.
doi: <https://doi.org/10.11144/javeriana.mavae13-1.asda>
- Fals Borda, O. (1980). La ciencia y el pueblo: nuevas reflexiones. En M. C. Salazar (Ed.), *La investigación-acción participativa. Inicios y desarrollos* (pp. 59–75). Bogotá: Editorial Laboratorio Educativo.
- Freire, P. (1974). *Pedagogía del oprimido (13ª ed.)*. México: Siglo XXI Editores.
- Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva (Vol. 6)*. Prensas de la Universidad de Zaragoza. (año de publicación del libro original; 1950).
- Hernández-Sampieri, R., y Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación (Vol. 4)*. México D. F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Jones, J. C. (2009). Design 1.0, 2.0, 3.0, 4.0. *NextD Journal, especial*.
Recuperado de <http://www.nextd.org>
- Nakamura, J. y Csikszentmihalyi, M. (2009). Flow theory and research. En S. J. Lopez y C.R. Snyder (Eds.), *Oxford Handbook of Positive Psychology* (pp.195–206).
Doi: <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195187243.013.0018>
- Polanyi, M. (1966). *The tacit dimension*. Chicago: University of Chicago Press.
- Rincón Quijano, E.; Fernández Morales, M. y Tapias Valest, K. (2017). Reflexiones activas, aporte del diseño en la metacognición de valores. En A. de Castro y E. Domínguez (Eds.). *Transformar para Educar 4: aprendizaje servicio* (pp.179-212). Ciudad: Editorial.

- Sanders, E., y Stappers, P. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design*. *International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 4(1), 5-18. doi: <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Schön, D. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. New York: Basic Book.

Edgard David Rincón Quijano

Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de Colombia, Magíster en Diseño Industrial de ISTHMUS, Escuela de Arquitectura y Diseño de América Latina y el Caribe, y candidato a Doctor en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Profesor Asistente de la Universidad del Norte, Coordinador del Laboratorio Experimental de Diseño para la Innovación Social del Caribe DISCA LAB de la DESIS NETWORK ASSOCIATION, autor del libro "Humanos a la Obra: Experiencias de diseño para la innovación social en el Caribe".

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5274-0375>

Las sabidurías ancestrales como tecnologías vivas en día-logos con el diseño. Caminos para vivir la inspiración y el cuidado

María Fernanda Chamorro R.
Universidad Nacional de Colombia
mchamorro@unal.edu.co

Andrés Sicard Currea
Universidad Nacional de Colombia
asicardc@unal.edu.co

Resumen

Este es el relato de un camino diseñado por muchos y que se quiere convidar. Día-logos¹⁰ co-construidos y accionados por diseñadores, que se han dejado afectar por los saberes ancestrales en territorios diversos y comunes, que permiten ver al diseño como objeto de conocimiento con necesidad de renovación, desde su pedagogía y acción profesional y sumar para hacerse diseño. Este caminar de los últimos cinco años visibiliza que no diseñamos solos, aunque aparente ser así en nuestro proceso automatizado y sistematizado, porque siempre habrá un diálogo de un ser con otro ser para poder hacer algo, para ese ser desde mi ser. Lo conforman metodologías colectivas que logran el movimiento dinámico del ser+hacer, donde “la vida real se combina con la vida ritual” (Albuja, 2020), ritual que invita a re-conocer-nos en la diversidad material e

¹⁰ Día-logos El uso del lenguaje creado para el término día-logo es aplicado aquí para disponer de una mirada propia sobre el valor y vitalidad que tiene el lenguaje y su potencialidad para crear nuevas voces y sentidos. Al trabajo de diálogos presentado desde aquí es al que se acude y se alude luego de ir adquiriendo conciencia de las labores de conversar y conservar en un diario vivir; una labor que se hace permanentemente; es por eso que proponemos el uso de la palabra día, ya que es acción de todos los días y le reconocemos a este término el paso del tiempo, el que nos depara y presenta la cotidianidad, la que vivimos día a día.

La conjunción del día con el logos nos convoca a enaltecer la palabra en cuanto se refiere a la acción meditada, reflexionada o razonada, para así entonces dejar construida la noción de que en los día-logos se hacen presentes los sentipensamientos y sus actuaciones desde la cotidianidad, la cual co-construye nuevos sentidos y sentires en las acciones diarias y consuetudinarias, por eso entendemos que sabidurías y diseño platican en el día a día para inspirar(se) e indagar(se) co-razonando (razonamiento-conjunto).

inmaterial que devela esta investigación, desde, hacia, con y para el diseño de la vida. Aborda una descripción del Aula Viva, donde se deja saber que nos adentramos a proponer que la investigación-creación no se reconoce solamente en cosas hechas, sino en hechos que evidencian a quienes se afectan por transitar caminos, siendo ellos mismos obras y obrares. Serán los juegos, la palabra, el sentir y la acción los que alimenten y de-muestran el fruto de la indagación/acción que el proceso de diseñar trae, tecnologías vivas que re-conoce el diseño como innovadoras, dialogando con complejos procesos de pro-crear y crear, reconociendo las transmisiones de legados de cuidado que alimentan la pervivencia en el por-venir.

Palabras clave: diseño con la vida, saberes ancestrales, tecnologías vivas, diseño con los territorios, transmisión del cuidado.

Intro-ducción / ¿Cómo empieza todo?

La investigación aquí propuesta es vista como un caminar continuo en pensamientos y acciones conscientes que afirman el valor del diseño como acto humano y natural. Estos procesos y modos investigativos se amparan quedando dentro de rutas praxeológicas y ontológicas, atravesando las epistemologías del sur, auto etnografías y metodologías propias de la ancestralidad latina, que se desarrollan desde sabidurías que re-conocen enfoques experimentales, integrados a procesos de afirmación de identidades propias y comunes que valoran las bio-etno-diversidades presentes en las trans e interculturalidades de nuestros territorios día-logados¹¹

Desde la experiencia del trabajo y el aprendizaje con las tecnologías vivas y los saberes ancestrales surgen líneas claras de investigación

¹¹ Día-logados es un matiz del término dí-logos, el cual es ampliado en la dimensión del tiempo-espacio, ya que logar viene del lat. locālis - local, del lugar, esos espacios y lugares que se constituyen en territorios, que son prestados o alquilados por un tiempo determinado a un valor convenido.

^Es así que en este con-texto se propone reconocer la condición humana de tener permiso y acuerdos para habitar y vivir un espacio-tiempo que recorreremos como presente y que nos es posible habitar en el aquí y el ahora. Esos territorios nos han sido delegados a cuidado mientras transitamos por ellos y nuestra condición efímera de existencia nos pone de manifiesto esa noción de que son Día-logados, es decir, que son lugares que nos son prestados para cuidarlos día a día y saber legarlos a través del tiempo (Día-legados si lo prefieren).

acción participante (IAP), que ha permitido la materialización de estas en el tiempo y que han sido estudiadas, vivenciadas e incorporadas por diseñadores como Andrés Sicard C. y María Fernanda Chamorro R., quienes al transitarlas llevan a las aulas y fuera de estas alternativas sensitivas de aprendizaje, con el fin de pro y co-crear vivencias y visiones del diseño que incluyen afecto y cuidado.

Las líneas de indaga-acción, tal como lo sintetiza e intersecta la Figura 54, son:

- Autogestión de Diseño: Lo co-constructivo + la innovación social (trabajando en agencia con otros).
- Conocimiento tradicional: Los saberes en producción de materialidad y como objetos de conocimiento (re-conocimiento de herencias, por ejemplo, en el trabajo con la cerámica como legado familiar).
- Cultura material: Los saberes en diálogo con las tecnologías vivas y la praxeología (vivenciando el hacer/saber y saber/hacer).
- Diseño para alimentarnos: *Food Design* y la cultura alimentaria (cultura del afecto y del cuidado).

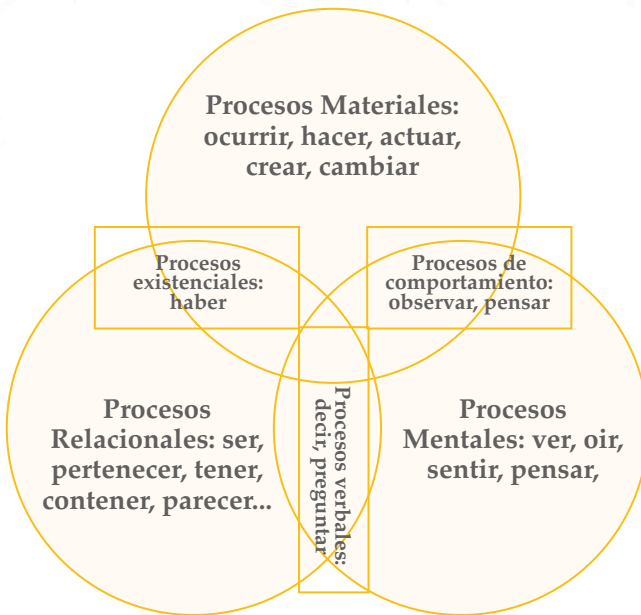


Figura 54. Relaciones y procesos para y desde el Diseño con lo otro.
Fuente: Elaboración propia.

Así mismo, algunos de los resultados de los procesos de investigación-creación (indagación) son el obrar y la obra, como ilustra la Figura 55, de las redes colaborativas que se tejen en diálogos diversos y los grupos que el diseñador co-crea, producto de su experiencia que bifurca entre lo *formal* y lo *in-formal*; el primero, en relación con lo construido, caminado y experimentado desde las aulas académicamente formales; el segundo hilo va desde la experiencia de la vida en diseño permanente, replanteando y jugando como con un juego de bloques, donde sus piezas algunas veces encajan acertadamente y otras veces los bloques tornarán a ideaciones transformables en realidades probables (o no).

Lo anterior lo profundiza Lafuente (2020) en *Los amateurs de la Ciencia, los in-disciplinados*, como aquellos entes que ven horizontes fuera de la estructura estable y conocida, que se permiten la exploración de otredades, a veces invisibilizadas por la homogeneidad cotidiana.



Figura 55. Redes de acción donde el Diseño aparece en inter y transrelacionalidad con diferentes tecnologías que afectan la transformación de la materia desde el Diseño.
Fuente: Elaboración propia.

¿Indagando lo formado? Sobre lo formado, lo formal y la transformación

El proceso de diseño necesita memorar qué es diseño, gracias a una tecnología viva fundamental como lo es el lenguaje. Se trata de la comunicación con el otro y consigo mismo, que permite ser traducida (Callon, 1986) desde la memoria mutua, construida por diálogos permanentes entre actores, entre los cuales habrá afectación y transformación. Lo anterior también permite elucidar que aquel al que denominamos «el usuario» otorga poder y responsabilidad de la representación y la interpretación al diseñador, para que este con-vierta en “designa-acciones” orientadas a pre-advertir en artefactos, aparatos, mensajes de símbolos y/u otros elementos que conforman un acervo de dispositivos que suman a su cultura material (Joerges, 1999), y a su vez, es manera para sensibilizarse entre seres, como resultado del diálogo de saberes y acciones de memorias conjuntas.

¿Por qué y cómo afectarnos?

El afecto trae consigo el cuidado por el otro, lo sensitivo del ser, los valores y la ritualidad (Mumford, 1964), sobre los cuales la materialidad y la producción social se construyen, esto le permite a nuestra especie reconocer, cooperar, construir, proyectar, actuar y transmitir el sentido que se torna en tejido de saberes transmitidos. Los pueblos originarios transfieren su afecto a través de la enseñanza de la producción de su cultura material, creaciones que garantizan, bajo su autonomía y cosmogonía, que el proceso de transmisión sea sostenido y cuidado en el tiempo. ¿Cómo se logra? por medio de sensibilizar, sacralizar y ritualizar el trabajo ordinario, a través de la lúdica y el contacto de la transformación con y desde lo material, entre otros.

Una aproximación a esta práctica se da desde hace 5 años en la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá, en la asignatura optativa *Cultura Material y de las Artes de Latinoamérica*, que ha logrado que diseñadores en transformación vivencien junto con los sabedores ancestrales lo sensible del diseño y su capacidad de respeto y cuidado en contacto con el origen.

La Figura 56 en complemento con la Imagen 17, re-tratan una sesión de aprendizaje desde el tejido de un canasto, donde el futuro diseñador aprende de la mano del maestro ancestral. Abuelo Faustino del pueblo Murui-Muinane, quien expone la importancia de la concentración, el ejercicio del hacer y deshacer una vez tras otra, la atenta escucha al mayor, la sabiduría y la mutualidad entre aprendices, sin dejar de lado la cosmovisión y trascendencia interior que una acción repetitiva logra en el ser humano como aprendiente de la vida, un sinnúmero de afectaciones en la transformación del ser.

TEJIENDO TODOS

- Respeto por el otro
- Aprendiendo a Escuchar
- Cultivarse en el Compartir
- Labrar el reconocimiento del Otro y Lo Otro
- Entrar en silencio



Figura 56. Método de enseñanza para tejer un canasto.
Fuente: Elaboración propia.

RED-CANASTOS



Imagen 17. Método de enseñanza para tejer un canasto.
Fuente: Elaboración propia.

Concretamente somos investigación creación permanente, constituyendo acciones de diseño para la vida misma, actuamos y somos diseño y no solo cosificadores. En estas metodologías y tecnologías vivas, cada acción es el trabajo de memoria que nos re-cuerda –a manera de muchas cuerdas convertidas en tejido de historias– la importancia de la transmisión, para activar legados develados y recibidos con infante asombro, mientras se vive la experiencia estética del aprendizaje significativo.

A manera de Marco Teórico

Con-ver-remos, ¿la memoria, la innovación y el rito de diseñar juntos?

Como diseñadores (tal vez) estamos más pendientes de la innovación a manera de fórmula/promesa magistral, pero la sabiduría ancestral nos recuerda que en la evolución humana los procesos y sistemas innovadores han sido mínimos (Edgerton, 2007). La tecnología se re-crea desde antiguas transmisiones, adaptándose a los contextos, actualizándose y renovándose, a manera de sistemas operativos.

Sabemos, somos y conocemos, a partir de la conversa, del gozo intelectual de Wagensberg (2007) y representada como un *CON-VER-SEMOS* de Sicard (2020), de procesos participativos. Las epistemologías del Sur global que promulga Boaventura de Souza, nos memoran que somos actores del ecosistema, no sus poseedores y que la relación con este es de simbiosis permanente.

Los aprendizajes participativos, como escalas metodológicas colectivas, nos llevan a reconocer al *CON-SER-VAMOS*, como Sicard (2020) lo transmite y que humanistas como Mumford (1964) lo proponían a mediados del siglo XX. Son propuestas de mundos existentes como sistemas sociales de pequeñas escalas, permitiendo la sostenibilidad colectiva que depende de las habilidades humanas, unidas, vueltas acciones cotidianas, materializadas por la participación comunitaria, acompañada del ritual, lo invisible y de todo aquello que alejó al ser de su sensibilidad comunicativa, consigo y con otros, por la dinámica productiva, perdiendo la sacralidad y la celebración.

Estas ecogonías (Zent, 2014), les recuerdan a los diseñadores que no pueden retornar al modelo estacionario del antropoceno (¿o antropo-obsceno quizás?), porque la acción humana modernizadora afecta al ecosistema y a su red orgánica, la cual recibe los ecos de los sistemas que produce y afecta negativamente, se olvida la memoria del lenguaje del cuidado. Ejemplos claros del olvido, de sensibilizarnos como seres co-responsables de *la casa común* (Francisco, 1995) en opción por lo descartable y lo individual, que ha acrecentado la injusticia social, permitida también por los procesos productivos y de consumo, de los cuales el diseño ha sido cómplice.

¡Aún debería emocionarnos las sensaciones del lápiz al dibujar, pensar, la vibración del color y las formas, la posibilidad de cuidar al otro a partir de la creación y tener un proyecto en contacto debería ser motivo de celebración y emoción!

La metáfora de la semilla: tejido de cuidado y alimento

Hagamos un pequeño recorrido sociopolítico:

En el año 2014 se genera la *Propuesta de política pública pluricultural para la protección de los sistemas de conocimiento tradicional asociado a la biodiversidad en Colombia*, resultado de un proceso de trabajo, talleres y diálogos interculturales, con personas, ministerios, instituciones y 350 líderes de los pueblos indígenas, raizales, palenqueros, campesinos y afro, que componen y cuidan desde sus saberes la biodiversidad nacional colombiana en cinco ecosistemas de nuestro país.

Su objetivo es garantizar las condiciones para la preservación y el fortalecimiento de los conocimientos tradicionales, el desarrollo propio, el reconocimiento de la diversidad cultural y el uso sostenible de la biodiversidad, entre otros; lo cual fue desarrollado a partir del Art.8 del Convenio de Diversidad Biológica de la ONU, que propende a nivel mundial por la generación de políticas públicas que garanticen los Derechos Económicos, Sociales y Culturales (DESC) de la población culturalmente diversa, a saber:

Los conocimientos, las innovaciones y las prácticas de las comunidades indígenas y locales que entrañen estilos tradicionales de vida

pertinentes para la conservación y la utilización sostenible de la diversidad biológica y promoverá su aplicación más amplia, con la aprobación y la participación de quienes posean esos conocimientos, innovaciones y prácticas, y fomentará que los beneficios derivados de la utilización de esos conocimientos, innovaciones y prácticas se compartan equitativamente. (Cepal Naciones Unidas, 1993, párr. 3)

Es sabido el conflicto que el país tiene por la restitución de tierras de las poblaciones campesinas, raizales y originarias, que continúan en lucha constante, en especial por la defensa de sus saberes, representados en sus semillas originarias bajo las cuales se ha hecho sendas manifestaciones de orden rural, las más activas y la última data del año 2013, donde se generaron pactos con la población manifestante, pero que frecuentemente ve incumplidos los acuerdos, incluido lo logrado en el Acuerdo de Paz y en lo que denota ambigüedad al respecto de la legislación, que no protege al productor originario sino a las productoras multinacionales.

¿Y esto qué con el Diseño?

El Diseñador Industrial Andrés Sicard C., desde la experiencia de la exteriorización del diseño como constructo de lo social y a través de este como conformador de objetos políticos co-construidos, trabajó diseñando junto con sabedores y concedores de los territorios la enunciada propuesta de política pública, que permitiría la salvaguarda de la agro-biodiversidad del país en aras de pro-mover las ecogonías (Zent, 2014) como hilos para que el territorio siga siendo sostenido y se mantenga la vida en movimiento gracias a los cuidadores tradicionales de los territorios. Lamentablemente, aún la política está en propuesta, esperando lugar posterior a temas de mayor importancia, según la burocracia nacional.

El fruto de la experiencia desde el diseño por parte de los diseñadores convocados en proyectos de esta índole, su movilización de pensamiento y acción y su participación en la academia, que genera conocimiento y que pro-mueve la investigación-creación aprendiente del saber ancestral y tradicional, entre otros, fue lo que permitió la gestación y dirección del grupo de investigación *Saberes Implícitos* de la Universidad Nacional de Colombia, que tiene como objetivo reivindicar la sabiduría popular y la transmisión oral ancestral que se fundamenta en el re-conocimiento de

la semilla, su proceso de vida y transformación, que pasa por el estado de ofrecerse y convertirse en alimento, que como sabiduría válida está dispuesto al diálogo con el conocimiento disciplinar, bien sea cultural, académico o científico.

Así mismo, convoca a la participación activa, promovida desde la co-coordinación de A. Sicard del grupo *Saber y Vida*, que suscita el *Aula Viva de Saberes Ancestrales y Tradicionales de Colombia – Aula Viva para la Paz*, gestada y liderada por Gloria Inés Muñoz, como una alternativa pedagógica y metodológica para brindar espacios, conocimiento y adelantar los agenciamientos de los saberes de los grupos poblacionales que a ella asisten, aprehenden y pro-mueven la conservación y su práctica, con base en el aprendizaje experiencial y praxeológico del método ancestral latinoamericano (círculos de palabra), tanto al interior de la universidad como en sus comunidades.

Ambos grupos, *Saberes Implícitos y Saber y Vida*, visibilizan, a manera de constelaciones de valor, el potencial y abundancias de saberes que transitan por las culturas culinarias presentes en las cocinas y fogones, puestas al servicio de los saberes tradicionales como alternativa al desarrollo y sustento en los diversos territorios que conforman la región. Permiten el reconocimiento y valía de los saberes y haceres vivos como tecnologías dentro de las mismas comunidades y que, con el diseño, sus virtudes y herramientas de sentipensar, avanzan en el sostenimiento para la transmisión del legado ancestral y del cuidado de la vida. Todo desde la semilla, como concepto vivo a través del cual el diseño aporta su *poiesis* como traductor de sentires, pensares, saberes y siendo puente de comunicación que le permite reconectarse y re-conocerse con la diversidad.

¿Cómo alimentan los saberes tradicionales?

Como antecedente de lo expuesto, y a manera de contraprotesta en acción, está el florecimiento de la transdisciplina (emergente) denominada *Food Design*, presente activamente en Latinoamérica, la cual propende para que estas tecnologías vivas sean aprendidas y ejercidas para servir como aportante a los ODS y desde allí sean atendidos con tantas miradas como sea posible. La Figura 57 representa estas acciones logradas desde lo conceptual.

Desde las Artes y desde el día-logo y aprendizaje con los saberes vivos disponibles en sus portadores, son las/los sabedora/es quienes comparten sus memorias y tecnologías vivas interactuantes con la cultura alimentaria y el saber de diseño, como lo relata Sicard desde el *I y II Encuentro Nacional por la Emancipación de los Amasijos*, llevado a cabo en los años 2018 y 2019 en Bogotá, Colombia.

Para los tiempos de nuevos conflictos sociales y políticos que afronta la población colombiana, resulta enriquecedor redignificar desde el diseño conceptos como *proceso de siembra, territorio e identidad*, como actitudes y estrategias para la trans-formación de la vida en comunicación armónica con la naturaleza, puesto que ella provee la materia prima en su forma más humilde (energía) y a la vez poderosa, como es el caso de la semilla. Al entrar el hombre en comunalidad con esta, desarrolla tecnologías que le permiten afianzar el arduo trabajo de la siembra para obtener alimento, convirtiéndose en creador de dispositivos como chagras, parcelas, huertas, etc., pasando de ser depositarios de alimentos a acervos identitarios y transmisores sociales del saber (Thomas y Buch, 2008).

El gesto de comer y el alimento en su amplitud permiten a los diseñadores afianzar y reconectar los vínculos con el origen y el territorio desde la posibilidad de crear con la naturaleza, asimilada y degustada desde la cultura alimentaria, transformada en saberes pluridiversos.



Figura 57. Definición Food Design.
Fuente: <https://www.lafooddesign.org/>

Estudio de caso / El Aula Viva y las metodologías propias

En el espacio de pensamiento y creación colectiva *Aula Viva*, se realizan procesos que integran conocimientos adquiridos en la academia con la sensibilización hacia métodos creativos sustentables, concebidos desde la disposición de la diversidad orgánica. Como ejemplo, está el círculo de la palabra que se realiza al final del día como encuentro colectivo. Enseñanzas metafóricas desde la semilla, el proceso de siembra y su capacidad transmisora de información vital se evidencian en la compartencia comunal que facilita el conocimiento académico en diálogo con procesos de educación propia, donde el territorio y la identidad juegan un papel fundamental, a la par con el valioso proceso de aprendizaje intergeneracional, transmitiendo así el legado del conocimiento ancestral (Giagrekudo, 2019) a través del tiempo y el espacio.

La tecnología viva de educación propia refiere a procesos que tienen como base valores formativos de los pueblos originarios, en vuelta permanente al origen de los aprendizajes cotidianos de la vida como herramienta pedagógica y metodológica, brindando elementos para que los participantes se asuman como agentes de cambio hacia la reconciliación consigo mismo y con la vida, en pos de una convivencia de respeto y cuidado de todo y de todos.

En general, son tres fundamentos que hacen exitoso el proceso y que conforman la base metodológica del aprender desde el SER, estos se visualizan en la Figura 58: *Escuchar + Compartir + Respetar*



Figura 58. Triángulo del SER.

Fuente: Aula Viva de Saberes Ancestrales y Tradicionales de Colombia, 2019.

Entonces, el diseño comprende que para sí, no es diferente el método día-lógico que le favorecerá el reconocimiento del y lo otro desde la co/pro-creación, surgiendo ideas nacientes desde el rol del diseñador sentipensante. Se alcanza entonces el estadio de traducir sensibilidades mutuales, como Callon (1986) nos comparte, un trabajo de profunda comprensión donde el valor estético del compartir saberes se tornará en expresiones de los sentires del SER.

Para dar soporte a la anterior metodología, se encuentran los nueve pilares sobre los que se cimienta el proceso de reconocimiento desde sí, hacia y con la comunidad, que se armonizan con sanas prácticas de convivencia y nuevas formas de relacionar a los participantes en su diversidad y en convivencia armónica entre: HOMBRE - ESPÍRITU - NATURALEZA - COMUNIDAD - SOCIEDAD. Dichos pilares son:

1. Ley de Origen.
2. Relación con la naturaleza.
3. Gobierno propio.
4. Semilla, alimento de vida.
5. Memoria.
6. Educación propia.
7. Bienestar.
8. Vida.
9. Sabiduría.

¿Qué hacemos desde el Diseño?

En este tejido de relatos interculturales con los sí mismos y en medio de una lucha por la veracidad del conocimiento científico sobre el saber ancestral, emerge una forma de protesta y resistencia pacífica dentro de la institucionalidad educativa occidental, que permite la fecundación de esos pluriversos que nos comparte Escobar (2016), los cuales han sido autónomos y sostenidos en el tiempo, como lo demuestra la aún viva tradición pluricultural latina que con-mueve sus memorias vivas a través del espacio-tiempo. Lo representa mejor la Figura 59, a través de la abstracción entre el pensamiento del SER y la acción de diseño.

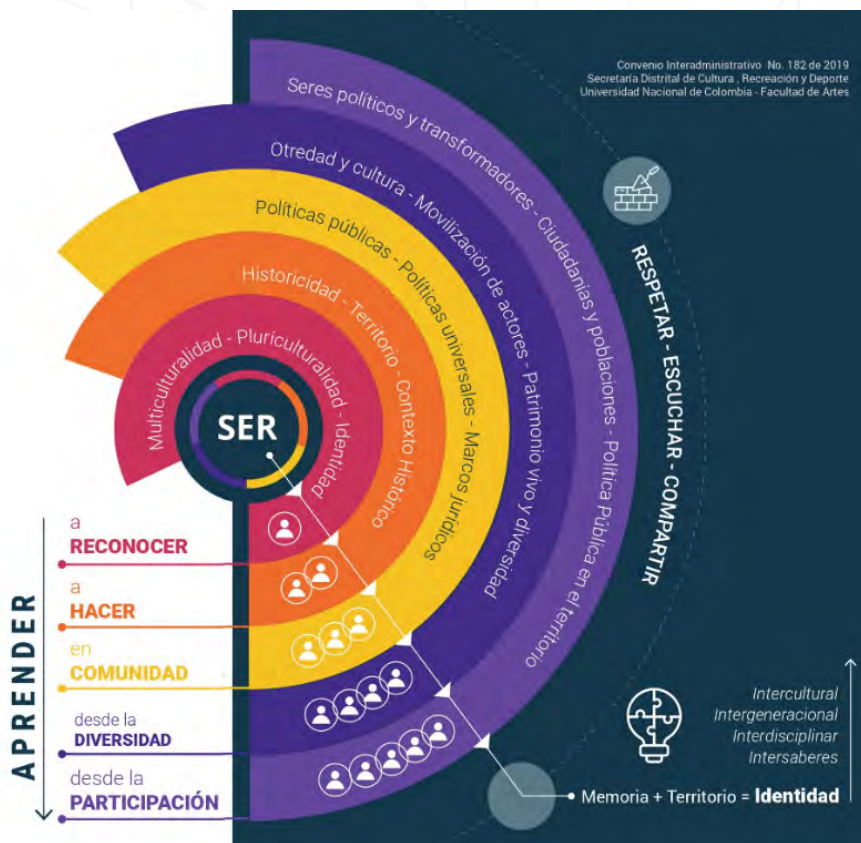


Figura 59. Propuesta metodológica para la construcción del SER, a partir de los 9 pilares de valores del Aula Viva de Saberes Ancestrales. Fuente: Aula Viva de Saberes Ancestrales y Tradicionales de Colombia, 2019.

Como enuncia Bonsiepe (1985), se trata de un repensar y cuestionar la creación de cultura material desde estas sociedades y civilizaciones, por ello se plantean los siguientes interrogantes: ¿cómo se involucra el diseño u otras áreas de la creación que hasta ahora se ha mantenido al margen de decisiones políticas, siendo *per se* sus resultantes actos políticos?, ¿qué es la creación y qué no lo es en ámbitos ancestrales?, por ejemplo, ¿cómo se reconoce en “aquellos productos que el usuario experimenta en forma directa en su vida cotidiana” (Bonsiepe, 1985), creando su interface y su vínculo con el mundo (Juez, 2002) no solo haciendo cosas?. Otros cuestionamientos podrían surgir hacia el rol que asumirá el futuro

diseñador en diálogo con sus entornos colaborativos (Novak, 1988) e interculturales aprendidos a partir de la narrativa, alrededor del fuego (Perkins, 2012), que aportan a su actividad proyectual y pensamiento abstracto, tan característico de su actividad.

Entonces, *Aula Viva* y *Food Design*, como alternativas de indagación y co-creación, quieren ser aportantes en aras de garantizar educación y alimento, para continuar la transmisión del legado de tantas memorias vivas presentes bajo el amparo de una forma de hacer diseño más orgánica y glocal; recordando que sin tierra no hay transmisión de la semilla originaria y tampoco de la educación.

El diseño en *Aula Viva* aporta a la visibilización de los saberes, a partir del reconocimiento de materialidades y cosmogonías presentes en quienes ejercen, hacen y mantienen vivos a los pueblos (per-vivencias), desde sus capacidades de re-presentarse y así mismo, aprender un sinnúmero de procesos de designación (¿de diseño?) orgánico, sostenido, trascendente a los tiempos y enaltecer los valores intrínsecos de sistemas de trans-accionar la vida. Por su parte, los saberes ancestrales solicitan ser contados y cantados a través de la capacidad del diseño, para sistematizar simbólicamente escenarios prospectivos donde puede ser intérprete y traductor de información para enlazar mundos posibles.

Adicionalmente, estos diálogos cuentan con capacidades comunes que, como en el lenguaje ancestral, se valen de la oralidad y el simbolismo representados en códigos de formas, colores y texturas, generadas a través de tecnologías vivas (Muñoz, 2020) construidas comunitariamente, que acuden a viejos saberes y elementos vigentes para crear los nuevos, con el fin de cubrir necesidades, a manera de los *technium* de Kelly (Arthur, 2009) y que Manosalva (2018) describe como accionar ancestral, a través del cual se mantiene economías basadas en el trabajo colaborativo (minga) y a cambio se reciben alimentos o parte de la cosecha; de esa manera todos tienen lo básico para subsistir.

Igualmente, se propone obrar la acción poética del diseño (hacer que las cosas pasen) como generador de afectaciones positivas sobre la vida, no solo humana y ambiental (Sicard, 2015), que también sirven como transmisores de legado y trans-formación (trans-educación) de todos. Esto se ilustra con claridad en la Imagen 18, donde se muestra la vivencia de la

poiesis del diseño en relación con, en y desde el Aula Viva, a través de la representación simbólica y planificadora de las necesidades materiales comunitarias que el proceso necesita. La escucha y el compartir mutual ha sido fundamental para apropiarse y sentipensar las propuestas de solución.

Los hilos se transforman en códigos para comunicar utilidades específicas de los elementos diseñados por la población que transforma este proceso. Por eso, si acaba la libertad de circulación de la semilla originaria, se está acabando a la vez con procesos de comunicación y transferencia que necesitan de las tecnologías vivas ancestrales (fuego, chagra, cultivos biodiversos, procesos de enseñanza-aprendizaje), para permitir la permanencia del legado. Ella por sí sola no garantiza la existencia de la humanidad, pero el hombre con su trabajo y cultura de cuidado permite garantizar su sostenimiento tradicional en el tiempo y el espacio.



Imagen 18. Estudiantes de Diseño Industrial en el Aula Viva de la Universidad Nacional de Colombia. Exposición de un proyecto de diseño y acondicionamiento para el espacio del Aula Viva.
Fuente: Los autores.



Imagen 19. Sabedores ancestrales junto con jóvenes aprendices. Diálogo a través de la metodología del círculo de la palabra y la mesa de abundancia, como tecnologías vivas.
Fuente: Los autores.

Las tecnologías vivas permiten la identidad con tales procesos de transformación y apropiación del territorio. Las abuelas cultivan y son, por generalidad, transformadoras de las semillas que son ahora fruto, y los frutos cercanos a la flor que serán la palabra que se transmite entre generaciones. La mujer alimenta y es representada, en la Imagen 19, como mesa de abundancia, convocadora, seductora del diálogo como alimento físico y metafórico. Su palabra dulce, la feminidad de su saber, es impartida y vivenciada en el Aula Viva que se transmiten a manera de afecto en los sabores tradicionales de Colombia y Latinoamérica.

Boaventura de Souza recuerda que el fin mismo de cada semilla es ser transmisor del *Buen Vivir*, el cual estará en armonía con el ambiente, garantizando así el mantenimiento de la energía y la armonía cósmica, que redignifica la importancia de lo sensible y la fuerza femenina en los entornos como reconstructora de tejido social en su capacidad procreadora de la vida.

Bajo las anteriores enunciaciones, estamos reimaginando el diseño desde un agenciamiento relacional y consciente con los ecosistemas (García y Muriel, 2019) y pluriversos (Escobar, 2016), los procesos de acción social comunitaria y Buen Vivir, que a través de lo impartido en las enseñanzas alrededor de tecnologías vivas como el fuego, que con su poder convocador reconstruye lo mutual, las proxemias y los lenguajes, permiten interacciones más abiertas y genuinas, como proponen Jurado y Mesa (2015).

Volver a la inspiración desde el apoyo transdisciplinar y los sistemas organizacionales vivos, para analizar el mundo que olvidó encarnar las reflexiones sobre sus propias dinámicas; con el propósito de que sea con el diseño que se integre el saber ancestral en sus prácticas y bajo la opción de que las comunidades vivas compartan sus saberes en forma de diálogos, transmisión oral y otras conceptualizaciones nuevas para nuestra con-formación como diseñadores en proceso de aceptación del propio territorio y la palabra como metodología articulada a la vivencia de la sabiduría.

Estas ontologías relacionales se vuelven fuente de reflexión, porque las sabidurías ancestrales encarnadas nos permiten visibilizar nuevas metodologías en diálogo inter y transdisciplinar, que involucren el repensar desde el ser/hacer diseño, resignificando el sentido del compartir la sabiduría de cada ser como universos y con-formando pluriversalidades.

Finalmente, podría decirse que, transitar una idea en el tiempo es como la creación de un texto que consigue dar cuerpo y voz a lo inexistente, para que hable con sentido desde la capacidad de ocupar espacios y lugares para asentar, progresar, replicar y gestar nuevos conocimientos que sobrepasan los debates académicos de Debray, Steiner y Chartier. Ello en torno a si es el lenguaje que nos controla o si somos nosotros quienes controlamos el lenguaje, construido por nosotros mismos en sus diferentes representaciones.

Las reflexiones con las que nos preguntamos, para este caso, si es el espíritu del diseño que se apropia de unos cuantos seres humanos en un momento específico de la historia y de la vida para ponerlos en el plano de ser los mediadores con los cuales se expresa la materialidad

del tiempo y el espacio. Somos administradores y gestores de nuevos lenguajes (Sicard, 2020).

Algunos frutos, alimento del día-logo entre las sabidurías ancestrales y el diseño

Las frases de la Figura 60 son cotidianas y recurrentes en círculos de palabra y como consejo permanente de los Mayores, acerca de la importancia de los pensamientos unidos al corazón, a manera de investigación/indagación interior, para reflexionar antes y durante la acción creación. Mayores: Abuela Eufracia, Abuela Muirokury, Mayor Jesús y Mayor Faustino.

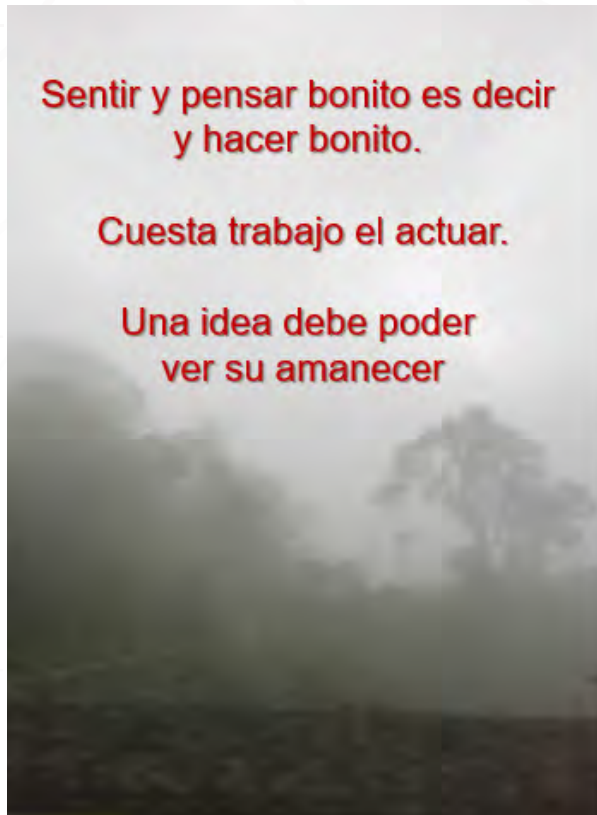


Figura 60. El amanecer de la palabra.
Fuente: Elaboración propia.

Damos cuenta de que estos procesos a lo largo del tiempo se convirtieron en tejido de hilos, sostenidos en la interacción constante de los seres que transitan los diversos espacios co-creados con miembros de las diferentes aulas vivas, asignaturas académicas, ideaciones de los grupos de investigación, encuentros distritales, nacionales e internacionales, para visibilizar y reconocer que hay mundos posibles ya existentes con métodos que reafirman al diseño como abanderado desde el territorio de Bacatá (Bogotá en lengua Muisca), para proteger desde su capacidad sensible y cuidadora la creación natural y original de carácter sacro en sí misma.

Este relato da prueba del amanecer (ver Tabla 6), de una de las formas más potentes de la Investigación Acción Participante (IAP), que logra ser transmitida a otros en reciprocidad por la vivencia del proceso a través del diálogo como forma de indagación, junto a la capacidad creadora del diseño (investigación-creación). Estos resultados demostrados en la Imagen 5 son a manera de fórmula **Afecto + Compromiso = Cuidado**, en sincronía de responsabilidad individual y colectiva de lo positivo y signante, que implica el acto de diseñar.

Espacio de Investigación Crea-acción	Misión que desempeña actualmente
Espacio de Casa de Pensamiento en la Universidad Nacional	Espacio físico co-construido entre estudiantes UN, asistentes en general y miembros activos de las comunidades originarias y no del grupo Saber y Vida. Este espacio tiene su propia chagra, donde se imparten las enseñanzas referentes a la siembra, pasando a la casa de pensamiento para afianzarse en la palabra sabia y el diálogo colectivo como ejercicio de memoria.
Red Intercultural de Saberes Ancestrales y la Fundación Creando Lazos	Red de programas y alianzas que promueven el bienestar socio-económico de los miembros activos del proceso, en especial estudiantes y sabedores de territorio.
Semilleros de investigación: “Saberes implícitos”, FACARTES-UNAL y “Saber y Vida”, IEPRI-UNAL	Ya descritos a lo largo del presente documento.
Asignatura de Cultura Material y de las Artes en América Latina.	Asignatura de oferta permanente en la UN, enfocada especialmente a estudiantes de pregrado de Diseño Industrial.
Diplomado Interculturalidad Poblacional en Bogotá, año 2019 y 2020.	En convenio con la Alcaldía de Bogotá para alimentar el saber popular y cultural en diálogo con los saberes de los territorios.

Acunar	Programa de transferencia de diseño a comunidades productivas; cerró un ciclo de cooperación con varias redes empresariales.
Aula Viva Ambiental y Aula Viva en Casa (virtual)	Encuentros periódicos en respuesta a la necesidad de la continuidad de los procesos cotidianos para la transmisión de la palabra dentro del proceso de Aula Viva y que durante el 2020 y actualmente se llevan de manera virtual.
Publicaciones, invitaciones a foros, congresos y otros eventos especializados.	Eventos y demás donde el programa se ha podido compartir y ser referente desde el Diseño.
Trabajos de grado y posgrado en investigación.	Tres trabajos de maestría, uno de ellos en Maestría en Diseño y uno de doctorado. Para los cuales la metodología propia de las Aulas Vivas, el Food Design, los saberes ancestrales y tradicionales se han vuelto propuesta de interés investigativo dentro y fuera de la Universidad Nacional.

Tabla 6. El amanecer del territorio Aula Viva y el día-logo entre los saberes ancestrales y el diseño.
Fuente: elaboración propia.

Conclusiones / Así va el entramado del tejido

Uno de los aparentes y afanosos caminos de la investigación creación sigue siendo el construir registros, la evaluación por pares y la cosificación de sus acciones en un propósito final, enmarcado en la apropiación social de esas creaciones, sus procesos y resultados, invisibilizando otras dimensiones que tienen estos gestos de los sentipensactuales que transitan las eternidades y no solo el presente.

Recogiendo en el canasto de la memoria sobre lo co y pro-creado, surge la valía de la indagación como camino recurrente de la capacidad poética del diseño, el dar orden y ordenar ideas en acciones que logran ver su amanecer y desde el diálogo con los saberes ancestrales y sus tecnologías vivas, este tipo de saberes y haceres construyen sobre lo que ya está establecido y practicado en el tiempo y lo hace en el deseo de con-mover a los otros y lo otro para cuidar la vida.

La valorización cuantitativa y las evaluaciones de la investigación-creación siguen y están puestos hoy en día en el privilegio de la autoría que agencia tanto los procesos como los resultados, dándole altísima preponderancia a los objetos de conocimiento (objetos cognitivos) y esto

invisibiliza la infraestructura material e inmaterial que culmina en la vía de la artefactualidad (artefactos estéticos), ofrecidos para la experiencia estética de sujetos (personas humanas) que traen y están en capacidad de reconocer y reconocerse inmersos o ajenos a la cultura a la que se exponen y trabajan simbólicamente, las expresiones de sus sentipensares en respeto con sus otros hermanos.

Las miradas del presente sobre las cosmovivencias se ven dimensionadas con valor vivo patrimonial, con maneras de cuidarlas y protegerlas, buscando congelarlas en sus expresiones y la realidad que las formas de interactuar que están vigentes en los mundos de nuestros pueblos originarios y tradicionales ejercen, practican, viven, resisten y re-existen como investi-creaciones con las que ellas perviven los tiempos.

Desde las plurivisiones es deseable buscar-se e ir al asombro, crear preguntas, valorar la herencia ancestral viva, las memorias y sus tecnologías como formas no solo de interpretarse a través del habitar el mundo real, accediendo a re-signar su mundo ritual, sino que es también el camino que alienta, mantiene y alimenta lo simbólico.

Los productos de la indagación-creación son solo objetos de conocimiento que carecen de sentido cuando no se les aporta y reconoce el poder místico de crear/crear, re-signar, resignificar y recargar desde el aire de sentido que sí poseen los objetos ancestrales con memorias vivas y orgánicas, con todas sus espiritualidades presentes. La memoria viva invita a re-cordar la cultura material, la cual es transformadora de lo objetual como frutos cognitivos, de los saberes ancestrales ejercidos que evidencian el poder de la transmisión de esos co-cuidados en el tiempo-espacio, los cuales avanzan y actualizan dichos objetos a través de los lenguajes simbólicos que perpetúan en y al pasar de los tiempos.

Se refuerza el poder del hacer y del saber hacer saber que, como gesto de la transmisión de los objetos cognitivos del cuidado, son referentes para el mundo de la creación. Como es el caso del diseño, donde es el recorrido que reconoce la creación y la co-pro-creación como rutas de largo aliento para las generaciones venideras, encargadas de mantener vivas las prácticas del cuidado y su proyección, no solo son para la contemplación y el disfrute o búsqueda de reconocimiento de una autoría.

El peso que se le da a la divulgación y publicación de la investigación creación pone sus esfuerzos en el privilegio del presente, desde la obra y el obrar del creador y su instante, acciones que están atendiendo públicos y audiencias, buscando espectadores y contempladores, promoviendo usuarios para y de estas expresiones, aparentando el fin último de estas creaciones documentadas por creadores investigadores al universo de sistemas de información con poco acceso. Falta ampliar la co-creación en pos de cuidar a todos los sujetos de derecho, que administra otras dimensiones, para lo cual se apropian de conocimientos, para hacerse vida en movimiento en el por-venir y no solo en el presente, pues viene desde antes y tenemos el deber de practicarla y actualizarla permanentemente.

La proyección creadora del diseño y la del diseñador necesitan reconocer que somos seres naturales concebidos para construir las relaciones de los tiempos pasado, presente y futuro desde el sentir del SER. Venimos a aprender a respirar, para que sintamos en nuestros suspiros la fuerza de la inspiración, a partir de escuchar, expresar, mover y crear para materializar vida. Se nos da acceso para entender el funcionamiento de la existencia, el aire es ideación y nos invita a la creación.

Este aire ideador traslada a menudo a jugar y re-cordar rituales de reconocimiento: ¿desde dónde ejercemos el diseño como herederos de la vida? ¿Reconocemos las herencias orgánicas y cosmogónicas que han conformado la memoria del ser desde su origen evolutivo? ¿Lo implícito, lo tácito, la acción antes del lenguaje, la acción de permitir el existir, la palabra dicha en acción y movimiento, entre otros?

El proceso ritual de alimentarnos requiere recuperar las formas relacionales y vivenciales que cuidan de lo vital como alimentador de afecto en servicio, ayudando a recuperar la relación con la cosmovisión viva del cuidar, proteger, gestar la vida, recuperando y dando lugar de honra al poder de lo femenino. Somos hijos del agua, incorporamos energía para alimentarnos, nos relacionamos desde el comer para alimentar la tierra, la vida, los territorios, la palabra, el cosmos, pues los vivimos por ser fragmentos de la vida, de la tierra y el cosmos.

Los procesos de aprendizaje significativo y diferencial para los diseñadores evidencian que la relación con lo otro, que se presenta como novedad, invoca espíritus gestantes de cuidado y forma personas

humanas que alimentan biodiversas necesidades, que respetan la identidad y la memoria de los territorios, como lo evidencia la formación que Aula Viva transmite en su proceso colectivo formador de vida. Así, se invita al diseño a visibilizar-se en la oportunidad de reconocer tecnologías vivas vigentes y trascendentes del ser-saber-hacer.

Referencias

- Albuja, M. (2020). Diálogos en el Aula Viva Ambiental del Aula Viva de Saberes Ancestrales y Tradicionales de Colombia
- Arthur, W. B. (2009). *The nature of technology: What it is and how it evolves*. Simon and Schuster.
- Bonsiepe, G. (1985). *El diseño de la periferia*. Gustavo Gili
- Callon, M. (1986) "The Sociology of an Actor-Network: The Case of the Electric Vehicle". En M. Callon, J. Law, A. Rip (Eds.), *Mapping the Dynamics of Science and Technology* (pp. 19-34). London: Palgrave Macmillan. Mapping the Dynamics of Science and Technology, editado por M. Callon, J. Law y A. Rip. Londres: Macmillan, pp. 19-34.
- Cepal Naciones Unidas. (1993). Convenio sobre la diversidad biológica. Recuperado de <https://observatoriop10.cepal.org/es/tratados/convenio-la-diversidad-biologica>
- Chartier, R., Anaya, C. A., Rosique, J. A., Goldin, D., y y Saborit, A. (1999). *Cultura escrita, literatura e historia: coacciones transgredidas y libertades restringidas*. Fondo de Cultura económica.
- De Sousa Santos, B. (2018). Epistemología del Sur. *Geograficando*, 14(1), e032-e032. Recuperado de <https://www.geograficando.fahce.unlp.edu.ar/article/view/GEOe032/9660>
- Debray, R. (1997). *Transmitir*. Editorial Manantial.
- Edgerton, D (2007). *Innovación y tradición. Historia de la tecnología moderna*. Barcelona: Editorial Crítica.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal* (C. Gnecco Trad.). Popayán, Colombia: Universidad del Cauca.
- Francisco, P. (2015). Laudato Si: sobre cuidado de la casa común. Recuperado de http://www.vatican.va/content/dam/francesco/pdf/encyclicals/documents/papa-francesco_20150524_encyclica-laudato-si_sp.pdf
- García-Acosta, G. y Muriel-Guisado, L. M. (2019). *Diseño, desarrollo de producto y sostenibilidad. Guía sobre tendencias y métodos con enfoque ambiental*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- García-Acosta, G., Muriel-Guisado, L. M. (2019). Diseño, desarrollo y sostenibilidad, 77-81
- Giagrekudo, J. (2019). Los elementales: el fuego, el aire, el agua, la tierra [material de aula]. Aula viva de saberes ancestrales, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá D.C.

- Joerges, B. (1999). Do Politics Have Artefacts? *Social Studies of Science*, 29(3), 411-431.
- Juez, F. M. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Jurado, F. y Mesa, A. A. H. (2015). *Coloquios del diseño: disciplina-pedagogía-profesión*. Universidad Nacional de Colombia.
- Manosalva, E. G. M. (2018). Cosmovisiones y prácticas ancestrales de los pastos para construir la prueba regional. *Tendencias*, 19(1), 215-240.
- Mumford, L. (1964). Authoritarian and democratic technics. *Technology and culture*, 5(1), 1-8.
- Muñoz, G. y Sicard, A. (2017). *Cultura material y de las Artes en América Latina* – Aula de Saberes Ancestrales y Tradicionales. Programa Calendario II-2017. Presentación de programa curricular. Universidad Nacional de Colombia.
- Novak, J. (1988). *Teoría de la Educación*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Ovalle, M. (2005). Constructivismo en la pedagogía del diseño industrial: ¿qué aprenden los alumnos? *Revista de estudios sociales*, (21), 37-52. Revistas Uniandes.
- Sicard, A. (2015). *El diseño implica un acto poético*. Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá, Facultad de Artes.
- Significados.com. (2014). *Diálogo*. <https://www.significados.com/dialogo/#:~:text=Di%C3%A1logo%20es%20un%20intercambio%20de,entre%20dos%20o%20m%C3%A1s%20personajes>
- Steiner, G. y Ladjali, C. (2005). *Elogio de la transmisión: maestro y alumno* (Vol. 26). Siruela.
- Thomas, H. y Buch, A. (2008). Actos, actores y artefactos. *Sociología de la tecnología*, 19-63.
- Vincenti, W. What Engineers Know and How They Know It. *Analytical Studies from Aeronautical History*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1990. Cap1: "Introduction: Engineering as knowledge".
- Wagensberg, J. (2007). *El gozo intelectual: teoría y práctica sobre la inteligibilidad y la belleza*. Tusquets Editores
- Zent, E. L. (2014). Ecogonía II. Visiones alternativas de la biósfera en la América indígena ¿Utopía o continuum de una noción vital? *Etnoecológica*, 10(7), 1-21.

María Fernanda Chamorro R.

Candidata a Magíster en Diseño, Universidad Nacional de Colombia; Especialista en Gerencia de Diseño, Universidad Jorge Tadeo Lozano; Diseñadora Industrial, Universidad de Nariño. Docente universitaria e investigadora en saberes ancestrales del Sur Global; Empresaria del sector diseño, gestora y fundadora de las marcas Quadrante Ltda. y Espacio Quinde. Miembro y sabedora profesional del Aula Viva Saberes Ancestrales - Saber y Vida.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5702-1054>

Andrés Sicard Currea

Doctor en Ciencias de la información y Comunicación, Universidad de La Laguna-España; Diseñador Industrial, Universidad Jorge Tadeo Lozano Bogotá. Profesor asociado de la Universidad Nacional de Colombia en la Facultad de Artes - Escuela de Diseño Industrial desde 2001; adscrito a los institutos ITT, IECO, IEPRI. Creador -director grupo investigación Saberes Implícitos. Miembro fundador y actual director Red Latinoamericana de Food Design. Red-LaFD. Co-coordinador y Mayor sabedor profesional del Aula Viva Saberes Ancestrales - Saber y Vida.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1916-8140>

ComunLab Rural. Laboratorios para transformar comunidades

Katherine Elizabeth López Pabón

Universidad de Nariño
kaatheelopez06@gmail.com

Jessith Fernando Guerrero Escobar

Universidad de Nariño
matacho@udenar.edu.co

Resumen

El departamento de Nariño (Colombia) posee una población mayoritariamente rural, que ha sufrido históricamente de diversas problemáticas socioeconómicas y ambientales, pero que también posee grandes potencialidades en su biodiversidad, su gente, su cultura, su creatividad, entre otras características, que podrían ser fortalecidas mediante procesos de innovación social, como estrategia de apoderamiento comunitario. En la actualidad, es necesario proyectar un cambio mediante nuevos esquemas que busquen respuestas alternativas a problemáticas comunes del territorio y que estimulen la interacción entre personas con distintas capacidades y habilidades. De igual manera, promover ambientes físicos para el trabajo colaborativo, donde se procure el empoderamiento como un eje de creación de valor público, mediante la recuperación de saberes ancestrales con inteligencia colectiva, la apropiación social, el co-diseño, la incorporación de tecnologías a bajo costo, la experimentación y la implementación de prototipos, lo cual brindará a las comunidades, mayores posibilidades para su desarrollo regional. Este capítulo abordará la innovación social y la investigación-creación como fundamento para promover el empoderamiento comunitario, pues es a través de su reconocimiento, como actores principales de sus problemáticas, que serán capaces de resolver sus problemas. Para esto, se hace necesario el desarrollo de estrategias metodológicas basadas en el concepto de Laboratorios Ciudadanos, aplicados mediante manuales de experiencias, tipo kit de

herramientas, los cuales permiten acceder al conocimiento y generar, desde las habilidades del territorio, respuestas alternativas a dichas problemáticas, teniendo en cuenta los liderazgos para enfocar sus acciones en la transformación comunitaria.

Palabras clave: co-diseño, co-creación, empoderamiento comunitario, laboratorios ciudadanos, metodologías.

Introducción

En 2017 aumentó el abismo entre millonarios y pobres, fue el título del artículo para el periódico el Tiempo, publicado el 27 de enero de 2018, como reportaje sobre el Foro Económico de Davos, en el cual se dio a conocer, por parte de la Oxfam, que “el 82 por ciento de la riqueza mundial de 2017 fue a los bolsillos del 1% más rico de la población, mientras el 50% más pobre 3.700 millones de personas no recibió nada de dicho crecimiento” (Neira, 2018, párr. 5). Esta amplia brecha de desigualdad reclama de la sociedad alternativas creativas para su cierre desde la innovación social. Por ejemplo, Martínez, (2011), menciona que “la crisis financiera y económica hace que la creatividad y la innovación en general y la innovación social en particular sean aún más importantes para fomentar el crecimiento sostenible, empleo seguro e impulsar la competitividad” (p.36).

Para el contexto nacional, según el informe de caracterización social y económica del departamento de Nariño (PERS, 2014), Nariño tiene un 53% de población mayoritariamente rural y fundamentalmente agropecuaria; es un territorio que tiene muchas problemáticas sociales y económicas, como la pérdida del relevo generacional en el campo, pérdida de “saberes ancestrales”, el abandono de la agricultura familiar, el deterioro de la cultura y la autonomía campesina. Además, ha sido un departamento azotado por la violencia y las prácticas ilícitas, que ha generado desigualdad e inequidad en las comunidades y, sobre todo, le ha quitado valor y dignidad al campesino, impidiendo la transferencia de conocimiento, limitando la divulgación de los procesos que se llevan a cabo en el territorio y debilitando las capacidades de las personas para afrontar sus propias problemáticas. Históricamente, la única manera de sobrellevar estos problemas, ha sido mediante el asistencialismo estatal e institucional, el cual siempre ha estado rodeado de un halo de corrupción constante, sin tener en cuenta una real participación de las comunidades

en la gobernanza territorial, que les permita incidir en la formulación, desarrollo y ejecución de programas integrales, para garantizar sus derechos y gozar de una vida digna. Sin embargo, frente a esas disyuntivas, el departamento de Nariño presenta muchas potencialidades para superarlas, pues cuenta con una situación geopolítica privilegiada, posee riquezas naturales con una alta biodiversidad y cuenta con una población caracterizada por su gran ingenio, creatividad y un amplio sentido de la cooperación social. Sobre este tipo de valor, Velásquez y González (2003) mencionan que “la participación de la comunidad se convierte en un medio para la formulación, discusión y adopción de los grandes consensos sobre el desarrollo y la convivencia en el territorio” (p. 17), lo cual podría entenderse como un ejercicio de empoderamiento de una comunidad en la toma de decisiones, para lograr una transformación efectiva y significativa en su diario vivir. Por lo tanto, las potencialidades del departamento de Nariño se convierten en una oportunidad para fomentar la participación con miras a la transformación desde lo local.

Para adelantar el proyecto presentado en este capítulo, se tuvo en cuenta el Plan Participativo de Desarrollo Departamental 2016–2019 del departamento de Nariño, donde se menciona que el NBI (índice de necesidades básicas insatisfechas), para el 2005, fue de 43,79 %, así como el Plan de Energización Rural Sostenible (PERS, 2014), el cual muestra que el índice de vulnerabilidad en los municipios más rurales de Nariño es de 53,2 %, y el de los menos rurales es de 51,8 %, con un promedio mayor al índice Nacional. Esto significa que los municipios del departamento de Nariño tienen un alto grado de vulnerabilidad, que se entiende como escasez de recursos y deficiente infraestructura, entre otros. De igual manera, es necesario hacer referencia a los distintos procesos de gestión que se han llevado a cabo en el Centro de Innovación Social de Nariño (CISNA) y, en especial, en el proceso de construcción participativa y colaborativa de la Política Pública de Innovación Social de Nariño (POLISIS, 2019), desarrollada en talleres con representantes de los 64 municipios del departamento, en más de 20 mesas de trabajo, que contaron con la participación de más de 1.700 personas, quienes determinaron la importancia de la innovación social en el desarrollo territorial a partir del empoderamiento comunitario.

Por otra parte, se entiende la Investigación-Creación como un proceso de generación de conocimiento, en el cual se manifiestan múltiples formas

de hacer investigación, dentro del cual se enmarca el presente proyecto de *ComunLab Rural*. Aquí, el proceso creativo ha sido fundamental para producir respuestas a una problemática compartida, logrando, a partir de la hibridación de conocimientos transdisciplinarios y por medio de dinámicas de experimentación, la creación de los llamados prototipos (productos plástico-sensoriales integrados al territorio), que integran las diferentes visiones y perspectivas de una misma situación y se convierten en la excusa de encuentro para el empoderamiento y la apropiación de conocimiento. En este sentido, la Investigación-Creación va más allá de lo académico o científico, ya que entra en el plano de los afectos y los sentimientos, como un procedimiento de inteligencia colectiva para la experimentación, evaluación y validación de soluciones a problemas reales en un contexto territorial, que se complementa con otros enfoques como la Investigación para la Acción o la Investigación Acción Participativa. De esta manera, se da valor a las diferentes miradas de una problemática, para el diseño de nuevas creaciones que respondan a problemas comunes, sin fronteras disciplinares y multidisciplinares (Delgado et al., 2015), como es el caso de *ComunLab Rural*.

Innovación Social en el territorio rural

Cuando se desarrollan procesos de innovación social con comunidades rurales, contextualizados en el territorio y enfocado en sus problemáticas, siempre es necesario partir de un ejercicio conjunto de investigación, pero cuando se habla de investigación en los entornos académicos, comúnmente se enfoca esta actividad hacia los referentes jerárquicos del método científico tradicional. Cabe aquí preguntarse, ¿cómo está relacionada la investigación con el diario vivir?, ¿cómo se investiga por medio de lo cotidiano? Estas preguntas solo pueden ser respondidas desde el actuar común y la generación de experiencias colectivas, que se convierten en el insumo principal de nuevo conocimiento. Desde la Investigación Acción Participativa (IAP), se propone:

Una cercanía cultural con lo propio que permite superar el léxico académico limitante; busca ganar el equilibrio con formas combinadas de análisis cualitativo y de investigación colectiva e individual permitiendo acumular selectivamente el conocimiento que proviene tanto de la aplicación de la razón instrumental cartesiana como de la racionalidad cotidiana y del corazón y experiencias de las gentes comunes. (Fals Borda y Rodríguez, 1987, p. 5)

Lo anterior presupone una forma holística del entendimiento de la realidad comunitaria para lograr la transformación social conjunta entre todos aquellos actores que la conforman, usando una estructura de acción con ciertas características que permiten la interacción entre el agente investigador y el actor participativo. Al utilizar la IAP como metaherramienta para el proceso de desarrollo de la estrategia metodológica, así como también para la generación de respuestas alternativas a la problemática planteada, se originan los llamados “Laboratorios Ciudadanos”, los cuales se definen como un espacio y una serie de protocolos configurados en un ambiente físico en el que se da el encuentro entre comunidades, agentes técnicos y expertos, empresas privadas y organizaciones de la sociedad civil, para participar en la resolución de problemas de manera ágil y concreta, a través de la creación de prototipos como eje central del proceso (UNICEF, 2012).

Por ello cabe resaltar que, a la hora de desarrollar actividades comunitarias enfocadas en acciones colaborativas, los saberes surgen de la interacción natural de las personas, en eventos sinérgicos y orgánicos, tanto en entornos de trabajo como también en entornos de ocio, descanso o simplemente en el compartir cotidiano al calor de la comunidad. Esto hace necesario plantear una transición importante en la forma de producir el conocimiento. Para Baskerville (2001), la Investigación para la Acción parece ser perfectamente adecuada para llevar a cabo una investigación conjunta, es decir, que la experimentación, la evaluación y las actividades de validación pueden darse en las acciones de colaboración entre las personas con saberes técnicos y las comunidades con miras a la búsqueda de soluciones a problemas reales, en donde el investigador participa activamente en el proceso, sin alejarse del contexto y obteniendo un beneficio para la investigación y los conocimientos para el común.

Por otra parte, tenemos la Investigación-Creación, donde se exponen dos consideraciones que permiten entender la investigación en el proceso creativo:

La primera, denominada multidisciplinar, cuya meta es la producción de conocimiento, consiste en la conceptualización de una problemática compartida y conocida por todas las disciplinas que han acordado trabajar un proyecto determinado; esto implica una integración de las diferentes visiones que cada disciplina tenga del fenómeno que se quiere abordar y no una mera yuxtaposición de diferentes puntos de vista. La segunda dimensión es denominada

transdisciplinar y consiste en que el conocimiento entregado por las disciplinas analíticas debe ser «trans-formado» para que pueda concretarse en una acción, de manera que el conocimiento sea relevante para el usuario final, y no solamente para la comunidad científica. (Delgado et al., 2015, p. 16)

En proyectos previos desarrollados en el Centro de Innovación Social de Nariño (CISNA), fue posible poner en evidencia que producción de conocimiento y acción transformadora no pueden separarse. Existe un gran número de personas en el territorio que trabajan en procesos sociales con componentes innovadores y de empoderamiento comunitario, los cuales no llegan a ser concluidos, porque no se consideran producción de nuevo conocimiento. Dicho de otra manera, son experiencias propias de líderes comunitarios que carecen de la importancia que se les debería dar, convirtiéndose en prácticas irrelevantes por parte de la jerarquía académica en el territorio, pero que realmente son un trabajo complejo de resolución de problemáticas que se suscitan en sus contextos diarios, usando sus propios recursos, su propio ingenio y creatividad, para hacer lo que pueden en pro del bienestar común. Ese valor social, tan necesario de empoderamiento y apropiación de conocimiento, se podría fortalecer y propagar a través de Laboratorios Ciudadanos contextualizados a nuestra cultura y territorio, que fomenten las interacciones con personas expertas en determinados temas relacionados con el quehacer rural, para potenciar y acelerar esos procesos mediante el intercambio de saberes, la experimentación y el prototipado. Estos prototipos pueden ser replicados, convirtiéndose en olas expansivas de cambio; de esta manera, se puede realizar procesos investigativos con las comunidades, resultando paralelamente en la producción conjunta de nuevos conocimientos, pues, como lo afirman Delgado et al. (2015), la investigación, como un proceso de la vida cotidiana, permite una mirada holística y una valorización especial de los procesos de validación como origen de nuevos descubrimientos. Desde esta perspectiva, el tema de la innovación social se cruza con la Investigación-Creación, por medio del empoderamiento como eje central y punto de partida para el actuar de las personas en el ejercicio de investigación de su entorno y contexto, y para dar respuestas alternativas a problemas, mediante el co-diseño y la innovación en el territorio.

Propuesta de empoderamiento comunitario

El *empoderamiento* es un concepto relevante y transversal en el proceso de desarrollo social sostenible y es una traducción literal de la palabra inglesa *empowerment*, término que comienza a ganar importancia a partir de la década de los 80, en temas relacionados a las luchas femeninas, especialmente en las Conferencias Mundiales de las Mujeres de Naciones Unidas, realizadas en Nairobi (1985) y en Beijing (1995). Es en todo caso, Foucault (1999) en su libro *Estrategias de Poder*, nos permite comprender que el empoderamiento va más allá de la acción misma del poder, que se suscita en los procesos de creación y fortalecimiento de las condiciones propias de un individuo o de un colectivo, incentivando su participación, la toma de decisiones, así como también el control, uso y acceso a los recursos para crear un entorno de bienestar.

El empoderamiento comunitario rural, entonces, se trata de la gestión de herramientas para el desarrollo de proyectos comunitarios colaborativos, mediante procesos de innovación social, que requieren fortalecer las habilidades comunitarias para consolidar un movimiento social más efectivo. Todo esto apoyado en la autodeterminación de las personas como búsqueda de desarrollo y bienestar, y en la articulación de las instituciones y agentes que hagan frente a la exclusión social, la estigmatización, la discriminación y la violación de los derechos humanos. Es de esta manera como se propone desarrollar una estrategia metodológica genérica para el desarrollo de procesos de innovación social en las comunidades, anclados a procesos reales y contextualizados al territorio, bajo el concepto de laboratorio ciudadano y mediante herramientas didácticas, que incentiven el empoderamiento comunitario y que a su vez también permita la replicabilidad y la apropiación de éstas estrategias, desde sus saberes, quehaceres y recursos, y promuevan la construcción de tejido social alrededor de un buen vivir.

Estudio de Caso de Investigación+Creación

Como estudio de caso se propuso la asociación campesina comunitaria denominada ASOCAMPAT, asociación de cafeteros de la vereda El Páramo del municipio de Taminango, al norte de Nariño, la cual cuenta con una finca como su centro de trabajo, a través del líder campesino

Héctor Erazo, quien ha permitido usar el espacio para desarrollar procesos comunitarios y brindar el apoyo necesario para que la comunidad aprenda métodos y técnicas para “Vivir bonito”. Es allí, a través de la siembra de café, donde se han llevado a cabo diferentes procesos de innovación en cuanto a prácticas sostenibles y limpias, para poder producir un café especial de alta calidad. El lugar cuenta con un laboratorio de catación de café y un purificador casero de aguas residuales del ejercicio cafetero; sin embargo, según los propios habitantes del sector, es necesario “que los procesos sean fortalecidos”, ya que ellos no tienen muchas posibilidades de salir al casco urbano y asistir a un centro de educación especializado.

Empatía e inmersión

En primera instancia, para reducir las barreras de trabajo con la comunidad de dicha asociación, se realizó una actividad previa de empatía, en donde las personas se reconocen como actores principales dentro del proceso y reconocen sus habilidades como principal aporte a la construcción colectiva y al trabajo colaborativo. Además, este momento permitió realizar el levantamiento de una línea base etnográfica sobre el estado actual de la comunidad, sus condiciones socioculturales, de trabajo comunitario y, principalmente, su percepción sobre la innovación social, de la siguiente manera:

- Las personas son conscientes que los procesos políticos y administrativos de las instituciones ha convertido a la ciudadanía en agentes pasivos, que solo son receptores, en muchos casos, indiferentes e insatisfechos de los proyectos que se ejecutan en sus territorios.
- Es muy importante la presencia de representantes y líderes de grupos comunitarios, puesto que a partir de su actuar en la comunidad se han generado nuevos procesos sociales. También, las personas expresan la necesidad de que se validen y se fortalezcan tanto a líderes como a sus procesos, mediante nuevas metodologías y herramientas que les ayude a generar cambios y sobre todo activar la participación comunitaria.
- Desde la ciudadanía existe la necesidad de realizar procesos de empoderamiento comunitario, fomentando una cultura que se proyecte al cambio, con nuevos métodos y nuevas formas de pensar,

manteniendo las raíces y recuperando esos saberes ancestrales del territorio.

Diseño de la estrategia metodológica

El proyecto investigativo de este capítulo es acerca de una estrategia metodológica para el desarrollo de procesos colaborativos de innovación social en entornos rurales, mediante la apropiación social de conocimiento, el co-diseño, la adaptación de tecnologías de bajo costo y el desarrollo de prototipos. Todo esto bajo una cultura libre y de ciencia abierta, donde intervengan comunidades específicas con potencial de trabajo comunitario, quienes posteriormente se convertirán en promotores y replicantes de esos procesos, apoyando así a nuevas asociaciones comunitarias y a nuevos líderes.

La primera fase consistió en investigar los laboratorios ciudadanos y sus distintas configuraciones, con el fin de determinar las características más relevantes y aplicables y de esta manera estructurar una nueva estrategia metodológica traducida en un artefacto kit de herramientas (manual de herramientas creativas o experiencias de uso), que permita a las comunidades desarrollar procesos de innovación social en el territorio de una manera eficiente, organizada y práctica, con recursos que tengan a la mano.

La segunda fase consistió en el testeó e implementación de este kit con una comunidad como estudio de caso. Esta fase comenzó por medio de una convocatoria dirigida a colaboradores y voluntarios, para abordar las problemáticas designadas por la comunidad como ejercicio de pilotaje en una residencia de trabajo en el territorio, donde la comunidad aportó con la estadía y manutención de los colaboradores. En la Tabla 7 es posible observar los impactos esperados para esta segunda fase del proyecto.

INPUT	ACTIVIDADES	OUTPUT	OUTCOMES	IMPACTO
<ul style="list-style-type: none"> • Integrantes asociación ASOCAMPAT • Líderes comunitarios, colaboradores y voluntarios • Finca Asocampat en el Páramo Taminango • Aliados estratégicos CISNA y fundación social • Recursos logísticos • Transporte • Material de trabajo didáctico • Toolkit, herramientas metodológicas • Material de prototipado 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapeo y selección de problemáticas por parte de la comunidad • Jornada de creación de retos de trabajo • Jornada de autogestión de recursos • Jornada de ideación, experimentación, y co-diseño • Construcción, testeo e implementación del prototipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa de problemas construido colaborativamente • Fichas de caracterización de las problemáticas seleccionadas • Guías con retos de diseño propuesto en comunidad • Fichas de autorreconocimiento de capacidades y habilidades de las personas • Ideas y propuestas pro grupos de trabajo • Prototipos construidos y testeados por grupo de trabajo • Implementación de prototipo funcional 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de la comunidad frente al emprendimiento de procesos de innovación social • Propuestas alternativas de solución a partir de retos de trabajo colaborativo e inteligencia colectiva • Personas con capacidades y habilidades para desarrollar tareas comunitarias • Desarrollo de actividades comunitarias en pro de nuevos proyectos sociales 	<ul style="list-style-type: none"> • Empoderamiento comunitario • Fortalecimiento, capacidades y habilidades creativas y de recursividad • Apropiación del conocimiento en co-diseño • Capacidad de afrontar problemas en comunidad • Capacidad de trabajo colaborativo

Tabla 7. Matriz de trabajo ComunLab Rural.
Fuente: Los Autores.

El ComunLab Rural: laboratorio para transformar comunidades

Los Laboratorios Ciudadanos son espacios de creación colaborativa que permiten el empoderamiento social y territorial, donde la comunidad identifica y propone respuestas alternativas a problemáticas o necesidades sociales no satisfechas de su entorno, a través de la co-creación con equipos multidisciplinares, en temas relacionados a retos definidos por la ciudadanía, generando un ambiente para el intercambio de saberes, experimentación y producción de prototipos como un factor decisivo en

la construcción social. Por su parte, el *Comunlab Rural* es una adaptación estratégica que respondió a las necesidades de las comunidades y se convirtió en una propuesta para el desarrollo de procesos de innovación social en entornos rurales, diferenciándose de los laboratorios ciudadanos tradicionales, principalmente en su etapa previa, sobre todo en el tema de gestión y relación entre organizadores, participantes y comunidad. El ComunLab buscó fluir en una dinámica cotidiana, al establecer un espacio de encuentro temporal y físico para el trabajo colectivo, en el que durante varios días las comunidades afectadas abrieron sus puertas a los colaboradores y voluntarios, generando así círculos de convivencia que trascendieron los espacios de creación e investigación del laboratorio ciudadano común.

Como diseño de investigación para la creación, se propuso una estrategia metodológica estructurada en una serie de momentos que fueron llevados a cabo por acciones conducidas en una lógica organizacional, las cuales permitieron el desarrollo del proceso de manera alternativa, no rígida, pero si continuada y que proporcionó hitos o pequeñas victorias en cada etapa; además, permitió mantener activo el proceso y la energía de sus participantes de principio a fin. El propósito primordial de este proceso fue el ejercicio de empoderamiento grupal y la apropiación de saberes por medio de la Investigación-Creación, que no se validó con la fabricación del prototipo, sino con la puesta en marcha del proyecto y la autogestión del proceso por parte de la comunidad.

Estrategia metodológica

La presente estrategia metodológica cuenta con siete etapas y diferentes fases de desarrollo, como muestra en la Tabla 8.

ETAPA	FASE
Etapa 1 “Confiar”	Acupuntura Social
Etapa 2 “Sentir”	Fase 1: Mapeo de Problemática Fase 2: Ideas Base comunitaria
Etapa 3 “Nacer”	Fase 1: Apertura del Proceso Fase 2: Selección de Propuestas Fase 3: Investigación Previa
Etapa 4 “Colaborar”	Abrir el proceso a colaboración libre
Etapa 5 “Vivir”	Fase 1: Empatía Fase 2: Desarrollo de la Propuestas Fase 3 Prototipado Fase 4: Autoevaluación Transversal
Etapa 6 “Transformar”	Replicabilidad y sostenibilidad del proyecto
Etapa 7 “Impactar y Proyectar”	Exposición pública de resultados

Tabla 8. Etapas y fases de desarrollo ComunLab Rural.
Fuente: Los Autores.

Etapa 1 “Confiar”

Ejercicio de acupuntura social en el territorio, determinado por la inmersión y acercamiento a las comunidades a través de talleres o dinámicas culturales, en donde lo importante es darle a la comunidad la oportunidad de expresarse y así recopilar información que permita focalizar ejes territoriales, líderes que puedan ser un punto de partida y detonantes de empoderamiento comunitario.

Etapa 2 “Sentir”

¿Dónde sientes el problema? Esta etapa se trata de la Identificación de oportunidades de acción junto con la comunidad, al purgar sus necesidades y encontrar una problemática general anclada a un proceso real de su diario vivir.

Sentir - Fase 1: Mapeo de problemáticas, en donde las personas dibujan o proyectan una imagen de su territorio, para identificar, situar y priorizar tres problemáticas en común acuerdo y determinando como hito principal la formulación de un reto, siendo este el eje que transversaliza todo el proceso.

Sentir - Fase 2: recolección de ideas base comunitarias. En esta fase la comunidad también aporta ideas genéricas de base, a partir de su experiencia, para dar apertura a la convocatoria de proyectos; así, desde el inicio le damos valor a la opinión comunitaria y al imaginario colectivo territorial.

Etapa 3 “Nacer”

¿Quiénes gestamos? Conformar una red de trabajo es importante, por lo cual, se hace necesario articular el proceso entre líderes, comunidad, organizaciones y la institucionalidad.

Nacer - Fase 1: Apertura del proceso con una convocatoria inicial de ideas de proyectos, esta se debe dar a partir de la institucionalidad, que sirve como aval y soporte de proceso, además de hacer también la posterior preselección de los proyectos que cumplan con las características de la convocatoria y tenga los mejores aportes de innovación.

Nacer-Fase 2: Selección, junto con la comunidad, de las mejores propuestas de ideas de proyecto preseleccionados para cada una de las problemáticas (máximo tres ideas por la viabilidad de realización del laboratorio).

Nacer-Fase 3: Una vez seleccionados los proponentes, se realiza con ellos una visita al territorio y junto con la comunidad se realiza una investigación más exhaustiva de las problemáticas priorizadas, para

redactar un documento con información relevante y de primera mano, que sirva para el desarrollo posterior de los proyectos.

Etapa 4 “Colaborar”

Abrir el proceso a colaboración libre y voluntaria de cualquier sector. Una vez seleccionados los proyectos, se abre una convocatoria de colaboradores con perfiles acordados entre los postulantes seleccionados y líderes comunitarios, dentro de cada proyecto deberá haber mínimo cuatro voluntarios, aparte del postulante del proyecto, estos voluntarios pueden ser externos al territorio; adicionalmente debe haber una o dos personas de la comunidad que conozcan en detalle la problemática que el proyecto va a afrontar.

Dentro de estos perfiles, se sugieren cuatro tipos de roles, a saber:

- *Maker*: personas con habilidades y conocimientos de fabricación o producción de prototipos, no necesariamente objetuales.
- *Conocedor*: personas con conocimientos técnicos y/o académicos pertinentes a la problemática priorizada.
- *Mediador social*: personas con habilidades de mediación entre las comunidades y grupos de trabajo.
- *Documentador audiovisual*: personas con capacidades y habilidades para la creación de contenidos comunicativos, gráficos y audiovisuales.

Etapa 5 “Vivir”

Es aquí donde se desarrolla el laboratorio de manera horizontal. Los integrantes de cada equipo, líderes comunitarios, representantes de la organización de apoyo, representantes comunitarios y colaboradores en general, estarán enfocados en la búsqueda de la respuesta al reto, tomando como base la idea del proponente, experimentando, co-creando y construyendo un prototipo funcional para dicho propósito.

Durante los 8 o 10 días de trabajo en el laboratorio, se sugieren 4 momentos para que el proyecto pueda llegar a un punto satisfactorio para todas las partes. Al finalizar esta etapa; además, se realizará una

serie de encuentros extra laboratorio, que permitirán afianzar el tejido social y dinamizar a la comunidad en torno a las temáticas relacionadas con los proyectos que buscan el bienestar común.

Vivir-Fase 1. Empatía, presentación y contextualización: jornada de encuentro para conocerse, reconocerse y generar lazos de afecto; aquí se expondrán los resultados de la investigación que se realizó en la primera etapa y se expondrán los acuerdos de trabajo y normas de convivencia.

Vivir -Fase 2. Planteamiento y desarrollo de la propuesta, asignación de tareas por roles, habilidades y gestión de materiales: esta fase termina con la elaboración de un prototipo inicial y listado de materiales necesarios para la elaboración del prototipo funcional.

Vivir-Fase 3. Construcción, testeo, análisis y ajustes del prototipo final: para generar una propuesta de acción estratégica (materiales autogestionados y de fácil consecución en el territorio).

Vivir-Fase 4. Autoevaluación transversal, constante, con socializaciones abiertas del proyecto: para fortalecer las ideas, los prototipos, las propuestas y la gestión de recursos en la comunidad.

Etapa 6 “Transformar”

El laboratorio finaliza con una actividad de implementación abierta a la ciudadanía y demás instituciones invitadas, para dar a conocer el resultado, la acción con una puesta en marcha del prototipo, demostrar el beneficio real y la respuesta alternativa a la problemática planteada; asimismo, se buscará apoyo para la replicabilidad y sostenibilidad del proyecto.

Etapa 7 “Impactar y proyectar”

Exposición pública de resultados y manual de replicabilidad bajo licencia libre, se empieza a tejer una red de apoyo alrededor de cada uno de los proyectos.

Resultados

El laboratorio para transformar comunidades rurales se llevó a cabo en el mes de agosto del año 2019 en la vereda El Páramo del municipio de Taminango, Nariño, siguiendo la estrategia metodológica presentada anteriormente, para dar respuestas alternativas a los retos definidos por habitantes de la comunidad en un mapeo de problemáticas. Dicho proceso contó con el apoyo estratégico de la Subsecretaría de Innovación, a través del Centro de Innovación Social de Nariño –CISNA-, en su programa de laboratorios ciudadanos, y también con el apoyo de la MADIS (Maestría en Diseño para la Innovación Social) de la Universidad de Nariño.

Retos propuestos

En la jornada de mapeo con la comunidad y después de una rueda de pensamiento, se determinaron tres problemáticas a afrontar, que se convirtieron en los siguientes retos:

1. ¿Cómo podríamos recuperar la identidad cultural y la dignidad campesina para fortalecer el desarrollo y el bienestar social de los territorios rurales del departamento de Nariño?
2. ¿Cómo podríamos generar alternativas tecnológicas de bajo costo para la obtención, cuidado y movilidad del agua para el uso agrícola y doméstico en entornos rurales de Nariño?
3. ¿Cómo podríamos generar buenas prácticas ambientales y sostenibles mediante recolección y tratamiento de basuras?

Alternativas seleccionadas

Fueron veintiuna alternativas que se presentaron mediante una convocatoria abierta, de las cuales, el equipo del CISNA junto con la comunidad de El Páramo, preseleccionaron y posteriormente seleccionaron, de acuerdo a la metodología, un número de tres propuestas que cumplieran con las características más óptimas y de sostenibilidad, para dar respuestas alternativas a los retos planteados.

Reto 1 = Iniciativa Piloto de Turismo Comunitario-Científico y/o de Recreación. Se propuso desarrollar una serie de acciones que conlleven a la consolidación de iniciativas sostenibles a nivel local, con el objetivo de impulsar y visibilizar al ser campesino y sus potencialidades territoriales.

Reto 2 = Sin ABUSO y con RE-USO es la mejor forma de cuidar el Agua. De manera genérica se propuso una sencilla bandeja recolectora de agua instalada en las casas para aprovechar la incidencia lumínica de Taminango, mediante una pequeña motobomba solar y reabastecer un tanque para suministro de agua para otros usos.

Reto 3 = Semilleros Eco Activistas. Se propuso crear un semillero eco activista, que fortalezca las relaciones interpersonales entre la comunidad de la vereda El Páramo, frente a una problemática común, la seguridad y soberanía alimentaria y el cambio climático.

La Experiencia del Laboratorio

El primer día se dio apertura al laboratorio en el salón comunal de la vereda, donde se hizo una breve presentación de cada uno de los colaboradores y proponentes de cada reto; se continuó con las palabras de bienvenida por parte de don Héctor Erazo, líder principal de ASOCAMPAT.

El segundo día se organizaron los grupos de trabajo; se hizo un recorrido detallado del territorio para que todos conocieran el entorno donde se suscitan las problemáticas y sus lugares de trabajo. Allí se identificó una de las necesidades principales: el agua no fluye en la zona de riego por falta de energía, lo cual se convirtió en un gran reto para el equipo de manejo y cuidado del agua. Del tercer al séptimo día, cada grupo trabajó en sus ideas, investigaron, experimentaron, hicieron modelos, visitaron a la comunidad y plantearon sus prototipos, como también gestionaron los materiales.

Fue una semana de trabajo ardua, pero los colaboradores junto con los proponentes y la comunidad establecieron relaciones interpersonales que se fortalecieron a lo largo del laboratorio, lo que se constituyó en un gran paso para poder trabajar en equipo. La sensación general fue el agrado de trabajar por y para los demás, esperando solo a cambio una sensación

de satisfacción al mirar a la comunidad conforme, feliz y agradecida. Cada noche, todos los actores se reunían para hacer retroalimentación de lo sucedido durante el día, en un entorno más familiar. La cocina se convirtió en un centro para la palabra y de pensamiento creativo, para cambiar positivamente. Muchas de las conclusiones que se obtuvieron de esos momentos íntimos, terminaron siendo reflexiones que aportaron, no solo a la comunidad, sino a cada una de las personas que fueron parte del *Comunlab Rural*.

Al final, en la etapa de la implementación, se llevó la puesta en marcha de los prototipos, donde se dio a conocer, a la comunidad en general, el proceso y los resultados obtenidos. El líder, don Héctor Erazo, agradeció todas las labores realizadas en este tiempo y concluyó diciendo que “los laboratorios ciudadanos son una gran herramienta para la comunidad con necesidades, y que la unión de mucha gente con diferentes conocimientos y saberes, puede aportar de una manera incalculable a mejorar la calidad de vida” (H. Erazo, comunicación personal).

Proyecto Vivir el agua – Sin abuso y con re-uso

Aprovechando la incidencia lumínica de Taminango, mediante una pequeña motobomba solar se reabasteció un tanque para diversos usos. Se aprovechó los sistemas de recolección existentes en la finca, como el reservorio y el filtro de agua natural, los cuales permitieron reutilizar el agua utilizada en actividades domésticas.

La estructura del panel fue construida con materiales disponibles en la zona y su sistema eléctrico fue simplificado para que en su instalación y mantenimiento no requiriera de conocimientos avanzados en electricidad o electrónica, como se muestra en el manual de replicabilidad (Figura 61). Este sistema permitió a las comunidades tener agua para riego en lugares donde antes no la tenían y durante cualquier época del año, como se muestra en la Imagen 20.

Colaboradores: Gabriel Tupaz, Andrea Estefanía Morales Mora, Rubén Eduardo Caipe Loaiza, Diego Barrera, Sairo Muñoz, Sneider Muñoz.

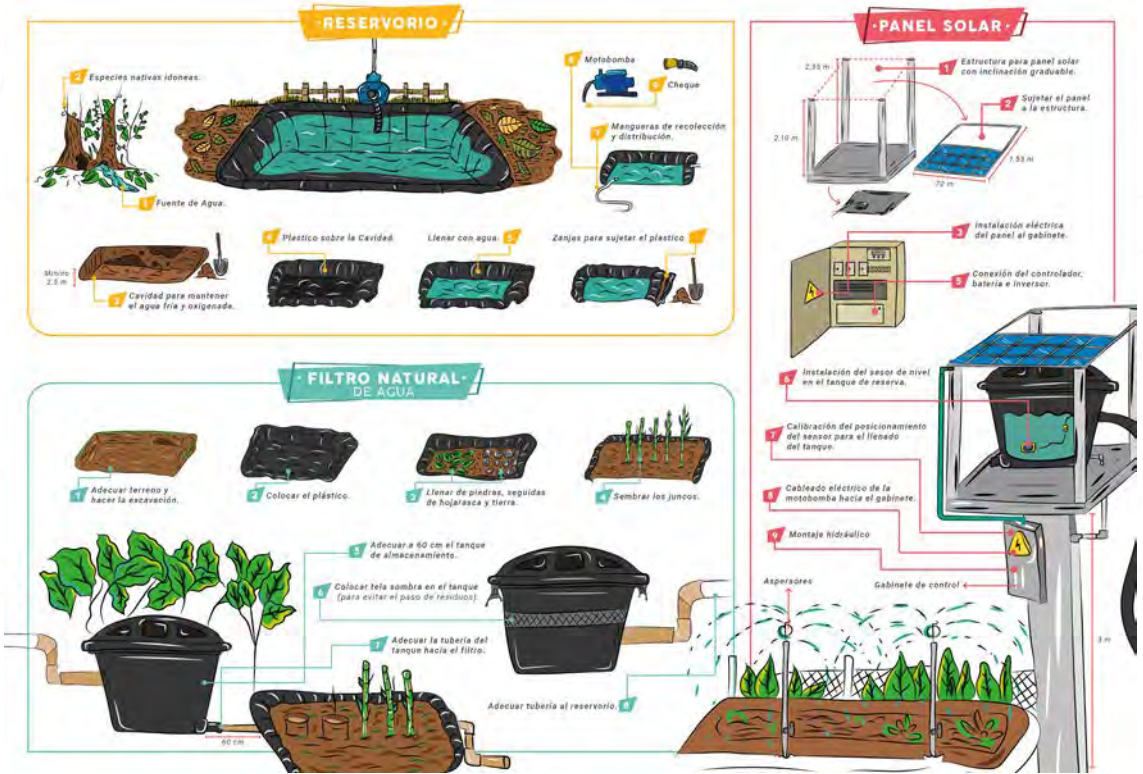


Figura 61. Manual proyecto revivir el agua Taminango, Nariño.
Fuente: Andrea Morales, 2019.



Imagen 20. Presentación proyecto vivir el agua Taminango, Nariño.
Fuente: elaboración propia, 2019.

Proyecto Vivir Bonito

Esta iniciativa consistió en generar innovación social territorial a partir de la creación de un plan piloto de turismo comunitario en el corregimiento El Páramo de Taminango, así como la elaboración de un manual de replicabilidad, con un paso a paso para que diferentes comunidades puedan emprender una iniciativa de turismo comunitario similar; además de un kit/*souvenir* que extiende la experiencia sensitiva cafetera como un elemento de recordación y de promoción de la experiencia vivir bonito a través de la degustación de un café de calidad, como se muestra en la Imagen 21.



Imagen 21. Souvenir, experiencia del café, proyecto Vivir Bonito Taminango, Nariño. Fuente: elaboración propia, 2019.

El recorrido del sendero turístico se construyó de la siguiente manera:

Anillo Externo: Reconocer en las zonas externas y apartadas del corregimiento, espacios que tuvieran potencial para ser sitios turísticos de enganche. Además, se identificaron sitios clave, que permitirán brindar información a los turistas, entre ellos: parque central y puntos de hidratación.

Anillo Medio: Identificar detalladamente las potencialidades turísticas del territorio próximo y visibilizar las particularidades de la

población, su manera de vivir, su contexto, su cotidianidad, enmarcada en un sentido de pertenencia y apropiación hacia el territorio, que puedan ser transferida a propios y extraños.

Anillo Interno: Establecer el producto turístico “estrella”, que servirá de principal atractivo o culmen de la experiencia. Este puede ser un lugar, una experiencia, un proceso o incluso una persona, o todas las anteriores.

Este proyecto dejó diseñada una experiencia turística, un levantamiento de inventario turístico y un presupuesto para la experiencia *Vivir Bonito* en El Páramo, ver mapa turístico (Figura 62).

Colaboradores: Emmanuel Caicedo Guerra, Gloria Cheyenne Narváez Paz, Martín Reyes, María Camila Montenegro Erazo, Carolina Erazo, Leonardo Erazo, Luis Alfonso Riascos.



Figura 62. Mapa turístico, proyecto Vivir Bonito Taminango, Nariño. Fuente: Camila Montenegro, 2019.

Proyecto Semillero Ecoactivista

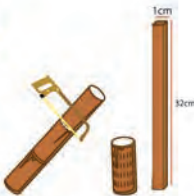


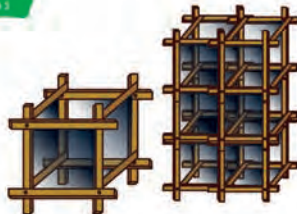
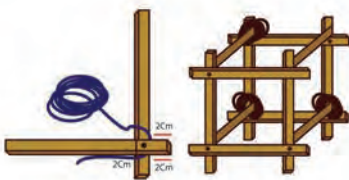
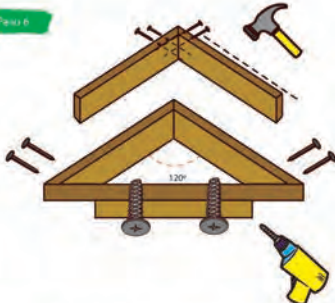
Para fortalecer las relaciones interpersonales entre la comunidad de la vereda El Páramo, frente a una problemática común como la seguridad y soberanía alimentaria y el cambio climático, se trabajó en tres líneas estratégicas, a saber: 1) formación de una brigada infantil de ecoactivistas (Imagen 22); 2) planificación de procesos en pro de la soberanía y la seguridad alimentaria frente al escenario de cambio climático, y 3) fortalecimiento de la capacidad de ejecución y réplica de las iniciativas priorizadas.

Este proyecto dejó instalado un punto ecológico para la recolección de residuos sólidos, un taller para la transformación de los materiales recolectados, un laboratorio de insumos orgánicos para la producción agrícola y un cronograma de actividades con estudiantes de la Institución Educativa El Páramo, así como un manual para replicar denominado *El Punto Ecológico* (Figura 63).

Colaboradores: Miguel Bastidas, María Alejandra Narváez, Alejandra Rosas, Johana Paola Martínez Guerrero, Alejandra Bravo, Juliana Erazo, Mauricio Bravo



Imagen 22.
Presentación
Niños del
proyecto
semillero
Eco Activista
Taminango,
Nariño.
Fuente:
elaboración
propia, 2019.

<p>Paso 1</p>  <p>Paso 1: cortamos las guaduas en varitas de 34 cm, de 1 cm de diámetro. Repetir el paso hasta obtener 12 varitas por cajón, en total son 6 cajones, es decir, 72 varitas.</p> <p>Paso 2</p>  <p>Con botellas PET recicladas cortamos tirillas de 0.5 cm de ancho</p>	<p>Paso 4</p>  <p>Paso 5</p>  <p>Pasos 4 y 5: cubrimos 5 lados del cubo con material reciclado (polisombra, tela, plástico tejido) y cosemos con terlenca, piola o hilo grueso.</p>
<p>Paso 3</p>  <p>Paso 3: con las varitas cortadas formamos cubos y unimos las esquinas con alambre dulce y reforzamos con las tirillas PET, y aplicamos calor (con una secadora de calor o vela)</p>	<p>Paso 6</p>  <p>Paso 6: para hacer la cubierta del punto de recolección cortamos 4 listones de 5 cm x 60 cm y 2 listones de 5 cm x 90 cm. A los listones de 60 cm se les hace un ángulo de 60° para la unión superior y de 30° para las uniones en las esquinas. También cortamos 6 listones de 1.80 m x 6 cm x 4 cm. Cortamos un listón adicional de 70 cm x 6 cm x 4 cm que será la unión entre el techo y la parte inferior de la estructura.</p>

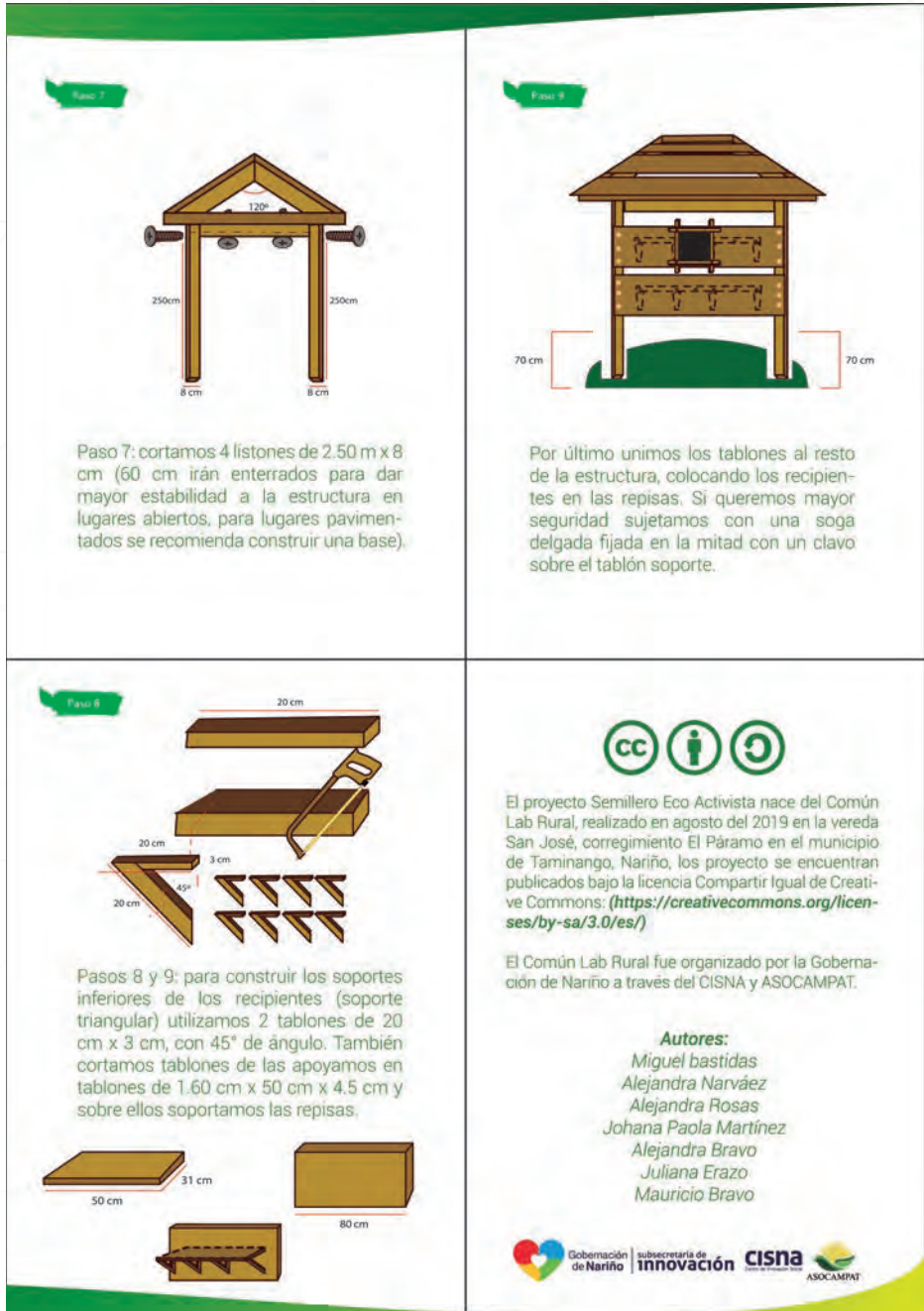


Figura 63. Manual proyecto semillero Eco Activista Taminango, Nariño.
 Fuente: María Alejandra Rosas, 2019

Datos del ComunLab Rural

- 43 personas de la comunidad participaron aleatoriamente en los proyectos desarrollados.
- 84 personas asistieron a la jornada de implementación final.
- Se vincularon de forma permanente y directa en los 3 proyectos, 8 niños, 10 adultos, 3 adultos mayores.
- Durante los días del laboratorio, se realizaron como encuentros alternativos: 4 charlas en temas específicos, concertados con la comunidad en forma previa; 2 noches de cine al aire libre y 1 noche de cuentería.
- Agenda abierta del ComunLab Rural:

Día 1: Cine al aire libre: “El niño que domó el viento”.

Día 2: Cuenteros “Colectivo Galeras cuenta”.

Día 3: Conversatorio “Ambiente Sostenible” por Alejandra Bravo y Johanna Martínez.

Día 4: Conversatorio “Contabilidad básica” por Ángela Ponce.

Día 5: Conversatorio “Manejo de herramientas TIC” por David Santacruz.

Día 6: Conversatorio “Asociatividad y asesoría legal” por Andrés Cuasapud.

Día 7: Cine al aire libre: “Pequeña gran vida”.

- 13 profesionales de diferentes áreas del conocimiento participaron en el laboratorio, así: Administración de Empresas, Sociología, Diseño Industrial, Ingeniería agroforestal, Diseño Gráfico, Ingeniería Industrial, Técnico Electromecánico, Derecho e Ingeniería Ambiental.
- El laboratorio durante los 9 días de trabajo tuvo 320 visitantes, con un mayor porcentaje en el inicio y final del mismo.
- Quedaron 18 personas con capacidad aprendida, las cuales no solo fueron de la comunidad de El Páramo, sino también colaboradores que ampliaron su conocimiento en algún tema específico y ahora cuentan con la capacidad de generar replicas y nuevo conocimiento.

Conclusiones y lecciones aprendidas

Es pertinente brindar una herramienta para visualizar y focalizar tanto problemáticas como iniciativas ciudadanas de innovación social, para así generar oportunidades de acción e interacción entre comunidades y agentes estratégicos, que impulsen la innovación para el desarrollo local.

La Investigación-Creación o igualmente la investigación para la creación, se valida en el ejercicio del rediseño de una alternativa metodológica para el desarrollo de Laboratorios Ciudadanos, pues enfoca a los agentes y actores del proceso en problemáticas de entornos reales, por medio de la participación directa de la comunidad en el proceso de experimentación y prototipado. De igual forma, promueve el intercambio de saberes entre las comunidades rurales y los colaboradores, debatir propuestas y construir conocimiento con respeto por las diferencias y así generar un proceso concertado y sostenible para el desarrollo local, permitiendo, además, posicionar la gestión del conocimiento y la innovación social como elementos centrales dentro de los procesos desarrollo. De esta manera, se fortalece la idea de que la investigación en las disciplinas creativas puede trascender los límites de las metodologías investigativas tradicionales y aventurarse a la transdisciplinariedad, que da valor al conocimiento de cada persona involucrada en el proceso creativo.

Instaurar un kit de herramienta para potenciar y fortalecer a las comunidades en el desarrollo de sus propios procesos de innovación, permitió fomentar la capacidad receptiva de conocimiento externo, para posteriormente generar una apropiación social intrínseca de ese conocimiento, la cual ha sido validada por la propia comunidad, estableciendo finalmente el empoderamiento frente a sus habilidades y responsabilidades a la hora de atacar una problemática común.

La creación de documentos y manuales de replicabilidad, tanto de los procesos de empoderamiento como de los resultados de los laboratorios, permitió la recuperación de saberes ancestrales a través de la realización de jornadas de trabajo colaborativo y generar un banco de conocimiento transferible y replicable.

Conclusiones desde la perspectiva de los colaboradores

Después de los 10 días de convivencia, sintieron que es muy poco el reconocimiento que se le ha dado a los procesos que las asociaciones y organizaciones campesinas han encaminado para salvaguardar el agua, el suelo y la biodiversidad en general. Piensan que ha sido muy poco visibilizado su trabajo en cuanto al fortalecimiento de su identidad y las acciones encaminadas a lograr que sus jóvenes no quieran salir del campo.

Como profesionales quedan convencidos que es necesario salir más de la comodidad de las aulas y de las oficinas para aportar a la construcción de territorios libres, desde el quehacer y desde la acción, colocando al servicio de la comunidad lo poco o mucho que se haya aprendido en la formación profesional. Es en el territorio, sin agua, sin luz, con temperaturas extremas, en donde se pone en práctica la pericia de las personas y la aplicabilidad de las teorías. Es ahí donde es posible medir la formación profesional reflexiva.

Referencias

- Baskerville, R.L. (2001). Investigating Information Systems with Action Research. *Communications of the Association for Information Systems*. 2(1), 19. Disponible en: http://cis.gsu.edu/~rbaskerv/CAIS_2_19/index.html.
- Delgado, T., Beltrán, E., Ballesteros, M., Salcedo, J. (2015). La Investigación-Creación como Escenario de Convergencia Entre Modos de Generación de Conocimiento. *Iconofacto*, 11(17), 10-28.
- UNICEF. (2012). Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Laboratorios de innovación: una guía práctica. Recuperado de <https://www.un.org/youthenvoy/es/2013/09/unicef-fondo-de-las-naciones-unidas-para-la-infancia/#:~:text=UNICEF%20es%20la%20fuerza%20impulsora,de%20los%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as>.
- Fals Borda, O. y Rodríguez, C. (1987). *Investigación Participativa*. Montevideo: La Banda Oriental.
- Foucault, M. (1999). *Estrategias de Poder* (Vol. III) (F. Álvarez, J. Valera Trad.). Barcelona: Paidós.
- Gobernación de Nariño. (2016-2019). Plan Participativo de Desarrollo Departamental. Nariño corazón del mundo 2016-2019. Recuperado de: https://publicadministration.un.org/unpsa/Portals/0/UNPSA_Submitted_Docs/Plan%20de%20Desarrollo%20Departamental%20Nari%C3%B1o%20Coraz%C3%B3n%20del%20Mundo..pdf?ver=2018-11-29-171310-447

- Martínez, R. (2011). *Políticas públicas e innovación social. Marcos conceptuales y efectos en la formulación de las políticas* (Tesis de maestría). Universidad Autónoma de Barcelona, España. Recuperado de file:///D:/Biblio7eca/Downloads/Políticas_publicas_e_innovacion_social_M.pdf
- Neira, A. (27 de enero de 2018). En 2017 aumentó el abismo entre millonarios y pobres. *El Tiempo*. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/economia/sectores/desigualdad-aumento-en-el-2017-y-la-brecha-entre-ricos-y-pobres-175900?hootPostID=ac04ae088277e0fa84766b6836fa2f55>
- PERS. (2014). *Plan de Energización Rural Sostenible. "Diagnóstico energético y social de las zonas rurales del departamento de Nariño* (Informe Técnico). Universidad de Nariño. Recuperado de <http://sipersn.udenar.edu.co:90/sipersn/>
- POLISIS. (2019). *Política Pública de Innovación Social de Nariño: Una oportunidad para transformar nuestros territorios*. Gobernación de Nariño.
- Velásquez, F. y González, E. (2003). *¿Qué ha pasado con la participación ciudadana en Colombia?* Bogotá: Fundación Corona. ISBN: 958-97199-7.

Katherine Elizabeth López Pabón

Diseñadora industrial y maestrante en Diseño para la Innovación Social de la Universidad de Nariño, con experiencia en trabajo docente colaborativo en Brighton centro de formación en inglés, y aplicación de diseño gráfico en el centro de comunicaciones de la gobernación de Nariño, ha trabajado también como diseñadora y community manager en Aguardiente Nariño y como profesional en manejo de plan de medios de ETICNAR, entre sus trabajos más satisfactorios como innovador social se encuentra el proyecto realizado en El Páramo, de Taminango, Nariño como base fundamental de su proyecto de tesis.

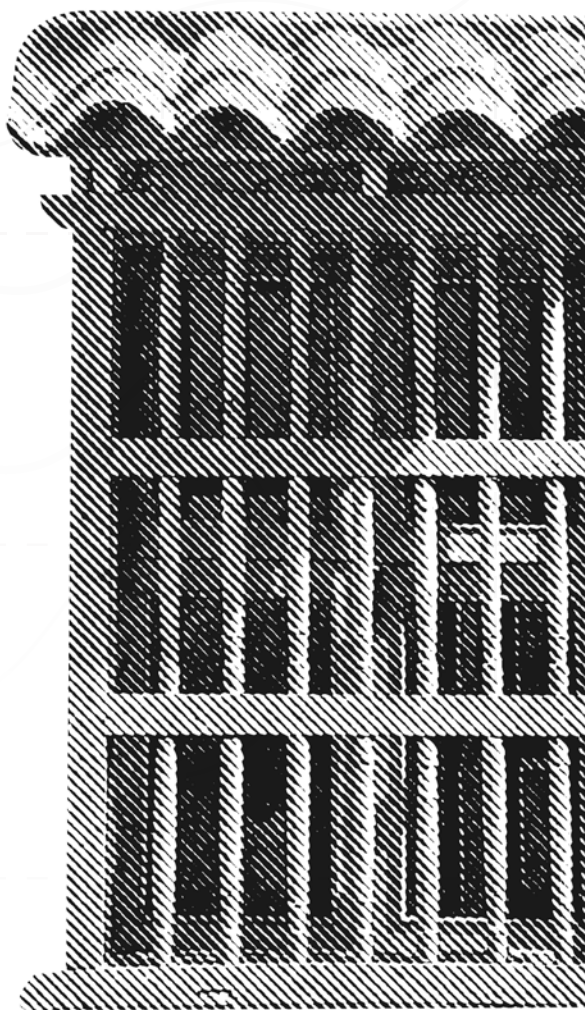
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2561-9072>

Jessith Fernando Guerrero Escobar

Diseñador industrial y maestrante en Diseño para la Innovación Social de la Universidad de Nariño, con experiencia en el campo audiovisual, ha trabajado para Telepasto, UDENAR Virtual y el centro de comunicaciones de la Gobernación de Nariño, igualmente con experiencia en innovación social, desde el 2012 con el equipo FEELING, desde el 2015 con la organización Nariño Joven y de 2017 a 2021 en la Gobernación de Nariño dentro de los proyectos, Centro de Innovación Social CISNA y CATINAR.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3901-7611>

ENTORNO CIUDAD



Carolina Salguero Mejía
Ana Catherine Bravo
Fabián Felipe Montoya
Natalia Marcela Piamba

Leer el territorio desde el diseño. Una manera de interpretar lo urbano y reivindicar su memoria¹²

Carolina Salguero Mejía
Universidad de Caldas
carolina.salguero@ucaldas.edu.co

Resumen

Este capítulo hace referencia a una mirada que desde el Diseño se hace al territorio, y permite conjugar un proceso teórico, un marco histórico y una interpretación del mismo, para dar cuenta de un resultado proyectual que se enmarca en los procesos de investigación + creación. Toma como concepto clave al territorio, entendido como un contexto geo-socio-histórico, es decir, desde su configuración geo-local, su contexto social y su transcurrir en los años que lo llevan a diferentes cambios y que permiten leerlo como un todo que, marcado por hitos, lo permea y lo define. El concepto de memoria que, aplicado al territorio, permite ir al pasado y traerlo al presente para entender lo que no se hace visible en lo urbano y también se transforma con los procesos de cambio, los sentidos de lugar y las emociones que, igualmente, hacen territorio y que, más allá del espacio físico, pertenecen a lo intangible, se ubican en el recuerdo y en lugares, para proyectarse al futuro. La investigación trabajó así, un contexto histórico del barrio San José ubicado en la ciudad de Manizales que pasa por un proceso de renovación urbana y que mediante la metodología permitió interpretar el territorio, mediante el relato de sus recuerdos para develar que este puede seguir existiendo a pesar de los cambios estructurales del espacio, por tanto se lleva a una propuesta conceptual y proyectual enmarcada en la investigación + creación que denominamos metaterritorio, un territorio que existe más allá de lo físico.

¹² Este capítulo es producto de una investigación realizada en el marco del Doctorado en Estudios Territoriales de la Universidad de Caldas titulada: *Restitución de la memoria barrial territorial en procesos de transformación urbana. Caso de estudio barrio San José de Manizales (Colombia)* 2018.

Palabras clave: diseño, investigación + creación, memoria, metaterritorio, territorio urbano.

Introducción

Desde el Diseño, en específico el Visual, se realiza un estudio sobre la comunicación de la imagen enmarcada particularmente en la línea de lo que denominamos Diseño Ambiental como proceso de entender la imagen y su comunicación en los espacios públicos y privados para proyectar en ellos su relación perceptual y sensorial a diferentes escalas: paisajística, arquitectónica y escenográfica.

En el Diseño Visual, la Imagen Ambiental es una de las cuatro áreas que, junto con la imagen fija, móvil y digital, conforman la globalidad de actuaciones de esta disciplina. En específico sobre el Diseño Ambiental comenta Gómez (2005):

El Diseño Visual Ambiental es un complemento de altísimo interés en el ámbito del paisajismo del diseño urbano, del diseño arquitectónico y del diseño de dispositivos gráficos y escenográficos, que por su carácter informativo, educativo, artístico y por su capacidad de expresión de la cultura, se define como la manifestación de las formas de hacer y comunicar en el espacio. (p. 34)

No obstante, el diseñador debe entender el espacio no como contenedor o espacio cartesiano vacío y sin vida ajeno a quienes lo viven y habitan, deben entenderlo desde sus apropiaciones y significaciones sociales donde la memoria tiene un papel fundamental. Es así como la proyección en el espacio no debe hacerse sólo desde un marco de imagen y comunicación sin antes tener presente una lectura de la identidad, la cultura, las relaciones socio-espaciales y configuraciones propias que caracterizan y definen cada lugar. Lugares sujetos a *emosignificaciones* que, por tanto, están adheridos a apropiaciones de sentido y de emociones en el espacio, como lo define Vergara (2013): “(...) el espacio que, circunscrito y demarcado, *contiene* determinada singularidad *emosignificativa* y expresiva; es el espacio donde específicas prácticas humanas construyen el *lazo social*, (re)elaboran la memoria a través de la imaginación, demarcándolos por el afecto y la significación” (p.35).

Por tanto, el Diseño Ambiental se debe a la observación del contexto social en los espacios, al hacer una lectura e interpretación minuciosa y juiciosa en ellos para garantizar un proceso que no rompa su cotidianidad mediante su intervención, sino que propenda por la apropiación y el sentido de lugar. El diseño ambiental se debe al entender contextos sociales particulares y dinámicas que se presentan en la ciudad, en lo rural y en lo urbano y es así como el Diseño se involucra con los Estudios Territoriales, al tener una visión no sólo espacial sino, territorial que lo comprende no como frontera o soporte material, sino como un todo que involucra un contexto geo-socio-histórico.

La investigación que a continuación se presenta, tuvo lugar en San José, un territorio conformado por 17 barrios, denominado administrativamente como comuna y que, para efectos del significado que tiene en sus habitantes, se denominó barrio San José, con lo cual al hablar de barrio se hace referencia a todo el territorio. San José se ubica en el sector del centro de la ciudad de Manizales, condición que ha marcado su transcurrir histórico en diferentes hitos y momentos que lo han llevado a diversos cambios en el tiempo y, finalmente, lo ha dejado en la marginalidad, al punto de ser epicentro de uno de los procesos que, desde la producción y explotación del espacio, se ha denominado renovación urbana. Hecho que transformó, no solamente el espacio, sino que generó fracturas en las dinámicas del barrio, el contexto territorial y en sus habitantes, lo que ha condicionado el arraigo y el sentido del lugar.

El estudio decidió buscar esos hitos históricos que explican la razón por la cual el barrio San José llegó a un estado de deterioro, reflejo de las diferentes decisiones e intervenciones espaciales que se realizaron por años y que terminaron eliminando el barrio; podemos compararlo con un cuerpo, un ser vivo que es sujeto de diferentes fracturas que cicatrizan con el tiempo, pero que quedan como marcas en el espacio, y sanan pero siguen siendo visibles, por tanto se hacen cotidianas, hasta el punto de llegar el proceso de renovación urbana que como fractura radical del barrio lo lleva incluso a su muerte.

Así, para recuperar ese cuerpo, se buscaron los soportes teóricos que permitieron entender la complejidad del problema y su explicación, las micro-geografías del barrio, las que se hacen evidentes en la memoria por medio de la evocación y narración de los recuerdos de sus habitantes,

las historias de vida, la elaboración de mapas mentales que permiten leer e interpretar lo relevante y ubicar por medio de cartografías los lugares emosignificativos.

De esta manera y bajo la categoría de investigación + creación, por medio de la experimentación nos preguntamos ¿cómo mantener vivo un territorio más allá del espacio físico? Y para esto proponemos que un territorio continúa existiendo más allá de lo físico a través de su memoria y lo hemos llamado metaterritorio. Ahora, esta evocación y narración de recuerdos pueden ser proyectados en otro tipo de espacios que se proponen desde la narración transmedia y que constituyen diferentes escenarios. Un proceso que permite hacer visible lo invisible, sobre todo, cuando espacialmente se desaparece.

La narración transmedia entendida como una historia que se cuenta en diversos medios y de diferentes maneras que se complementan unas con otras o pueden funcionar de manera independiente (Scolari, 2014), según Klastrop y Tosca (2014), conviene llamarlo mundo transmedia, es decir, una *imagen mental* compartida, no definida por su materialidad: “un mundo como contenedor de múltiples historias y personajes nacidos en él que se expande a través de distintas plataformas y medios” (p. 55). Medio que permiten mantener vivo a San José a través de sus recuerdos que, ubicados en los lugares más representativos, que ya no existen espacialmente porque fueron derribados, continúan presentes y vigentes por medio de su narración.

Un proceso de investigación + creación que no sólo propone un concepto teórico o una intervención, sino que busca la apropiación de los habitantes a una herramienta que les permita reivindicar su barrio, reconstruirlo en comunidad de otras maneras, mantener presentes los lugares que ya no existen y tener un canal de comunicación frente a una situación en la que nunca fueron escuchados. Una propuesta que busca mostrar los aspectos invisibles, las pequeñas cosas que pueden ser insignificantes para algunos, pero que son representativas para un territorio que busca continuar viviendo.

Marco Teórico

Para la realización de la investigación, se hizo uso de tres categorías centrales: memoria -como eje principal-territorio y barrio. La categoría de memoria no como un insumo para construir la historia, sino como el recuerdo guardado como imagen mental en cada persona, que se transmite en el presente por medio del relato, reconstruyéndose una y otra vez, y se convierte en social siempre y cuando esté inserta en un grupo humano que le de forma y posibilite su narración, *memoria colectiva* de acuerdo con Halbwachs (2004). Según este autor del lado de la memoria se sitúa lo concreto, lo vivido, lo sagrado y lo mágico. Por su parte, Nora (2008) comenta que la memoria se localiza en lo concreto, “el espacio, el gesto, la imagen y el objeto” (p. 21), por tanto, se ancla en lugares simbólicos que adquieren un poder de invocación del pasado y de convocación social. Pero los lugares representativos pueden ser simbólicos para cada persona de acuerdo a su experiencia y por tanto podemos hablar de una memoria territorializada, es decir un recuerdo anclado en un lugar determinado que permite su evocación. Ahora bien, en la memoria igualmente se incorporan los sentidos, escuchar una melodía, sentir un aroma, ver una imagen permite viajar al momento preciso en el que se vivió el suceso y volver a sentir el pasado en el presente en un tránsito del tiempo para su reconocimiento como lo comenta Ricoeur (2006):

La distinción del pasado y del presente se da en el reconocimiento mismo en el que los acontecimientos retornan con su entorno, su color y su lugar en el tiempo. En una palabra, el acto concreto por el que volvemos a aprehender el pasado en el presente, es el reconocimiento. (p. 162)

Por tanto, los relatos anclados en el espacio son los que tienen conexión con el territorio, lugares que por medio de acontecimientos tuvieron vida en el barrio y que al observarlos permiten funcionar como disparadores de memoria, es decir, suscitan relatos y narraciones que llevan a evocar los recuerdos y traerlos al presente; y es así cómo podemos hablar de una memoria territorializada es decir localizada en los lugares más representativos, su alma como lo comenta (Salguero 2019): “los recuerdos relevantes para el territorio. Las vivencias, las apropiaciones de las manifestaciones culturales identitarias, los lugares representativos, sus interacciones, lo simbólico y lo imaginario, las marcas, las relaciones socio-

espaciales, es decir, su alma” (p.74), entendida como lo que trasciende más allá de lo físico.

En cuanto a territorio, se entiende no como frontera, límite o soporte material, sino como el espacio que el ser humano crea y gestiona y, en consecuencia, es vivencial y producto de la construcción social que le da forma, moldea el habitar y los comportamientos (Bollnow, 1969). Es como lo llama Lefebvre (2013), el espacio vivido, o sea, lo simbólico de la existencia material, y pertenece a la imaginación, a lo que Soja (2014) denomina tercer espacio y como comenta Gravano (2003) “(...) un hecho físico para y por sujetos sociales determinados, que obligatoriamente lo conciben, lo viven y lo representan, además de haberlo construido y estar habitando físicamente” (p.170). De esta manera, el territorio lo constituye el pasado, el presente y las significaciones que le dan sus habitantes, el apego por la tierra, por su propia identidad.

Ahora bien, el espacio puede tener diferentes cambios estructurales o, inclusive, ser eliminado por diferentes causas, naturales o antrópicas; sin embargo, el territorio continúa, permanece presente en el recuerdo de sus habitantes, está más allá de su experiencia espacial y se constituye igualmente en su experiencia simbólica que se sustenta en la memoria; un territorio continúa a través de un desplazamiento, si se hace presente el arraigo y la añoranza por el terruño que permite un sentido de pertenencia continua.

Así mismo, el territorio también está sujeto a un *poder*, percibido como el sentido de apropiación; según Raffestin (2011): “Se manifiesta a través de aparatos complejos que marcan el territorio, controlan a la población y dominan sus recursos” (p. 40). Fuerza que ha tenido sustento en San José en el transcurso de su historia, y que se fortalece con el proceso de renovación urbana actual por parte del control estatal. Entonces ¿Cómo mantener vivo un territorio que desaparece físicamente por implicaciones del poder, a través de su memoria? Para responder al interrogante, se considera que la memoria territorializada en lugares representativos puede determinar la remembranza del barrio, el carácter de identidad y, por tanto, una caracterización simbólica que puede ayudarlo a permanecer presente más allá de lo físico, como una manera de vida, un reconstruir en imágenes el pasado para conservar territorio tal como lo comenta Licona (2003),

“Fabricar la identidad desde la memoria es una estrategia comunicativa para que perdure un territorio. (p. 27)

Por barrio entendemos al lugar de la añoranza, de la interacción con el vecino, que más que ser quién colinda con la vivienda, es quién te acompaña en la vida, el amigo, el hermano, el colega desde la infancia. Barrio no es sólo una delimitación espacial que administrativamente gestiona la ciudad y la divide, es más que eso, es el lugar que nos moldea y nos hace seres sociales, como comenta Londoño (2001):

En el barrio el niño realiza los primeros contactos de amistad, el joven sus primeras relaciones amorosas, los adultos establecen los contactos sociales o realizan sus expresiones lúdicas y políticas. Por lo tanto, es un espacio de aprendizaje social que trasciende el contexto familiar. (s.p.)

El barrio más de ser un lugar que se habita, es el lugar de antaño, que poco a poco los procesos de modernización en lo urbano van eliminando, donde desaparece la socialización y se convierten en cubículos de residencia. Para Jacobs (2011), el barrio es ya un concepto sentimental y hace daño al urbanismo. El barrio se reemplaza por nuevos emplazamientos que gestionan mejor lo urbano, arquitecturas funcionales a manera vertical que permiten un cambio radical en la cotidianidad de vida de los habitantes que por años vivieron en amplias habitaciones, lugares que dan prioridad a las grandes avenidas, que como fracturas lo rompen y dividen para crear nuevas fronteras y límites, marginando más a sus habitantes, quienes se ven presionados al desplazamiento, procesos que priorizan la construcción comercial para la mejora de la plusvalía, que en definitiva enriquece al Estado.

De acuerdo con Bourdieu (2006), los nuevos emplazamientos en lo urbano aíslan a sus habitantes, a diferencia de los barrios llamados populares que continúan con estas mismas dinámicas “barrios precarios o antiguas barriadas que unían” (p. 148). Barrio entonces es el lugar donde se tejen los lazos sociales por generaciones y crean en el individuo su *habitus*. Un territorio lleno de lugares simbólicos que son parte del recuerdo de sus habitantes, “Llegar al barrio es como llegar a la casa, donde la sala es la calle, la esquina el punto de encuentro, la iglesia el lugar sagrado y la tienda el lugar de la conversación” (Salguero, 2019, p.76). Como comenta Escobar (2016):

El barrio es un espacio donde incesablemente se teje y remienda la urdimbre de la vida, el barrio como espacio de reflexión encarnada, de diseño relacional, de re-comunalización activa (...) el barrio como espacio para volver a pensar en comunidad (p. 38).

Por tanto, barrio es la denominación que se da a San José, de acuerdo a su estructura social, su arraigo con el territorio y su definición desde sus contextos históricos. Un lugar lleno de vivencias y relaciones vecinales, que se han ido desdibujando con la llegada de los procesos de modernización en el espacio. Una renovación urbana que ha tenido como consecuencia la migración de una gran mayoría de habitantes tradicionales a otros sectores de la ciudad, el rompimiento de sus tejidos vecinales y dinámicas de vida, el dejar atrás su arraigo, la vida de barrio, los recuerdos territorializados en lugares que han sido eliminados en el cambio estructural del espacio, una agonía y muerte del barrio que cambia radicalmente su transcurrir.

Ahora bien, estas categorías teóricas que se han desarrollado con mayor profundidad en las ciencias sociales, deben ser analizadas desde otros contextos disciplinares, en este caso específicamente desde la mirada del Diseño; así, al ser comprendidas, permiten realizar un proceso de proyección del territorio. Por tanto, la investigación + creación entendida no solo como la respuesta a un postulado teórico sino en la búsqueda de su aplicación práctica y experimental por medio de un proceso creativo aplicado a un contexto y con la finalidad de lograr apropiación social, es lo que permitió el desarrollo de metaterritorio. Una conceptualización teórica y un proceso experimental proyectual a través de la narración transmedia que da respuesta a una acción determinada.

En el encuentro de estas interpretaciones nos formulamos los siguientes interrogantes: ¿Cómo es posible desde el Diseño aportar a mantener vivo un territorio que físicamente desaparece? ¿La investigación + creación en diseño, permite la aplicación de metodologías y herramientas que, partiendo de un pensamiento sistémico, analiza el problema general y lo descompone en sus partes, para luego aportar a la reconstrucción simbólica del barrio San José y a la restitución de su memoria? ¿Cómo la investigación + creación en diseño genera puentes para leer teóricamente el territorio, interpretarlo y proyectarlo en nuevos espacios, no necesariamente físicos, que determinan otras maneras de habitar?

Desde los tres enfoques de la investigación en Diseño, para el diseño (*for*), sobre el diseño (*about*) y a través del diseño (*through*) podemos comentar que el enfoque del estudio estuvo ubicado en el último y que de acuerdo con Pontis (2009), es:

Una metodología mixta que combina investigación teórica con acciones prácticas, constituyendo un ciclo de prueba-error. Las teorías de este tipo de investigaciones no son comprobadas de forma independiente y luego aplicadas a la práctica, sino que son corroboradas mediante la práctica y luego reelaboradas, siendo éste un proceso que evoluciona desde lo general hacia lo más específico. Su principal enfoque es la realización de una investigación práctica (action research) (...) Cuenta con tres etapas: búsqueda de materiales para la investigación (materia prima y antecedentes), desarrollo de trabajos (trabajo de campo), e investigación aplicada (corroboración de teorías). (s.p)

De ahí que, y en este caso particular, se realizó el estudio a partir de las ciencias sociales con una mirada a través del Diseño, que permitió una investigación + creación en un proceso proyectual que se evidenció en la propuesta de la construcción del metaterritorio. Consistió en poner en práctica aquello que Escobar (2016) plantea como diseño situado, un diseño que incorpora a los seres humanos y al lugar que habitan.

Ahora bien, la propuesta metodológica del metaterritorio hace referencia a la construcción de una herramienta que permite ir más allá del espacio físico y proyecta el barrio simbólico por medio de las tecnologías de interacción. Si un espacio físico cambia por diferentes circunstancias, es posible mantenerlo presente en su metaterritorio. Un concepto que se inspira en los meta-espacios que, como construcciones virtuales, permiten otros tipos de habitar, como lo comentan Gómez y Londoño (2011): “Los nuevos territorios de habitabilidad trascienden la ciudad tradicional para dar paso a figuraciones digitales que conforman un lugar contemporáneo, donde lo indeterminado, las topologías, los acontecimientos y los procesos enriquecen la idea del paisaje” (p. 107).

Metaterritorio como concepto teórico y proceso proyectual es, entonces, la representación de un barrio simbólico que reconoce sus lugares, los ubica y permite la territorialización de los recuerdos de sus habitantes a partir de la narrativa transmedia. En efecto, es un mundo ficcional creado del barrio San José, por medio de diferentes medios que

cuentan su historia de diferentes maneras a través de la ubicación de los lugares más representativos del barrio y los relatos del recuerdo de sus habitantes ubicados en ellos. De suerte que mediante la investigación + creación el metaterritorio se convierte en una manera de habitar de diferentes maneras y en herramienta proyectual e interactiva, de la cual los habitantes hacen parte para su alimentación y construcción.

Estudio de caso de Investigación + Creación

El barrio San José es uno de los más antiguos de la ciudad de Manizales ubicada en el Departamento de Caldas (Colombia). Sus colonizadores se asentaron en diferentes sectores de la ciudad, correspondientes a los diversos caminos de ingreso, entre ellos el que conducía desde el municipio de Neira a lo que conformó el centro de la ciudad, pasando por el Parque del Mico, antigua denominación del Parque San José.

En 1849 se funda la ciudad alrededor del filo de la montaña, con la Plaza de Bolívar, la que constituye el punto cero, manzanas con casas a manera de damero alrededor de esta y su respectiva parroquia y cuatro plazas más que acompañaron el trazado de la ciudad: Plaza Zea y Plaza Caldas -que quedaron planteadas, pero no se construyeron-, Plaza Sucre -hoy Parque Caldas-, y Plaza Colón -hoy Parque San José- (Figura 64).



Figura 64. La ciudad de Manizales en la década de 1880. Adaptado de “Patrimonio urbanístico, arquitectónico y artístico del Municipio de Manizales”, por J.F. Muñoz, 1999, s.p.

El crecimiento de la ciudad dio paso a la ubicación de viviendas tipo dormitorio alrededor de sus plazas, construidas con arquitectura vernácula tipo antioqueño, en tapia¹³ que luego fue reemplazado por bahareque¹⁴. El barrio que se ubicó en un área plana después de la alta pendiente de Neira, se llamó, en un principio, Colón, y por su estratégica ubicación geográfica, albergó lugares como el primer cuerpo de bomberos,

¹³ Paredes elaboradas con tierra pisada tipo arcilloso húmedo.

¹⁴ Bahareque se denomina a la estructura en madera y guadua (bambusa) con muros llenos (en tierra) o huecos, los cuales se apoyan en sobrecimientos de tapias, construidos generalmente como muratura exterior de los primeros pisos y acabado a la vista en revoque de mortero de tierra y cagajón. Al respecto, el historiador Luis Londoño anota en el año 1924: “Este método de edificar, continuado y mejorado hasta la actualidad, puede considerarse una especialidad manizaleña” (Muñoz, 1999, s.p.)

el matadero municipal, la cárcel y algunas instituciones reconocidas, siendo San José uno de los sectores principales para aquel entonces.

Para 1910 y en adelante, San José continuó su crecimiento y recibió población de áreas rurales que construyeron sus casas de manera ilegal en su gran mayoría, adueñándose de terrenos en las altas pendientes de las laderas que se desprendían del parque. La llegada de estos nuevos habitantes, proporcionó un crecimiento desmedido y, en su escaso control, se ubicaron cantinas, fondas y prostíbulos que le dieron al sector un contexto de violencia y decadencia.

La historia cambia radicalmente cuando, en los años 1925 y 1926, ocurren dos graves incendios en las manzanas aledañas a la Plaza de Bolívar, situación que cambió drásticamente el contexto arquitectónico y que marcó una fractura en el barrio. El auge económico que vivía, para la época, la ciudad gracias al café y el suceso de la llegada del ferrocarril, permitió reconstruir el centro con nuevos materiales que marcaron la diferencia arquitectónica entre el centro de la ciudad y San José. Este último comenzó a perder importancia, al ser percibido como antiguo, debido a sus típicas construcciones.

Para 1951, se construyó la plaza de mercado, la que se convirtió en núcleo económico con grandes problemas de movilidad. Es así como en 1970, se piensa en la construcción de una avenida que descongestione el centro y permita dar paso entre este sector y el oriente de la ciudad. Se plantea, entonces, una vía de doble carril en ambas direcciones que divide el centro del sector de San José. Más adelante, se realiza la declaratoria del centro histórico de la ciudad, con lo cual, y debido a la división que generó la avenida, desconoció a San José, dejándolo bajo la denominación de centro tradicional, lo cual no le permite en la actualidad tener los beneficios con los que cuenta la zona declarada como centro histórico. Con ello, dicho territorio comienza su marginalidad, decadencia y olvido.

En 2009, sin saber cómo dar solución a los problemas sociales de San José, se plantea, al estilo de las ciudades postindustriales en contextos del capitalismo, un proceso de renovación urbana en el sector. Una visión netamente economicista y funcional que, ligada al urbanismo y a las políticas neoliberales, transforma el espacio y el uso del suelo para valorizarlo e incrementar su interés comercial. Políticas que llegaron

a Colombia en 1989, y que por medio de los Planes de Ordenamiento Territorial (POT), se plantearon para sectores de alta vulnerabilidad.

En efecto, San José se convierte en el foco de transformación urbana de la ciudad, bajo el título: *Macroproyecto de Interés Social Nacional Centro Occidente de Colombia, San José, Manizales*, que junto a otros proyectos del país apoyados con recursos nacionales, lleva a demoliciones desmedidas y desordenadas de sus casas, para abrir paso a la construcción de otra avenida llamada Colón, que divide aún más el barrio y margina simbólicamente los sectores más deprimidos, sin dar solución a la vida precaria de muchos de sus habitantes sino que, por el contrario, generó más problemas sociales. En diez años transcurridos, el balance es negativo, no hay un orden en lo planificado, el sector se ve lleno de vacíos que dejaron sus casas, se construyeron algunos apartamentos que a manera vertical ubicaron algunos de sus habitantes, dando continuidad a sus problemas.

Este proceso funcionalista de lo urbano, deja de lado su capital simbólico, a manera de Bourdieu (1989) “una verdadera fuerza mágica” (p. 173); es decir, el arraigo y la memoria que vincula a sus pobladores al territorio. Por tanto, el proceso de transformación urbana toma como protagonista al espacio, pero olvida el territorio, su vida, los relatos, los lugares de emosignificación, lo representativo para las comunidades que constituyen el verdadero barrio y sentido de habitar.

De suerte que, la investigación se centró en: ¿Cómo se mantiene vivo un territorio que deja de existir en su materialidad? ¿Cómo se reconoce dónde se territorializa su memoria? ¿Es posible, por medio de los lugares simbólicos del barrio y a través del recuerdo, evitar el olvido de San José?

La metodología del metaterritorio

La creatividad se enmarca con más fuerza en los procesos actuales de investigación que implican nuevas formas de obtener la información no solo para llegar a un planteamiento concreto y teórico, sino, mediante la experimentación, generar acciones específicas en contextos de impacto que estén avaladas por instituciones académicas (Ballesteros, M. y Beltrán, E. 2018). A partir de esto la investigación planteó categorías teóricas

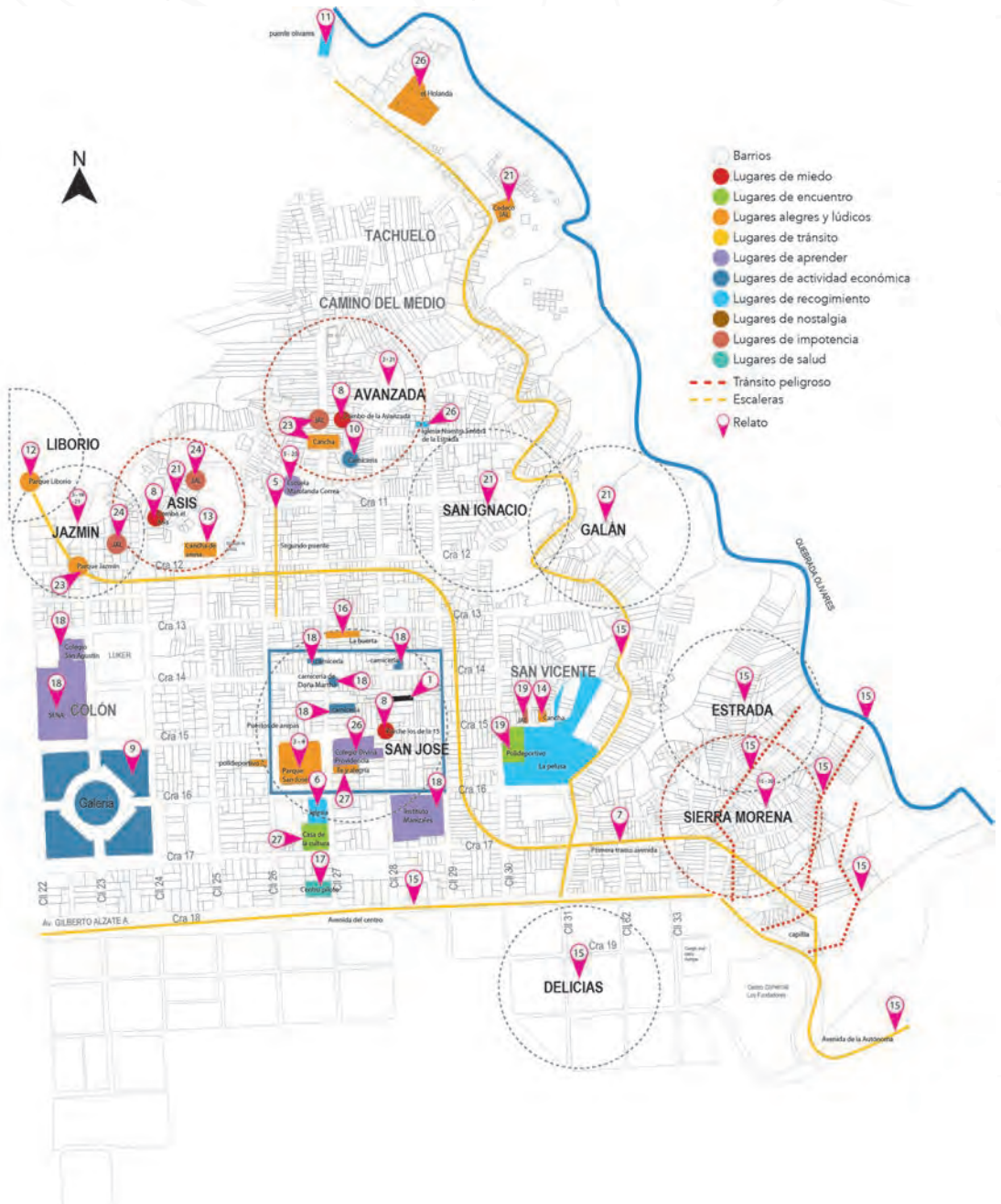
puntuales y además una metodología que, basada en la investigación + creación permitió un proceso creativo riguroso y experimental que contribuyó específicamente a impactar en un territorio olvidado y sobre todo en quienes allí habitaron.

Como técnicas metodológicas en el proyecto para recoger la información, se hizo uso de la etnografía, entrevistas tipo historia de vida, dibujo de mapas mentales y la construcción de cartografías que hicieron evidente la territorialización de la memoria en San José, de acuerdo con Salguero, (2019) “que permiten indagar sobre lo que se recuerda y también sobre la forma cómo se recuerda, por qué se recuerda y dónde enterraron sus raíces los recuerdos (p. 322).

En cada una de las técnicas implementadas se puso el foco en los lugares que los informantes nombraron, además, se pudo corroborar las diferentes fracturas que se habían detectado en la búsqueda de documentación histórica que marcaron los cambios en el barrio. El dibujo de mapas mentales permitió ver la manera en que sus habitantes entienden su territorio, si lo dividen por sectores o no, esto bajo la actividad de *dibuja tu barrio*, con la que se pudo identificar que la mayoría sienten a San José como un solo barrio, sin límites administrativos; representaron, además, gráficamente los lugares significativos los que, acompañados del relato de sus recuerdos, ayudaron a entender su dinámica. Se acudió a esta herramienta siguiendo a Vergara (citado en Licon, 2003), sugiere que:

Es necesario entender la elaboración del dibujo y su relación con el imaginario, pues en algún momento, para quien dibuja, el dibujo es una meta, algo a lograr; pero en ese momento es algo que se compara con eso que parece hallarse en algún lugar de la memoria (...) No buscamos con él una imitación de la realidad, es una interpretación y no una descripción. (pp. 10 - 14)

En cada mapa mental se ubicaron lugares referentes a la historia personal, que en sumatoria permitieron ver, junto con las historias de vida, los lugares de valor simbólico para sus habitantes (Figura 65). Como resultado se detectaron 153 lugares que ya no existen físicamente, pero siguen presentes en sus recuerdos.



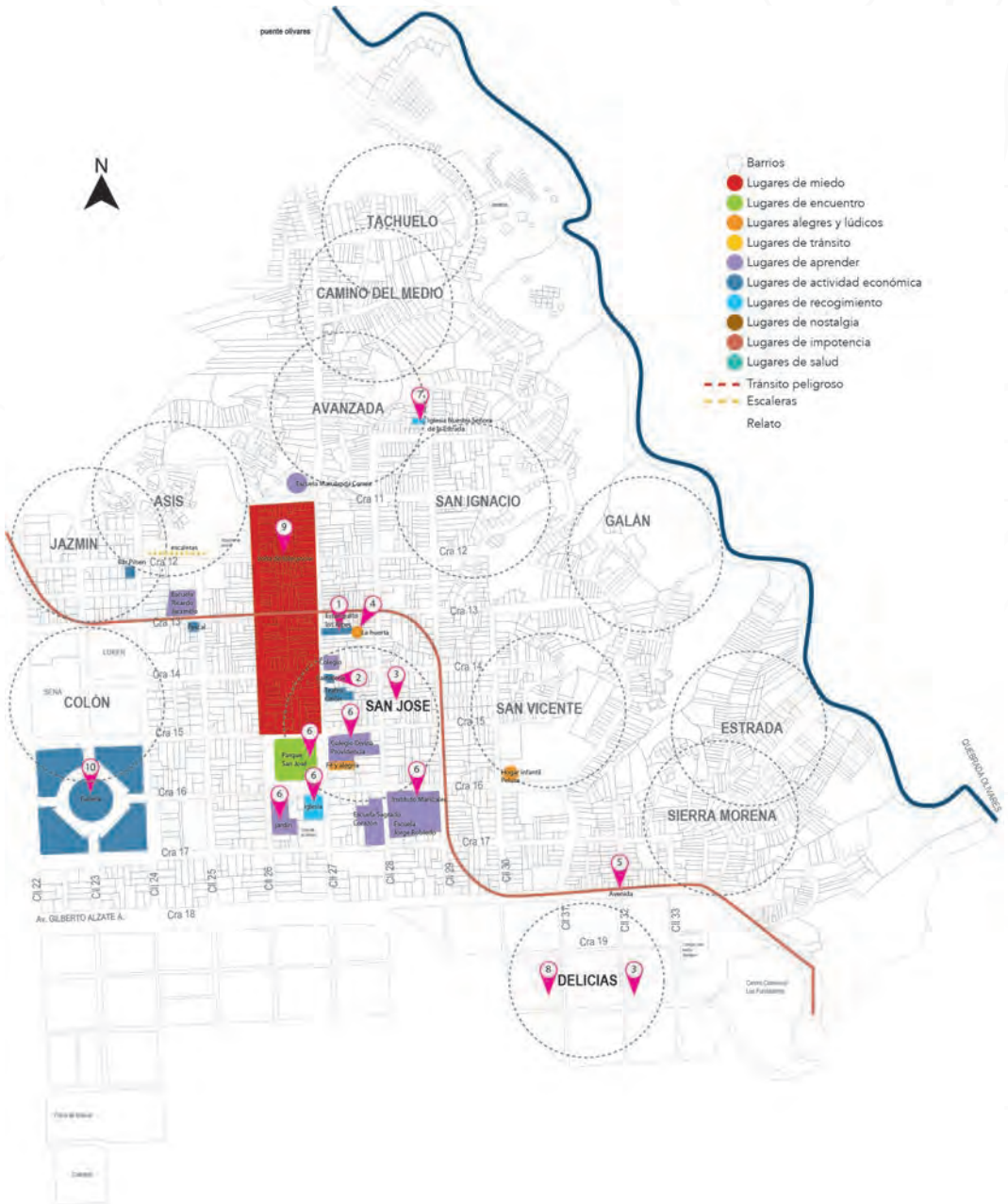


Figura 66. Cartografías elaboradas a partir de historias de vida.
Fuente: La autora.

La metodología permitió, de cara a la creación, pensar en la reconstrucción simbólica del barrio a partir de la territorialización de los lugares. Una proyección barrial imaginada, tal vez utópica, pero con un verdadero sentido de la esencia del territorio. Se propone, entonces, para la reconstrucción, lo que denominamos metaterritorio, que como herramienta permite una manera de mantener vivo el barrio mediante la narración de los recuerdos de sus habitantes, en busca de la interacción para hilar nuevamente sus tejidos y evitar su olvido.

La narrativa transmedia ayuda a crear un mundo ficcional inicial (historia central), de la que se desprenden otros medios o plataformas que llamaremos instanciaciones, en las cuales alojamos parte de la historia para que funcione de manera independiente; luego, la historia puede verse en los diferentes medios o en uno solo y podrá comprenderse. Los espectadores de este mundo no solamente ven las historias, sino que pueden convertirse en prosumidores, es decir, quienes producen nuevas historias y expanden los contenidos. En este sentido, metaterritorio San José se piensa como un mundo ficcional del que se desprenden cuatro instanciaciones en principio, como se puede apreciar en la Figura 67.

mundo ficcional metaterritorio

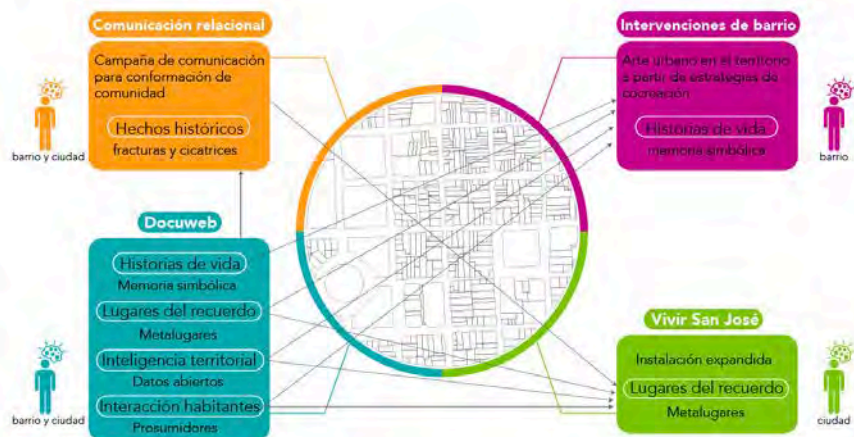


Figura 67. Mundo ficcional metaterritorio.
Fuente: La autora.

La primera instanciación funciona a partir de la comunicación relacional y permite dar una introducción a la historia a partir de pequeñas animaciones que cuentan cómo llegó San José a su estado marginal¹⁵. La segunda es un documental *web*, un espacio interactivo que aloja información del proyecto, ubica los diez lugares que más se repitieron en la investigación, para reproducir en ellos videos y fotografías de relatos de ese lugar en específico, y permite la participación de los habitantes del barrio y los ciudadanos en general, quienes pueden ubicar, a manera de geo-referenciación, lugares y contar sus propias historias¹⁶. El sitio *web* se encuentra actualmente en construcción.

La tercera instanciación consiste en intervenciones en el barrio. Mediante estrategias de co-creación se busca la re-significación de lugares. Por medio de talleres con la comunidad, se evocan recuerdos a partir de disparadores de memoria, se cuentan historias en una transmisión de conocimiento y se plasma gráficamente una imagen representativa de un lugar significativo (Imagen 23). Luego se realizan murales en los lugares donde existió físicamente, para buscar mantener de manera física y evidente el recuerdo (Imagen 24). Dichos murales cuentan con activadores de realidad aumentada que, mediante dispositivos móviles, reproducen videos de narraciones de los habitantes alrededor de ese lugar; no son murales estáticos, sino que permiten una experiencia hipermidia¹⁷.

¹⁵ Es posible ver las animaciones en los siguientes enlaces: <https://vimeo.com/339628878> y <https://vimeo.com/339677594>

¹⁶ Es posible ver los videos en los siguientes enlaces: <https://vimeo.com/339623362> Escuela Marulanda, <https://vimeo.com/339470892> Avenida Colón, <https://vimeo.com/339619743> La pelusa, <https://vimeo.com/339622336> El Galán, <https://vimeo.com/339621297> La iglesia. Estos documentales fueron realizados por la Diseñadora Visual Daniela Santos como trabajo de grado dentro del proyecto de investigación Rutas de Caldas – Escenarios transmedia, de la Universidad de Caldas.

¹⁷ Es posible ver los videos en los siguientes enlaces: <https://vimeo.com/339623038> <https://vimeo.com/299509868> <https://vimeo.com/299955093> <https://vimeo.com/339620136> <https://vimeo.com/339621712> Estos documentales fueron realizados por la Diseñadora Visual Daniela Santos como trabajo de grado dentro del proyecto de investigación Rutas de Caldas – Escenarios transmedia de la Universidad de Caldas.



Imagen 23. Taller de evocación de recuerdos, Escuela Marulanda.
Fuente: La autora.



Imagen 24. Elaboración del mural, Escuela Marulanda.
Fuente: La autora.

La cuarta instanciación propone una instalación expandida, es decir, una intervención realizada en un espacio público de la ciudad, que ubique una maqueta de San José y, por medio de realidad aumentada, permita visualizar modelos 3D de construcciones arquitectónicas y lugares representativos del barrio que fueron olvidados. Esta instanciación permite hacer que los ciudadanos recuerden la importancia de este territorio para la historia de la ciudad y el patrimonio del mismo.

A la fecha se han adelantado algunas instanciaciones, otras se encuentran en proceso de construcción; no obstante, se continúa propendiendo por la reconstrucción simbólica de un barrio tan representativo e importante para la ciudad de Manizales como lo es San José.

Conclusiones

De cara a los estudios territoriales, la investigación buscó aportar la aplicación de los estudios de memoria en contextos urbanos que se encuentran en conflicto, con una visión crítica sobre cómo se abordan las intervenciones urbanas que desconocen la vida de los territorios y sus habitantes. La memoria permite entender los territorios y su transformación desde un habitar más sensible, que puede propender por una transformación de la ciudad de cara, no a procesos netamente funcionalistas que desconocen lo simbólico y significativo para quienes lo habitan, sino desde su arraigo, sus relaciones socio-espaciales y de vida.

Se pudo develar que la memoria puede estar localizada, que los recuerdos se encuentran establecidos en lugares específicos y que se guardan como imágenes mentales que deben ser narradas para mantener vivo el barrio, un barrio que no sólo es importante para sus habitantes, sino para el contexto e historia de la ciudad, que que por tanto es necesario mantenerlo en el presente y evitar su olvido.

El Diseño aplicado a los estudios territoriales, permite no solamente entender la dinámica territorial, sino proyectarla en un proceso que específicamente aborda la Investigación + Creación, y que busca llegar más allá de un planteamiento teórico a un impacto social por medio de la acción de lo que sucede en un barrio. Por consiguiente, metaterritorio como concepto teórico y herramienta, permite extender el territorio

a otros espacios, ver alternativas en las cuales puede reconstruirse simbólicamente, en una sinergia de medios que ayudan a recrearlo inclusive en cualquier contexto fuera de lo urbano. Es la construcción de un territorio alternativo que, como estrategia, va más allá de lo físico, reivindica el barrio y crea una resistencia a no olvidar. Metaterritorio se convierte entonces no solo en un espacio virtual sino en un territorio que permite la resistencia vecinal, da a conocer la historia, y evidencia su memoria a través de los lugares representativos para sus habitantes por medio de la narración de sus vivencias. Metaterritorio se plantea como un canal comunicativo entre comunidad, la ciudad y el gobierno para hacer ciudad de una manera diferente y pensar lo urbano en otro sentido.

La investigación + creación permitió plantearse desde las ciencias sociales la visión de territorio y proyectarlas a procesos experimentales y creativos que como alianza entre disciplinas y como procesos innovadores en la investigación, tuvo como resultado un proyecto en contexto, de acción y apropiación social y con impacto en la comunidad. En un proceso de no repetición, metaterritorio busca ser aplicado en territorios con similares características que, a manera de concepto teórico, proceso metodológico y herramienta, busque restituir territorios que desaparecen con las renovaciones urbanas de una manera funcionalista o en otro tipo de sucesos. Se propende entonces por traer el pasado al presente y proyectarlo a futuro, dándole la verdadera importancia a los lugares simbólicos que no son reconocidos en la gestión y planificación de la ciudad o que quedan en el olvido al desaparecer los territorios.

Referencias

- Ballesteros, M. y Beltrán, E. (2018) *¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia*. Bogotá: Editorial Universidad El Bosque.
- Bollnow, F. (1969). *Hombre y espacio*. Barcelona: Editorial Labor.
- Bourdieu, P. (1989). *La noblesse d'État: Grandes écoles et esprit de corps*. París: Éditions de Minuit.
- _____ (2006). *Argelia 60: Estructuras económicas y estructuras temporales*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*. Popayán: Universidad del Cauca.
- Gómez, A. (2005). El Diseño Visual Ambiental una propuesta metodológica de análisis e intervención. *Revista Kepes*, 2(1), 31 – 45.
- Gómez, A. y Londoño, F. (2011). *Paisajes y nuevos territorios (en red)*.

- Cartografías e interacciones en entornos visuales y virtuales.* México: Siglo XXI, Anthropos.
- Gravano, A. (2003). *Antropología de lo barrial*. Buenos Aires: Espacio Editorial.
- Fernández, J. M. (2013). Capital simbólico, dominación y legitimidad. Las raíces weberianas de la sociología de Pierre Bourdieu. *Papers Revista de Sociología*, 98(1), 33-60. Doi: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/papers/v98n1.342>
- Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva*. Zaragoza: Pressas Universitarias de Zaragoza.
- Jacobs, J. (2011). *Muerte y vida de las grandes ciudades*. Madrid: Capitán Swing
- Klastrup, L. y Tosca, S. (2014). Transmedial Worlds. En M.L. Ryan, y J.N. Thon (Eds.), *Rethinking Cyberworld Design. Proceedings of the International Conference on Cyberworlds 2004* (pp. 409-416). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.
- Licona, E. (2003). *Producción de imaginarios urbanos. Dibujos de un barrio*. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Londoño, D. (2001). El barrio: ¿Una dimensión incomprendida? *Revista Páginas*, 59. Recuperada de <https://www.semanticscholar.org/paper/El-barrio...%3A-%C2%BFUna-dimensi%C3%B3n-incomprendida-Garc%C3%ADa/22fbd76baed8081cf72d7fd82dbbabe6eb50b8e9>
- Muñoz, J. F. (1999). *Patrimonio urbanístico, arquitectónico y artístico del Municipio de Manizales*. Manizales: Universidad Nacional de Colombia, Alcaldía de Manizales, Secretaría de Planeación Municipal.
- Nora, P. (2008). *Les lieux de memoire*. Montevideo: Ediciones Trilce.
- Pontis, S. (2009). *Qué es y qué implica la investigación en Diseño*. Recuperado de <https://foroalfa.org/articulos/que-es-y-que-implica-la-investigacion-en-diseno>
- Raffestin, C. (2011). *Por una geografía del poder*. México, D.F.: El Colegio de Michoacán.
- Ricoeur, P. (2006). *Caminos del reconocimiento. Tres estudios*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Salguero, C. (2019). *Restitución de la memoria barrial territorial en procesos de transformación urbana. Caso de estudio San José, Manizales, Colombia* (Tesis doctoral). Universidad de Caldas, Manizales.
- Scolari, C. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de Cultura Digital*. Recuperado de https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf
- Soja, E. (2014). *En busca de la justicia espacial*. Valencia: Tirant Humanidades.
- Vergara, A. (2013). *Etnografía de los lugares. Una guía antropológica para estudiar su concreta complejidad*. México, D.F.: Ediciones Navarra.

Carolina Salguero Mejía

Diseñadora Visual; Master en Diseño de Espacio Público con Enfoque Social de la escuela Elisava, Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, España. Magíster en Diseño y Creación Interactiva y Doctora en Estudios Territoriales de la Universidad de Caldas, Colombia. Docente en la Universidad de Caldas del Departamento de Diseño Visual, la Maestría en Estudios Territoriales y el Doctorado en Diseño y Creación. Líneas de investigación en diseño social, innovación ciudadana, identidad, cultura y territorio.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0290-210X>

Metodología de intervención arquitectónica para patios declarados Bien de Interés Cultural (BIC), caso: Claustro La Encarnación

Ana Catherine Bravo Ortega

Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca
arq.catherinebravo@gmail.com

Fabián Felipe Montoya Urrego

Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca
fabianmontoyau@gmail.com

Natalia Marcela Piamba Cabrera

Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca
nataliapiamba1@gmail.com

Resumen

La investigación y creación se desarrolló en el Claustro La Encarnación, sede de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca, en la ciudad de Popayán, cuyo patio central, de 420 mts², no tiene un uso puntual hoy en día, por lo cual se ha generado desaprovechamiento del espacio, falta de apropiación por quienes habitan el inmueble y el desconocimiento como bien de interés cultural. De esta forma, el objetivo consistió en crear una propuesta de intervención arquitectónica sobre el patio principal, fundamentada en una metodología de investigación compuesta por cuatro fases, enmarcada dentro de la normativa sobre bienes inmuebles patrimoniales. Se emplearon una serie de técnicas e instrumentos de recolección de datos, específicamente el análisis de fuentes documentales, la observación directa del entorno, la elaboración de entrevistas y el diseño participativo. En cuanto a la creación del diseño de intervención, y en cumplimiento de los objetivos planteados, se realizó una investigación histórica sobre el Claustro, con el fin de hacer una retrospectiva al pasado que, de alguna forma, hoy se hace tangible en su edificación, teniendo en

cuenta sus características más relevantes y, así, realizar una propuesta coherente entre las necesidades de quienes hacen uso de él y su valor histórico. Se concluyó que las intervenciones arquitectónicas en los bienes inmuebles patrimoniales, deben propiciar en la sociedad el sentido de apropiación por el lugar y, de esta forma, fortalecer su importancia dentro del desarrollo de la vida en la ciudad.

Palabras clave: apropiación, bienes de interés cultural, patrimonio arquitectónico, intervención.

Introducción

Desde el ejercicio de la creación, se empezó por configurar el método de investigación, posibilitando la ampliación de la historia social de un bien de interés cultural, que permitió contextualizar elementos de la creación/investigación que no serían perceptibles de otra manera. Así mismo, el concepto de investigación -creación, se abordó para resaltar las posibilidades de generación de nuevos conocimientos y permitirse innovar en un bien patrimonial, desde el cual es necesario el trabajo conjunto de diversas áreas de conocimiento existentes.

La investigación afronta el tema del patrimonio arquitectónico y las intervenciones sobre bienes inmuebles en ciudades declaradas patrimonio histórico, las cuales cuentan con un legado cultural amplio, representado en sus costumbres, tradiciones y, en algunos casos, arquitectura representativa de una época determinada. Este es el caso de la ciudad de Popayán, que cuenta con una declaratoria por parte del Ministerio de Cultura de Colombia (1996), sobre su sector histórico colonial, lo que generó políticas de protección al legado arquitectónico y al uso que pueda tener.

Según lo anterior, las políticas niegan o inhabilitan los usos de la sociedad contemporánea dentro de los bienes, por el temor a que puedan ser afectados por las manifestaciones culturales actuales; es aquí donde la norma restringe la relación y las posibles manifestaciones de identidad que se pudiesen dar, al desconocer la correlación del ser humano contemporáneo con el patrimonio histórico y dejar a un lado la naturaleza del hombre que, desde sus orígenes, está en una continua búsqueda de relaciones sociales; por esto, son necesarios espacios físicos

para llevar a cabo dichas interacciones que propicien su desarrollo y conexión con su contexto.

Al hablar de cultura e identidad, se ve la estrecha relación que existe entre la sociedad y los espacios que habita, lo cual hizo que la investigación se enfocara en los usos y necesidades de una creciente población que interactúa diariamente con los bienes patrimoniales, y en cuyos espacios no se presta una función determinada, como lo son los patios centrales de los claustros en el centro de la ciudad, los cuales se conciben como espacios de encuentro casual, jardines o puntos de concentración en caso de emergencia, para dejar a un lado el funcionamiento original de la época colonial, y esto se debe, principalmente, al desconocimiento que se tiene de estas piezas urbanas, de la historia del lugar y la falta de información clara y concisa que se tiene sobre las posibles intervenciones que se pueden generar en estos inmuebles.

Esto se puede observar en el Claustro de La Encarnación, actual sede de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca IUCMC, tomado como estudio de caso de la investigación, donde la historia se remonta a su creación por idea de Fray Agustín de la Coruña en 1564 (Méndez Valencia, M. A. 1991), como un monasterio para las Hermanas Agustinas, y que, además, tendría la labor de ser un centro de educación para las mujeres de la época. Este espacio tomó gran relevancia en la sociedad de aquel momento, y se convirtió en un referente para la región. En toda su historia se puede observar que la educación fue el uso más recurrente y se fue adaptando a las necesidades de cada periodo histórico.

El patio central fue testigo de diferentes encuentros, lugar de contemplación por parte de las Agustinas, plaza de parada militar y plaza de toros en la época del general Tomás Cipriano de Mosquera, patio de recreo para las señoritas de las Josefinas y Salesianas y, actualmente, patio central de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca. En cada uno de estos momentos y usos, el patio ha contado con diferentes adecuaciones, las cuales se pueden datar en las placas de concreto y las piedras que actualmente posee por la intervención posterior al terremoto de 1983.

El claustro en mención cuenta con una declaratoria especial de patrimonio, que lo nombra como un Bien de Interés Cultural BIC, para

generar sobre él mayores normativas de usos y de intervención, lo cual ha dificultado la apropiación total de la comunidad educativa, que, en los 33 años de presencia en este lugar, sigue advirtiéndolo en el patio central, un lugar con potencial, pero que mantiene la distancia entre la sociedad y el bien inmueble, por el temor a realizar intervenciones.

En el 2017 se generó una propuesta de intervención, bastante tímida y controversial, por parte de estudiantes de arquitectura y diseño visual, identificada como *la casita sambiquera*; esta tomó el punto central del patio y levantó una estructura de 3 metros por 3 metros, realizada en madera y láminas de zinc recicladas; así se conformó un espacio del que poco a poco los estudiantes y algunos funcionarios se fueron apropiando y manifestando su agrado por este tipo de expresiones artísticas, para mostrar que el patio puede ser mejor aprovechado, al generar en él un punto de articulación que vincule a todos y que cause un impacto positivo en quienes habitan y transitan el inmueble, dándole un plus al claustro y otorgándole vida e identidad al patio central.

De esta forma, la investigación del estudio de caso se desarrolló bajo un eje de normativas que recorrió los diferentes tratados arquitectónicos sobre el tema y finalizó en las leyes del país y la ciudad. De igual forma, se estableció una metodología de trabajo de cuatro fases, que se desarrollaron en los capítulos del trabajo, estas fueron: de contextualización, para referenciar la ubicación del estudio de caso, el porqué de la intervención y los objetivos de esta; fase previa, en la que se abordó la historia del bien inmueble, el marco teórico y legal, el cual se centró en las normas sobre la temática; fase de análisis y diagnóstico, donde se realizó un estudio del contexto inmediato y del inmueble en cuestión, para obtener puntos de trabajo; de la misma manera, se ubicó la población de trabajo y la metodología de encuestas que proporcionaron resultados para la siguiente y última fase, que corresponde al diseño, donde se realizó toda la conceptualización y creación del diseño de la intervención, dando cumplimiento a los objetivos planteados para el proyecto de intervención:

- Proponer un diseño arquitectónico equilibrado con el entorno, respetando su valor patrimonial y normativo.
- Utilizar herramientas innovadoras, con el fin de no afectar la infraestructura del bien inmueble, a partir de un revestimiento

arquitectónico que garantice el disfrute del espacio y el confort de quienes hagan uso de él.

- Concebir un área funcional por medio de módulos espaciales, que se adapten al uso requerido en el patio, para aprovechar sus virtudes y crear un diálogo artístico con el entorno.
- Finalmente, la investigación se realizó con el interés de dar a conocer una mirada diferente sobre la arquitectura patrimonial, los usos, las necesidades sociales en estos inmuebles y, en especial, fomentar un acercamiento de los arquitectos contemporáneos y la sociedad con este tema, que en la ciudad muchas veces se vuelve controversial por los diferentes manejos que se le ha dado a la normativa.

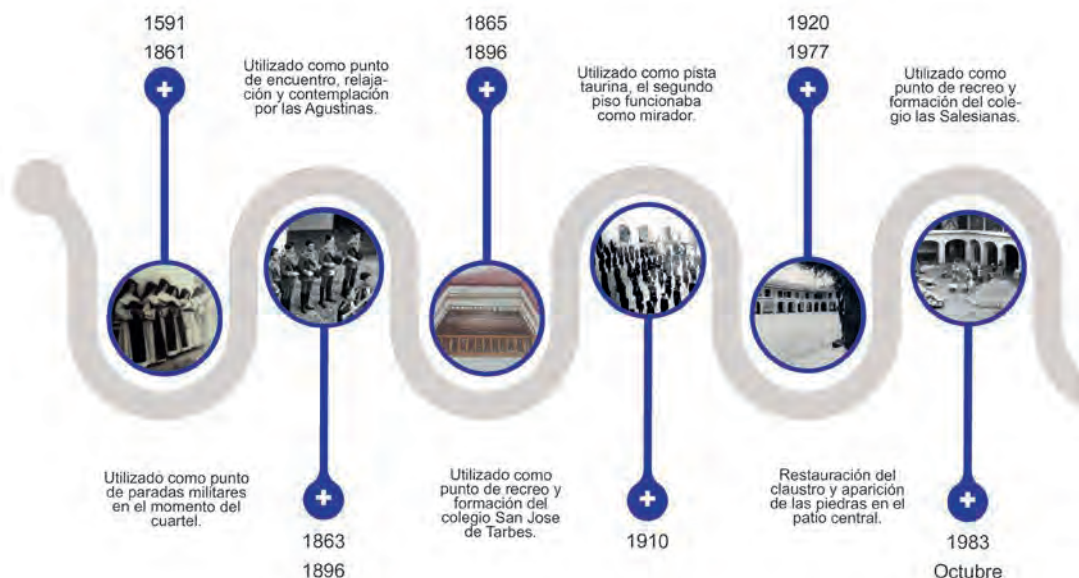
Marco teórico

Asumiendo la apropiación del espacio como método de investigación y creación, surgen con fuerza 4 fases (contexto, previa, análisis y diagnóstico, diseño) que permitieron la estructuración de la propuesta sobre patios BIC y la creación de un diseño de intervención arquitectónico. De esta manera, se asume el reto de romper paradigmas y proponer nuevos esquemas, en busca de cambiar o mutar su forma, haciendo uso de la experimentación de nuevas técnicas como un componente fundamental de la investigación y creación arquitectónica. La propuesta de investigación ayudó a contextualizar los efectos de la perspectiva histórica y mediante el diseño participativo se exploraron las experiencias de la comunidad educativa de la IUCMC, entendida como el reflejo del ser, de lo que son, de sus emociones e interacciones, en torno a la percepción actual del patrimonio arquitectónico, permitiendo la creación de una propuesta de diseño para el espacio interior del BIC y su constante reflexión sobre éste.

El concepto de espacios patrimoniales y su relación con la sociedad, representa un factor importante para el desarrollo de la ciudad como hoy se concibe, ya que no solo se propicia la interacción de los individuos como seres sociales por naturaleza, sino que otorga a lugares de valor histórico, el dinamismo de la sociedad contemporánea. De esta forma, surge la resignificación de usos y bienes patrimoniales, la estrecha relación entre antiguo y nuevo, presente y pasado configurados para despertar una nueva percepción.

Para entender el comportamiento de ciudades como Popayán, cuyo legado arquitectónico patrimonial es fuerte, es necesario retomar sus inicios desde la época colonial, donde la arquitectura española se fusionó con el contexto de la región, con elementos como los materiales, la mano de obra y las técnicas artesanales, creando una estética arquitectónica con mayor identidad, sus viviendas ocupaban una manzana completa y su característica principal radicó en la implementación de tres patios, tomando el patio central para uso de las actividades principales, conformados por esbeltas vegetaciones, llenos de iluminación y ventilación natural que generaban un microclima al interior de ellas. En los claustros, el patio central tenía relación directa con la iglesia, el acceso principal y el punto fijo. (Salcedo Salcedo, J. 1994)

Uno de los patios más emblemáticos de esta ciudad, es el Claustro La Encarnación, cuyos sucesos históricos relacionados con él, han contribuido a la conformación del bien inmueble como hoy en día se conoce. Dicho proceso se evidencia en la línea de tiempo de la Figura 68.



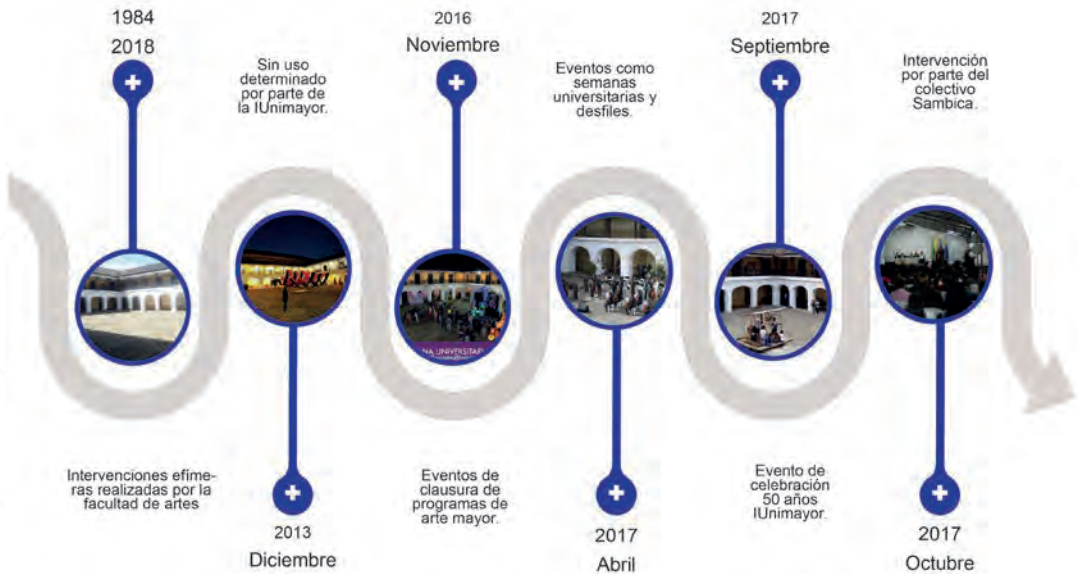


Figura 68. Línea de usos del patio del Claustro La Encarnación en la historia del inmueble.
Fuente: Los autores.

Es necesario conocer el contexto en el que se desarrolló el Claustro, teniendo en cuenta la aplicación de principios normativos de carácter internacional, que han tenido como objetivo presentar y dar una perspectiva diferente sobre el patrimonio histórico y cultural de la sociedad. De esta forma, las Cartas Internacionales de Patrimonio se posicionan como instrumentos fundamentales en la aplicación de nociones de rescate, restauración, conservación, intervención y salvaguardia de los bienes patrimoniales, en busca de un equilibrio entre el patrimonio y las características constructivas del presente, donde se generen respuestas arquitectónicas coherentes. Para ello, es esencial conocer cada una de ellas:

Carta de Atenas (1931): este manifiesto establece el tratamiento para los edificios históricos, los cuales deben ser declarados patrimonio y deberán ser mantenidos, respetados y perpetuados como un referente cultural.

Carta de Venecia (1964): trae consigo una normativa teórica y práctica para la restauración arquitectónica, que se preocupa por las obras monumentales de los diferentes pueblos y cómo estos son el mayor testimonio de la cultura y tradiciones, al ser portadores de un mensaje y un lenguaje antiguo para las nuevas generaciones.

Declaración de Nairobi (1976): establece parámetros y condiciones de cuidado y preservación para los conjuntos históricos y su medio, otorgándole vital importancia no sólo al patrimonio como parte de la vida contemporánea, que constituye un testimonio vivo del pasado, sino, también, a la integración del mismo con la sociedad actual.

Carta de Cracovia (2000): propone herramientas y procesos para la conservación del patrimonio, adaptándola no sólo al estado del bien, sino a la situación cambiante actual, que está directamente relacionado con un proceso de continua evolución.

Para el estudio de caso realizado, se investigó la restauración de 1983, y se evidenció poca documentación de carácter público existente sobre ella; por ende, se desconocen los criterios de actuación del equipo de arquitectos e ingenieros a cargo de la restauración; sin embargo, se puede identificar que el bien inmueble carece de los preceptos expuestos en las cartas, esto debido a la realidad local del momento histórico, ya que el terremoto de ese año destruyó gran parte de las joyas arquitectónicas del sector histórico, incluyendo el claustro (Imagen 25).

Por lo tanto, en el afán de no querer perder dicho carácter, se dio vía libre de actuación, pensando en levantar lo caído, no renunciar a la memoria colectiva y volver a tener algo de aquel pasado que hace de la ciudad un testimonio de la historia. Debido a esto, la ciudad restauró su identidad histórica creando falsos históricos y desconociendo los factores legales, como los manifiestos de patrimonio mencionados anteriormente.





Imagen 25. Claustro La Encarnación después del terremoto de 1983.
Fuente: Archivo fotográfico de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca.

Con base en lo anterior, la intervención arquitectónica que se identificó en el patio central del Claustro La Encarnación, respondió a las necesidades que en la actualidad demanda la comunidad de la IUCMC, bajo criterios de diseño que permitieron desarrollar una propuesta arquitectónica que no afecte la edificación y que fuese un elemento que se diferencie de él, para generar la coexistencia entre lo antiguo y lo nuevo, respetando cada momento histórico.

Evidencia de estos procesos se pueden encontrar a nivel mundial, uno de ellos es el Centro Cultural Metropolitano (Imagen 26), localizado en Quito (Ecuador), testigo tangible de las distintas épocas de la ciudad que cuenta con 13.000 mts² destinados a la cultura y al arte, que “integra en un conjunto dos tipos de arquitectura histórica diferentes, adaptarlos a un nuevo uso, y hacer que dialoguen armónicamente con la expresión contemporánea de la nueva intervención” (Burbano, 2016, s.p.). De igual forma, se encuentra el Claustro Colegio Javeriano (Imagen 27),

cuya intervención tiene lugar en Pasto, Nariño (Colombia), y planteó la recuperación del valor arquitectónico del edificio, sus cubiertas, muros y fachadas interiores y exteriores, de manera que se mantuviese todo con el mismo lenguaje, generando el máximo aprovechamiento para el colegio.



Imagen 26. Centro Cultural
Metropolitano de Quito (Ecuador).

Fuente: Centro virtual Cervantes: <https://cvc.cervantes.es> y Tripadvisor: <https://www.tripadvisor.com.pe>



Imagen 27. Claustro Colegio Javeriano en Pasto (Colombia)
Fuente: Recuperación Claustro Colegio Javeriano. Imagen de <http://www.arquitecturapanamericana.com>

Si bien es cierto, las leyes y referentes internacionales son importantes a la hora de generar propuestas sin precedentes en el territorio, es necesario conocer las normas que lo rigen; para ello, se tomaron en consideración los siguientes estamentos reglamentarios, tanto nacionales como locales, concernientes al estudio de caso:

- *Ley 163*. Defensa y Conservación del Patrimonio Histórico, Artístico y Monumentos Nacionales: Declara el sector histórico de la ciudad de Popayán, como monumento nacional.
- *Decreto 2248 de 1996*. Declara al Claustro de La Encarnación como Bien de Interés Cultural (BIC).
- *Decreto 763 del 2009*. Hace mención a que los bienes inmuebles patrimoniales, se rigen bajo criterios de valoración que permiten determinar su valor como BIC. Cabe mencionar que el decreto estipula que no es necesario que se cumplan todos los criterios para su declaratoria.

Con base en los anteriores documentos, se realizó el análisis de valoración sobre el estudio de caso, teniendo en cuenta principios como:

La antigüedad, expresada por la fecha o época de su origen, que data de 1537; la autoría, atribuida a Fray Agustín de la Coruña; la autenticidad, determinada por el estado de conservación del bien; sin embargo, no hay registro alguno que permita determinar el estado original, ya que los terremotos de 1736 y 1983, dejaron notables daños en su estructura; la constitución del bien, con materiales que, conforme al paso del tiempo, evolucionaron al igual que las técnicas de construcción sobre el mismo; la forma, constituida por elementos compositivos y ornamentales del bien respecto a su origen histórico, los cuales han sido incorporados en el estudio de caso, como las piedras en el patio central o el cambio de la pintura mural; el contexto urbano, se refiere a la inserción del bien como unidad individual, en un sector consolidado, el Claustro La Encarnación es un referente de la arquitectura colonial en la ciudad y, al tratarse de un Monumento Nacional, es reconocido por propios y visitantes. El contexto físico indica la relación del bien con su lugar de ubicación; conforme a esto, el Claustro ha aportado no sólo a la conformación del sector histórico como un referente arquitectónico, sino como un ente que ha generado desarrollo a la ciudad, a partir de su uso educativo aún vigente (Figura 69).

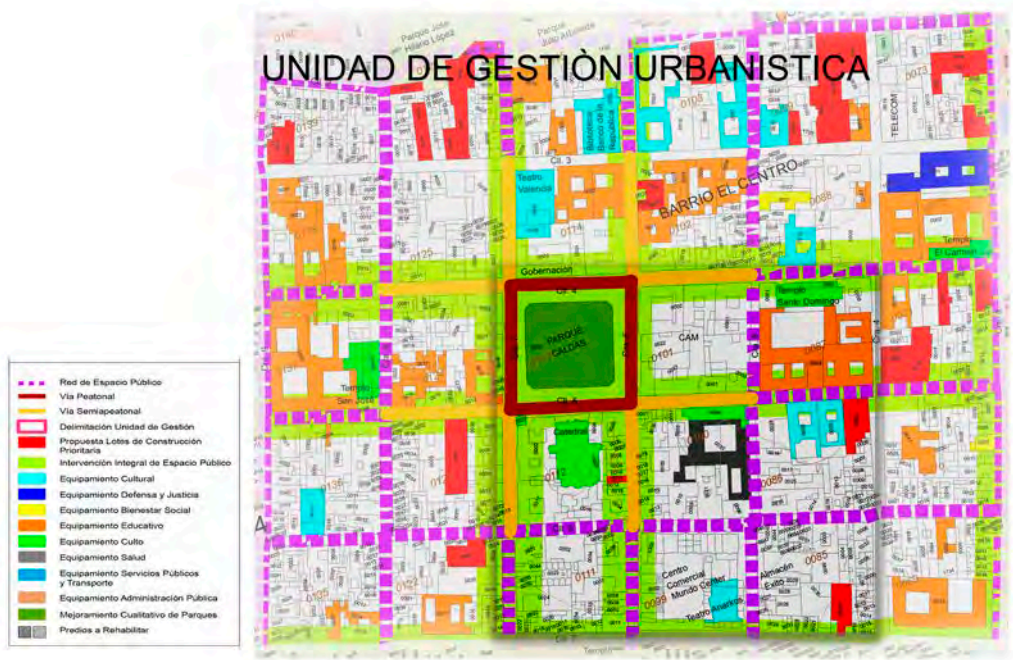


Figura 69. Unidad de gestión urbanística.
Fuente: Los autores.

Cabe mencionar, que el decreto promueve la apropiación social por medio de planes especiales de manejo y protección como instrumentos de gestión, por medio de acciones garantizan la protección, conservación y sostenibilidad de los BIC, bajo principios como: conservación de valores culturales, toma de medidas técnicas actuales que garanticen la conservación y estabilidad del bien, reversibilidad de intervención si en un futuro se considera necesario, respeto de la evolución histórica del bien, sustitución de elementos estructurales que sean imprescindibles, la diferenciación de elementos nuevos de originales, para hacer la intervención legible y documentar las acciones realizadas.

Dichas intervenciones se dividen en varios tipos de obra, al depender del carácter con el que se ejecute; para el estudio de caso, se empleó la rehabilitación o adecuación funcional, la cual consiste “en elevar la calidad habitacional de una edificación mediante reformas para su funcionalidad,

ventilación e iluminación, de tal modo que se brinde bienestar y seguridad a los usuarios o residentes” (Decreto 763 de 2009, p.17), para responder, de esta forma, a las necesidades planteadas por el proyecto.

La Resolución 2432 de 2009 establece, en el contexto local, el Plan Especial de Manejo y Protección (PEMP), cuyas estrategias son necesarias para la protección e intervención que se desarrolla en el sector histórico, por medio de la cual se dictaminan los siguientes principios para la intervención de un BIC:

1. Conservar los valores culturales.
2. La mínima intervención entendida como las acciones estrictamente necesarias para la conservación del bien, con el fin de garantizar su estabilidad y sanearlo de las fuentes de deterioro.
3. Tomar las medidas necesarias para que las técnicas contemporáneas contribuyan a garantizar la conservación y estabilidad del bien.
4. Permitir la reversibilidad de la intervención, si en el futuro se considera necesario.
5. Respetar la evolución histórica del bien y no suprimir agregados sin que medie una valoración crítica de los mismos.
6. Reemplazar o sustituir solamente los elementos que sean indispensables para la estructura. Los nuevos elementos deberán ser datados y distinguirse de los originales.
7. Documentar todas las acciones e intervenciones realizadas
8. Las nuevas intervenciones deben ser legibles.

De igual forma, se debe tener en cuenta que la adecuación del inmueble permite reformas en la distribución de los espacios interiores para adaptarlos según las necesidades; sin embargo, se deben conservar las fachadas interiores y exteriores, cubiertas, entresijos y la estructura en general, con base en estudios de factibilidad técnica.

Adicional a lo anterior, es necesaria una investigación previa de la historia, la arqueología del inmueble y su evolución en el sector; razón por la cual se realizó un análisis detallado por categorías del sector, que involucra factores como: historia, morfología, uso de suelos, movilidad, espacio público, medio ambiente, arquitectura y sociedad.

Dichos elementos integrados a la previa investigación de referentes, cartas patrimoniales y el marco legal vigente, llevaron a la realización de una propuesta coherente con el entorno, que respondiera a la problemática que el mismo demanda, ya que el sector histórico cuenta con múltiples patios que, hoy en día, no tienen un uso determinado, debido al desconocimiento de la norma, la cual no prohíbe el uso o adecuación de los mismos, hecho que permite la intervención de estos patios, como en el caso del Claustro La Encarnación, donde se realizó una propuesta de diseño, que evita la falsificación arquitectónica a partir del desarrollo de un lenguaje sencillo y claro, enmarcado en el respeto por los elementos preexistentes, bajo el concepto de la coexistencia, en donde la integración armónica sea la resultante.

Estudio de caso de Investigación - Creación

Con la investigación - creación se busca responder una pregunta o problema de investigación a través de una experiencia creativa y participativa que, dé lugar a obras, objetos, productos o procesos con valores estéticos y culturales, y cuya naturaleza temporal puede ser efímera, procesual o permanente; algo que sucede en el campo de la arquitectura, donde se generan alternativas de desarrollo social, brindando opciones que faciliten la coexistencia de las comunidades y la naturaleza bajo la premisa del desarrollo.

De igual forma, la paulatina inmersión, obligada o espontánea, de la arquitectura en el ámbito científico, crea la necesidad de documentar y sistematizar el proceso de investigación propio de la disciplina y, a su vez, tener en cuenta el proceso creativo de la obra arquitectónica, destacando la relación clara entre la arquitectura y la ciencia, que según Alberti, en su libro *De re aedificatoria*, habla del carácter científico de la arquitectura, en función de procedimientos y métodos, sin olvidar su función en la sociedad:

[...] Voy a convenir que el arquitecto será aquel que, con un método y un procedimiento determinados y dignos de admiración, haya estudiado el modo de proyectar en teoría y también de llevar a cabo en la práctica cualquier obra [...] de una forma hermosísima, a las necesidades más propias de los seres humanos. (Alberti, 1992, p. 57).

Por su parte, Vitruvio en su tratado “De architectura” la define como: [...] “una ciencia que debe ir acompañada de mucha variedad de estudios y conocimientos, por medio de los cuales juzga de todas las obras de todas las artes que tienen relación con ella” (Perrault, 1761, p. 18).

De esta forma, los proyectos de investigación + creación como las intervenciones arquitectónicas dentro de bienes de interés cultural, son el resultado de actividades que impliquen aportes a la cultura o al comportamiento de las comunidades participantes y que, abren la posibilidad de ser herramientas fundamentales para incentivar y crear soluciones óptimas en el buen funcionamiento de espacios que poseen el potencial para ser utilizados, sin perder sus valores excepcionales del pasado.

De acuerdo a esto, se abordó como estudio de caso el Claustro La Encarnación, por tener la significación de valores tangibles e intangibles, que son imborrables para la sociedad, y es testigo histórico de diferentes épocas (Figura 70).

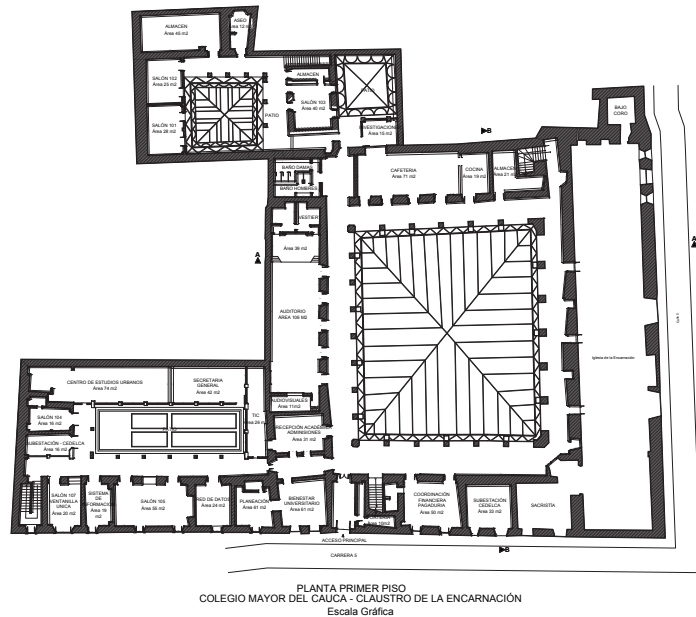
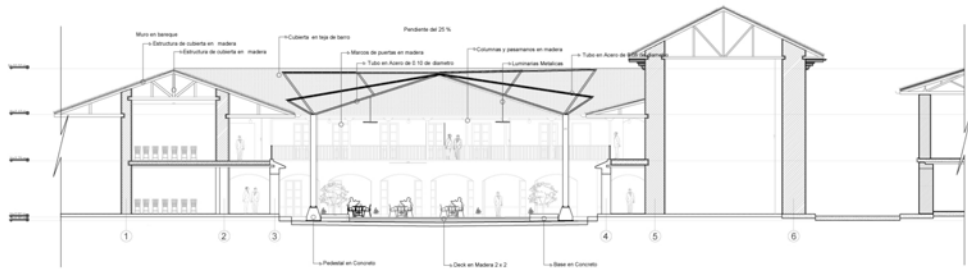


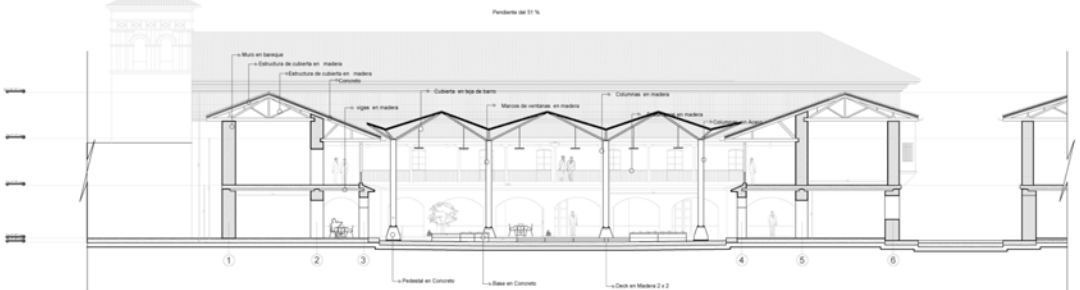
Figura 70. Planta del primer piso del Claustro La Encarnación.
Fuente: Yeison D. Hurtado L. Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca.

La investigación propuso como respuesta a la problemática planteada, un diseño que respete las preexistencias del claustro, permita mejorar el uso de la Institución Universitaria y quede al servicio de la comunidad. Al tener en cuenta los resultados de las encuestas a estudiantes, personal administrativo y, en general, a personas que hacen uso del claustro, se tomó en consideración que la mayor parte de la muestra ubicaba en el patio central, usos de esparcimiento, lúdicos y académicos, considerando que a futuro el claustro se proyecta como la casa de posgrados de la Institución y las oficinas administrativas. El resultado del diseño de intervención contempla la proyección del máximo uso del espacio, para generar en éste, diferentes usos que respondan a distintas necesidades, según lo plantee el momento y la situación en específico de la Institución.

De esta manera, la intervención arquitectónica se proyectó en dos partes, para atender las necesidades y el entorno inmediato. Para ello, en primer orden, se formuló el diseño de una cubierta sobre el patio, que permitiera utilizar dicho espacio en cualquier momento, sin estar determinado por las condiciones climáticas. Este diseño responde a una reinterpretación de las cubiertas características del sector histórico de la ciudad, que genera un juego de pendientes que confluyen sobre las cubiertas existentes, y estas, a su vez, en los canales. Soportada sobre siete columnas de acero inoxidable con bases de concreto que actúan eficazmente para su soporte, su forma evoca la naturaleza que alguna vez existió y le dio vida al patio. Para la materialidad de la cubierta, se consideró el ETFE, por ser un material permeable, de peso reducido, con alta transparencia que permite el paso de la luz mas no del calor y que necesita un mínimo mantenimiento (Figura 71).



Propuesta Corte A - A'



Propuesta Corte B - B'

Figura 71. Planta de cubiertas, estructura.
Fuente: Los autores.

En segundo orden, se plantearon tres diseños que permiten proyectar los usos más acordes para el patio -exposiciones, estudio y conferencias-; por lo cual la propuesta de intervención se realizó bajo la premisa de percibir el patio como un espacio polivalente, en el cual pueden suceder diferentes eventos, dependiendo de la necesidad. Conceptualmente, los diseños responden a la teselación, entendida como el arte de crear patrones a partir de una figura inicial, que genera copias idénticas sin variar las dimensiones, utiliza diferentes tipos de formas regulares o irregulares, evita la superposición de las mismas, busca siempre crear una armonía en la composición, por lo cual se modula una forma de diferentes maneras, buscando obtener los diseños que respondan a lo dicho anteriormente. El patio posee una retícula en piedra, la cual es una determinante fuerte al momento de diseñar, por ser parte de

la reconstrucción pos-terremoto de 1983, que ha llevado al claustro a tener la apariencia que posee actualmente. Guiados bajo los preceptos de las cartas de patrimonio, se debe dar muestra de lo existente y no ocultar su presencia, generando así un equilibrio entre lo antiguo y lo contemporáneo.

Por lo tanto, los diseños se contemplaron bajo la modulación de estructuras móviles de 2m x 2m y 1m x 1m en NOVADECK, un material que al ser una mezcla de madera con poli-vinil-cloruro (PVC), tiene propiedades de resistencia a la abrasión, alta estabilidad, resistencia, antideslizante y, por su fácil instalación, permite la manipulación del material en cualquier momento.

El primer diseño se basó en una plataforma central que se presenta por la intersección de las diagonales de la retícula de piedra del patio; su función es distribuir las demás zonas, al actuar como un punto jerárquico. Este diseño responde a las necesidades de estudio y descanso, por lo cual las diferentes zonas están amobladas para responder a este precepto, y nombrado patio cotidiano (Figura 72).



Figura 72. Propuesta de patio cotidiano.
Fuente: Los autores.

El segundo es un diseño que utilizó las líneas perpendiculares de la retícula del patio, para generar zonas que se configuran cercanas a las cuatro esquinas y que se articulan por una plataforma central que mantiene la misma lectura sobre los ejes, por lo cual este punto toma relevancia sobre las demás zonas. Este diseño se planteó bajo la premisa del espacio como punto de exposiciones para los trabajos de los

estudiantes de la institución, de manera que sea usado para entregas de proyectos o muestras artísticas en el Claustro (Figura 73).



Figura 73. Propuesta de patio exposición.
Fuente: Los autores.

Finalmente, el tercer diseño utilizó como eje principal las líneas perpendiculares más pronunciadas de la retícula de piedra, sobre la cual se genera una pasarela principal, que tiene como remate la tarima para eventos, la cual se sitúa de manera tal, que da la espalda a la galería que comunica con la iglesia, y otorga una visual en 180° sobre el patio y el Claustro; a cada lado de la pasarela principal se sitúa la silletería, realizando un juego entre las zonas verdes y de piedra; a su vez, dan accesos secundarios sobre las diferentes galerías del claustro. Este diseño responde al uso del patio como paraninfo de la Institución, en el cual se podrán realizar eventos públicos e institucionales, como las ceremonias de grado (Figura 74).



Figura 74. Propuesta de patio auditorio.
Fuente: Los autores.

Otro de los resultados obtenidos a partir de la investigación, fue la creación del Manual de Intervención Arquitectónica para Patios Patrimoniales en Popayán (MIAPP), que expone, paso a paso, la metodología descrita en todo el proceso del proyecto, explicando, a través de las fases descritas, cómo se puede desarrollar un proyecto de implicaciones patrimoniales. Se tomaron en consideración las Cartas Internacionales de Patrimonio que apoyan las intervenciones arquitectónicas adecuadas y coherentes con los momentos históricos; los puntos en los que el Plan Especial de Manejo y Protección (PEMP, 2009) del sector histórico, permiten las intervenciones y qué tipo de ellas se puede implementar, según el caso del inmueble, enmarcado en las leyes y decretos nacionales que protegen los BIC, la importancia de análisis urbanos y el diagnóstico adecuado y puntual de la problemática previa para la intervención. Finalmente, el manual aspira abrir las puertas a futuras intervenciones e investigaciones en otros bienes de interés cultural, desde la visión que los bienes patrimoniales sean intervenidos respetando su valor, sin caer en la creación de un falso histórico y, así, generar armonía entre lo contemporáneo y lo patrimonial a partir de la implementación de técnicas y materiales innovadores que permitan manifestar el momento histórico actual.

Conclusiones

Para el caso de estudio, la investigación/creación juega un papel importante para la arquitectura, pues desde el saber artístico, plástico y sensorial se está en una constante generación de nuevos conocimientos, que muchas veces no se puede medir, cuantificar y verificar cómo la investigación tradicional; sino que depende del ser interno, de las emociones y experiencias, que evolucionan o se adaptan respecto a su contexto.

Con base en los aspectos históricos encontrados sobre la evolución arquitectónica y funcional del Claustro La Encarnación, se concluyó que, dicho bien al ser declarado Monumento Nacional, es un testigo tangible de la historia en la ciudad; sin embargo, el desconocimiento de su historia y proceso de conformación, ha generado falta de apropiación por parte de las nuevas generaciones. En este sentido, el proyecto de investigación buscó, por medio de una propuesta arquitectónica, potencializar el inmueble con un uso adecuado y compatible a las necesidades de la

Institución, que queda documentado en la línea de tiempo realizada en el presente documento.

La investigación realizada permitió obtener un análisis detallado del Claustro; aspectos como la localización, el estudio del entorno inmediato y su relación con el inmueble, planos arquitectónicos y el registro fotográfico de las distintas épocas de la edificación permitieron determinar en qué estado se encuentra y qué tipo de intervenciones se han realizado a través del tiempo. De esta manera, se concluyó que las intervenciones realizadas después del terremoto de 1983, no tuvieron en cuenta muchos de los aspectos que dictan las cartas internacionales de patrimonio; de igual forma, si se aplicaran las leyes nacionales vigentes sobre bienes patrimoniales, la declaratoria del Claustro no obedece a ciertos principios que permiten declarar a un bien como patrimonial. A partir de ello, la metodología planteada establece parámetros basados en un estudio previo de la normativa, para realizar una adecuada intervención de patios en bienes de interés cultural, como lo fue el caso de estudio.

Con este proyecto, se busca una verdadera articulación con el cuerpo estudiantil o comunidad en general, tomando como base la investigación/ creación cuyas prácticas transmiten el valor de la memoria e identidad individual y colectiva, así mismo se fomenta la valoración estética del patrimonio arquitectónico, que promueven la producción de obras y proyectos de creación desde el ámbito de las ciencias humanas.

Para finalizar, hay que entender la importancia de no limitarse ni restringirse a la idea de crear y lograr una unidad entre lo preexistente y lo contemporáneo, para originar un diálogo correcto y uso adecuado del mismo, por medio de intervenciones que den solución a espacios que necesitan ser incorporados para su funcionalidad, en pro de la integración del entorno o a la necesidad misma y, así, crear diseños coherentes con el espacio y tiempo en el que se desarrolla, para promover el sentido de pertenencia por la ciudad.

Referencias

- Alberti, L.B. (1992). *De re aedificatoria*. Trad. J. Fresnillo. Madrid, Akal, 475 p.
- Alcaldía del Municipio de Popayán. (2009). Plan especial de manejo y protección del sector histórico de la ciudad de Popayán. Popayán: La Alcaldía.
- Burbano, G. (2016). *Centro cultural metropolitano. Testigo silencioso de la historia*. Consultado el 15 de febrero del 2018. Recuperado de <https://www.clave.com.ec/testigo-silencioso-de-la-historia-centro-cultural-metropolitano/>
- Carta de Atenas. (1931). Para la Restauración de Monumentos Históricos. ICOMOS. Recuperado de <http://www.icomos.org/doc/teoria/VARIOS.1931.carta.atenas.restauracion.monumentos.historicos.pdf>
- Carta de Cracovia. (2000). Principios para la conservación y restauración del patrimonio construido. *Oficina de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO)*. Recuperado de https://en.unesco.org/sites/default/files/guatemala_carta_cracovia_2000_spa_orof.pdf
- Carta de Venecia. (1964). Carta Internacional sobre la Conservación y la Restauración de Monumentos y Sitios. ICOMOS. Recuperado de https://www.icomos.org/charters/venice_sp.pdf
- Declaración de Nairobi (1976). Recomendación relativa a la Salvaguardia de los Conjuntos Históricos o Tradicionales y su Función en la Vida Contemporánea. Recuperado de http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13133yURL_DO=DO_TOPICyURL_SECTION=201.html
- Congreso de la República de Colombia. (1997, 7 de agosto). *Ley 397*. Por la cual se desarrollan los artículos 70, 71 y 72 y demás artículos concordantes de la Constitución Política y se dictan normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, se crea el Ministerio de la Cultura y se trasladan algunas dependencias. Recuperado de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=337>
- Congreso de la República de Colombia. (1959, 30 de diciembre). *Ley 163*. De defensa y conservación del patrimonio histórico, artístico y monumentos nacionales. Consejo de monumentos nacionales. Recuperado de https://www2.sgc.gov.co/patrimonio/documentostraficoilicito/colombia_ley_163_30_12_1959.pdf
- Méndez Valencia, M. A. (1991). *Aspectos documentales del claustro Nuestra Señora de la Encarnación de Popayán*. Popayán: Biblioteca Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (1996, 11 de diciembre). *Decreto 2248*. Por el cual se declaran como Monumento Nacional inmuebles de conservación, localizados en el centro Histórico de Popayán y la colección de bienes muebles que reposan en algunos de ellos. Recuperado de [http://www.suin-juriscol.gov.co/clp/contenidos.dll/Decretos/1425402?fn=document-frame.htm&f=templates\\$3.0](http://www.suin-juriscol.gov.co/clp/contenidos.dll/Decretos/1425402?fn=document-frame.htm&f=templates$3.0)

- Ministerio de Cultura de Colombia. (2009, 10 de marzo). Decreto 763. Por el cual se reglamentan parcialmente las leyes 814 de 2003 y 397 de 1997 modificada por medio de la Ley 1185 de 2008, en lo correspondiente al Patrimonio Cultural de la Nación de naturaleza material. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Documents/Patrimonio/Decreto%20763%202009.pdf>
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2009, 24 de noviembre). Resolución 2432. Por la cual se aprueba el Plan Especial de Manejo y Protección del Sector Antiguo de Popayán, declarado como Bien de Interés Cultural del Ámbito Nacional. Recuperado de <https://diario-oficial.vlex.com.co/vid/antiguo-popayan-declarado-cultural-ambito-196834755>
- Perrault, C. (1761). Compendio de los diez libros de arquitectura de Vitruvio. Trad. J. Castañeda. Madrid, Gabriel Ramirez, 173 p.
- Salcedo Salcedo, J. (1994). Urbanismo hispanoamericano siglos XVI, XVII y XVIII. El modelo urbano aplicado a la América española, su génesis y su desarrollo teórico y práctico. Bogotá, D.C.: Pontificia Universidad Javeriana.

Ana Catherine Bravo Ortega

Arquitecta egresada de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca. Actualmente se desempeña como diseñadora y gestora de proyectos de vivienda y de servicios en la empresa Ammasy Studio, de la cual es socia y cofundadora. Ejerce también en la tramitación y regularización de proyectos para su correcto funcionamiento.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7532-4964>

Fabián Felipe Montoya Urrego

Arquitecto - Diseñador Artesanal y Especialista en Diseño de Ambientes, egresado de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca. Actualmente se desempeña como Formador de Proyectos en la Secretaría de Infraestructura de Popayán y es CEO en Tálamo, empresa de diseño, interiorismo y arquitectura.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7817-9934>

Natalia Marcela Piamba Cabrera

Arquitecta egresada de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca y especialista en Pedagogía de la Corporación Universitaria Autónoma del Cauca. Actualmente labora como directora de obra para Dimento Constructora, en diferentes proyectos arquitectónicos y civiles de la ciudad y es CEO en ModulArq Lab.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0287-6121>

ENTORNO CUERPO



Caroll Liliana Suárez

Autores

Autorretrato como fotografía expandida: una propuesta plástico sensorial para la investigación creación

Caroll Liliana Suárez Solarte

Universidad de Nariño

Universidad CESMAG

karolsuarez@udenar.edu.co - karolsuarez1202@gmail.com

Resumen

Según el Departamento Administrativo Nacional de Estadística de Colombia – DANE-, en una muestra de 20.452 personas, el 60,7 % se ha visto afectada en época de pandemia con sensaciones de preocupación, tristeza, cansancio y soledad, entre otras. Esta investigación abordará la necesidad de contribuir a mejorar de algún modo el estado de ánimo de una población específica: los estudiantes de segundo y tercer semestre de la Universidad CESMAG del Programa de Diseño Gráfico, en la ciudad de Pasto, quienes se han visto afectados por el confinamiento a causa del COVID-19. Por esta razón, se propone la fotografía de retrato como una herramienta terapéutica para mejorar el estado de ánimo de los estudiantes. Dicho proceso fortalece el reconocimiento del individuo como ser social, a través de la construcción y captura de las emociones personales, las cuales fueron valoradas, interpretadas, sentidas y analizadas desde el autorretrato. De este modo, se presenta una metodología para la construcción de la imagen, cuyo objetivo es diseñar, desde lo experiencial, lo práctico y lo cognitivo-afectivo, fotografías que evidencien procesos de sensibilización como dinamizadores para la construcción de la imagen personal a partir de auto-etnografías. Los resultados obtenidos permiten identificar que la experiencia del autorretrato, como proceso de investigación-creación, permite fortalecer acciones en función de la autoestima, autocontrol y valoración del yo, de quienes lograron ser parte de este proceso y así proponer la expansión fotográfica como una herramienta de terapia emocional.

Palabras clave: auto-etnografía, autorretrato, fotografía expandida, fotografía plástico-sensorial.

Introducción

Susan Sontag (2006), sobre el fragmento *La caverna de Platón*, realiza una afirmación, la cual se asocia con la presente propuesta de expansión fotográfica:

El inventario comenzó en 1839 y desde entonces se ha fotografiado casi todo, o eso parece. Esta misma avidez de la mirada fotográfica cambia las condiciones del confinamiento en la caverna, nuestro mundo. Al enseñarnos un nuevo código visual, las fotografías alteran y amplían nuestras nociones de lo que merece la pena mirar y de lo que tenemos derecho a observar. (p.15)

En la actualidad, con ayuda de la tecnología, todo se registra a través de la imagen, tanto lo importante como lo intrascendente, convirtiendo estas herramientas en centro de la vida social contemporánea. Pero, ¿qué sucede cuando un confinamiento obligatorio resultado de la pandemia por COVID-19 restringe nuestras actividades sociales? Para responder esta pregunta es necesario analizar este fenómeno desde el “yo interior”, como lugar donde emergen las emociones en procura de lograr la resiliencia como código emocional. Por esto, es necesario prestar atención a la definición que Illouz (2010) hace de las emociones, como aquellos “aspectos cargados de energía”, así como “significados culturales y relaciones sociales fusionados e inseparables” (p. 24). En consonancia con esta definición, se puede afirmar que es posible enlazar la cultura y las relaciones sociales como aspectos inherentes a las emociones, en donde los seres humanos pueden ser vulnerables en medio de situaciones de contingencia. Por lo tanto, en este capítulo se presenta una ruta conceptual para determinar la dinámica de la fotografía expandida en el autorretrato, mediante procesos de investigación cualitativa y acción participante, propios de la Investigación-Creación, como ejercicio terapéutico en época de confinamiento, cuyo propósito fue mejorar el estado de ánimo de los estudiantes por medio de la autoestima (Braden, 1995).

En este sentido, como afirma Sontag (2006), la fotografía es “apropiarse de lo fotografiado (...) y establecer con el mundo una relación determinada

que parece conocimiento, y por lo tanto poder” (p. 16), entonces, la acción de apropiación se enmarca en una ruta donde el pensamiento se convierte en acción, en donde, además, esta situación se conecta con la definición que propone la Real Academia de la Lengua (2014) sobre el concepto de terapia: *tratamiento destinado a solucionar un problema psicológico*. Es aquí donde se fragmenta esta definición para su interpretación, ya que el término *tratamiento* se enlaza con la realización de un *proceso*, y el concepto *psicológico* se enmarca en la búsqueda de una *mejora del estado de ánimo*, como relación de poder y como ejercicio investigativo-creativo para apoyar procesos de terapia emocional.

En este orden de ideas, es necesario ahondar en el concepto del discurso terapéutico, de acuerdo con Illouz (2010), es “aquello a que se apela para representar, saber, construir yoes coherentes, para procurar la intimidad, para procurar el sentimiento de la competencia en la esfera del trabajo y facilitar las relaciones sociales en general” (p. 46), mientras que para Weiser y Krauss (2009), la terapia fotográfica (photo therapy) es una herramienta terapéutica utilizada para ayudar a las personas a examinar sus vidas y revisar sus historias personales a través del uso autobiográfico de una fotografía. Por lo tanto, este concepto sirve de insumo para la construcción de una metodología que se enfocará en estimular al estudiante en la construcción de su imagen personal por medio de auto-etnografías participativas y co-participativas como soporte del proceso (Martínez, 2020). Los resultados fotográficos, por tanto, se entienden como artefactos plástico-sensoriales, resultados de un proceso de investigación-creación.

La fotografía de autorretrato y auto-etnografía

En principio, se define la fotografía de autorretrato como “una representación de las emociones, una actualización externa de los sentimientos internos, un penetrante auto-análisis y una autocontemplación que otorga la inmortalidad del artista” (Bright, 2010, p. 8). La exploración de este concepto va de la mano con la “construcción de yoes coherentes” que, en su exploración conceptual, va más allá de capturar una simple imagen fría, para convertirse en una “pseudopresencia y un signo de ausencia, que se transforma en un arte elegíaco, un arte ‘crepuscular’” (Sontag, 2006, p. 32). Por esta razón se incluye el concepto de auto-etnografía como soporte de documentación emocional del proceso,

pues el mismo ejercicio de escribir sobre la propia vida constituye un fin científico de vieja aspiración, que puede entenderse como artefactos plásticos-sensoriales en la investigación-creación. Sobre la validez de la auto-etnografía como ejercicio investigativo, Montagud (2015) comenta:

Surge como posibilidad dentro del proceso de desencantamiento de un mundo basado en grandes narrativas que considera que no existe una verdad objetiva sino sólo narrativas sobre la verdad, y que defiende como legítima la valorización de la experiencia vivida por quienes la protagonizan. Inscrita en el paradigma constructivista-interpretativo convive con otras estrategias que toman como centro la experiencia narrada del sujeto. (p. 3)

Esta orientación constructivista-interpretativa permite su inscripción en la experiencia que expresa un sujeto como un discurso único e irrepetible. Además, si esta narrativa es participativa, contribuye con la interpretación del acontecer en un grupo social, sobre todo a favor de comprender una problemática desde diversos puntos de vista. Martín (2005) determina que la auto-etnografía difiere de la etnografía tradicional, ya que la figura del investigador cobra mayor relevancia al incluirse como un miembro activo de la recopilación de información en la comprensión del objeto de estudio. De igual manera, entiende al investigador como usuario-investigador, el cual realiza su auto-etnografía en primera persona y a modo narrativo, con una amplia posibilidad de adaptarse a las necesidades de cada proyecto.

Hecha esta salvedad, es importante señalar que la presente investigación ha sido participativa, se ha realizado de manera virtual por medio de herramientas tecnológicas con los estudiantes de segundo y tercer semestre del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad CESMAG. La finalidad de incluir procesos participativos, se centra en la posibilidad de conexiones emocionales a través de la creación e interpretación visual, para que este ejercicio funja como una propuesta de terapia emocional con evocaciones de resiliencia. Sobre el aspecto emocional en los procesos de investigación, García (2019) considera que este enfoque diferencial permite una aproximación ontológica, epistemológica y metodológica, la cual se ajusta a parámetros de rigor como validez, objetividad y generalización. También se propone que las preguntas de investigación se enmarquen en cuatro categorías de contenido relacionadas con el material, el proceso, el concepto y el uso de los objetos. Esto se encuentra en consonancia con la interpretación

que este capítulo tiene sobre la investigación-creación y su operatividad como práctica artística y emocional.

Terapia en fotografía y la investigación-creación

Como lo expresan Barragán y Morales (2014), las emociones positivas claramente mejoran el bienestar psicológico y la salud física de un individuo; esta búsqueda de la felicidad se encuentra mediada en las motivaciones intrínsecas que muchas veces se expresan por medio de actividades intencionadas (Lyubomirsky, 2008). Este estado mental operativo denominado *Flujo* (Csikszentmihalyi, 2003), en el cual una persona está inmersa en la actividad que ejecuta, se caracteriza por tener una preponderancia lúdica, que promueve estados de ánimo positivos, es con este enfoque que se entiende la terapia fotográfica, como un proceso introspectivo acorde con la acción de romper la cotidianidad o la monotonía. Dicho proceso se proyecta en tres momentos: el primero hace énfasis en el ejercicio de rol como autor y operador fotográfico; el segundo parte de la experiencia que canaliza las emociones hacia la construcción del autorretrato, trasladándose de este modo a un escenario de expansión fotográfica, y el tercero, como reconocimiento del “yo”, que nace a partir de las narraciones o auto-etnografías, donde emergen emociones y sentimientos canalizados en la expresión y gestualidad de cada individuo, como retórica de la propia imagen.

Así, en este proyecto la experiencia creativa se ve reflejada en la imagen, pero también en la documentación que representa dicho proceso lúdico (Daza, 2009). Sobre este aspecto, Ballesteros y Beltrán (2018) precisan que la investigación-creación trabaja con tres tipos de productos resultados de una investigación, a saber: prácticos, experienciales y cognitivo-afectivos. Siguiendo este enfoque, en esta investigación se proponen dos tipos de productos resultados del ejercicio de terapia fotográfica: una documentación cognitivo-afectiva y un conjunto de autorretratos práctico-experienciales.

Producto cognitivo-afectivo: hacia la terapia fotográfica

La propuesta metodológica se surte de algunos aspectos provenientes del diseño emocional de Norman (2004), el cual se origina en la psicología

cognitiva para establecer una separación entre los mecanismos afectivos y cognitivos con los cuales los seres humanos interactúan con su medio. Desde esta perspectiva, propone un modelo de tres niveles, a partir de los mecanismos internos del cerebro: el nivel visceral, que actúa de forma automática a los estímulos por medio del sistema límbico; el nivel conductual que es el emplazamiento de la corteza cerebral donde se realiza casi todo el comportamiento humano, y el nivel reflexivo que es la capa superior que no tiene acceso al input sensorial, pero influye en el nivel conductual a mediano y largo plazo. El sistema afectivo-cognitivo, desde este modelo, es una suma de capas de respuesta sensitiva que van del nivel visceral al nivel reflexivo. Por su parte, Lyubomirsky (2008) afirma que la felicidad, como producto cognitivo-afectivo, depende de las actividades deliberadas, las cuales corresponden a aquellas determinaciones intencionales en que las personas toman de manera voluntaria, incluso cuando se convierten en actividades habituales; es decir, son aquellos actos que dependen de nosotros mismos.

Por ello, los pasos metodológicos inician con una contextualización histórica, para entender el autorretrato y cómo migra hacia el contexto emocional en forma de terapia fotográfica; dicha ruta toma la auto-etnografía como el eslabón de enlace de la propuesta fotográfica, orientada a mejorar el estado de ánimo de los estudiantes en época de confinamiento (Cantú, 2007). Este enfoque, en la construcción de la imagen desde el aspecto emocional, no es nuevo. Por ejemplo, González (2011) analiza tres importantes fotografías del autorretrato y retrato, desde la perspectiva terapéutica, así: Jo Spence, quien se enfoca en temas de género, específicamente en el rol de la mujer en la sociedad y parte de auto-etnografías con relación directa con su propio cuerpo. Sobre este descubrimiento del cuerpo como territorio, el autor también afirma:

No olvidemos que Narciso era muy consciente de que el yo que veía en el espejo era equivalente a un «yo irreal», y solo era una imagen de sí mismo fabricada a partir de la visión, las necesidades y las atribuciones de otros. (González, 2011, p. 155)

El segundo referente es la artista Sophie Calle, quien trabaja auto-etnografías con un gran valor en la creación artística y centra el objetivo de su investigación en temas sociales, sobre todo en temas de conducta sociocultural. Por último, se encuentra Julia Margareth Cameron, con su registro fotográfico de tipo emocional con su *técnica retratista*, en

la cual trata de captar la personalidad y el alma del individuo. Este aspecto tanpreciado contrasta con esta época de inmediatez, donde la popular *selfie* se convierte en pseudofotografía. La intensión, entonces, es no perder la profundidad del autorretrato. Sobre el tema, Nates (2013) habla sobre los “aspectos psicológicos del autorretrato”, menciona que para Sigmund Freud el autorretrato es *una indagación de la vida interior* mientras que, para Jessica Mraz, el autorretrato es la *invaluable pieza del alma* y para Erika Billeter, es *un dialogo con el ego*, lo cual se constituye en un tipo de construcción de la imagen personal como auto-revelación y autoafirmación social.

Consideremos ahora la proyección como ejercicio académico. Las narrativas aquí se complementan con el concepto de *leitmotiv*, interpretado como una figura retórica que evoluciona y permanece en una obra a través del tiempo, que además vela por evidenciar estados de ánimo inmersos en etapas de transformación personal. Carlos Canal, médico hematólogo, utiliza la fotografía para que sus pacientes se escuchen a sí mismos y se observen desde una perspectiva diferente, además manifiesta que la fotografía terapéutica, ante todo es un medio para “expresar cómo se sienten y cuáles son las cosas importantes en la vida, es ahí donde la fotografía es un medio creativo que tiene mucho valor (...), ayuda a la gente a expresarse y conocer sus historias” (CEDECOM, 2018). Esta exploración continua se verá reflejada en la presencia *leitmotiv* que simboliza esta exploración emocional interior. Esta afirmación conduce al concepto de *auto-revelación*, como catarsis personal que influye en el estado emocional positivo. Por consiguiente, el proceso cognitivo-afectivo parte de auto-etnografías para la construcción de la imagen, por medio de la definición de un estilo, un contexto físico, una temporalidad, un encuadre protagónico y también un contexto emocional. Esto permite evidenciar una microhistoria que surge desde la intención del autor y que se valida cuando el resultado final adquiere un valor emocional importante para él, y con ello, afectar el aporte estructural que acompañará el concepto a retratar. En este orden de ideas, se busca migrar de la investigación cualitativa a la investigación-creación, por medio del registro participativo del estado anímico de los estudiantes.

Producto práctico-experiencial: hacia la imagen reflexiva

Este momento lo comprende el prototipado, es decir, el proceso de llevar lo construido conceptualmente a la experiencia visual. Así, su quehacer es netamente práctico, se orienta hacia el disfrute por medio del *flujo* para realizar una actividad inmersiva que rompe con la monotonía y permite crear objetos plástico-sensoriales que puedan convertirse en un *leitmotiv*. Este proceso sintáctico canaliza la información conceptual y motiva para transformarla en un signo sensible. El autorretrato como *autoindulgencia visual* debe ser argumentativa y constructiva e invitar a analizar con detenimiento cada detalle auto-etnográfico para la construcción de la imagen, donde se debe tener en cuenta la postura corporal, el manejo creativo de la iluminación y el color de la imagen. Sobre este aspecto, Martín (2005) afirma:

La memoria fotográfica proporciona detalles que no siempre se perciben en un primer encuentro. Es una parte genuina de un acontecimiento concreto, y además ofrece una oportunidad de investigación más amplia. Esta posibilidad puede llegar a transformar una impresión empírica en un razonamiento lógico. Las fotografías aumentan inconmensurablemente los puntos fijos de la realidad verdadera y además aceleran y dan mayor proyección a las posibles conclusiones. (p. 2)

Por tanto, el producto práctico-experiencial permite quedarse en el registro fotográfico como oportunidad planificada, que adquiere valor de símbolo de resiliencia, debido a los cambios emocionales durante la realización del proyecto en etapas de preproducción, producción y posproducción fotográfica. Así, este proceso cobra fuerza experimental porque logra detonar emociones positivas.

En consecuencia, la construcción del lenguaje fotográfico, a partir del proceso práctico-experiencial, toma como argumento estructural las esferas del mundo visual, Camnitzer llama a este aspecto, el “propósito de la obra, es decir, formular el arte en términos de problemas, qué problema se ha planteado y cómo se elucida y resuelve en la obra” (Tablero, 2017), donde las preguntas cómo, qué y para qué, se encuentran inmersas en las esferas adjetivas y sustantivas que dan origen a la gramática visual, la cual se evidencia en la práctica a través de un detonante emocional como experiencia del proceso creativo. De este modo se obtiene una imagen sensible que evidencia un proceso que inscribe conocimiento

cualitativo, histórico, social y, sobre todo, personal. Los resultados obtenidos tendrán un alto componente plástico, tanto creativo como de técnica fotográfica, pero también un gran valor para el manejo de situaciones emocionales, que le permitirá al estudiante avanzar en la actual contención de movilidad por la pandemia global.

Propuesta metodológica: Terapia fotográfica como investigación-creación

La presente propuesta metodológica se enmarca en las dos características de investigación-creación, expuestas con anterioridad, es decir, en los productos cognitivo-afectivos que involucran la etapa auto-etnográfica y de pre-producción fotográfica, y los productos práctico-experienciales que contienen las etapas de producción y posproducción fotográfica, los cuales surten acciones importantes en el proceso creativo participativo. Por último, la construcción plástica de la imagen tuvo como propósito estimular el estado de ánimo de los estudiantes mediante el uso de acciones creativas y el uso herramientas básicas como la lluvia de ideas y la lista de preguntas, implementadas a través de un escenario remoto y virtual (Tabla 9).

FOTOGRAFÍA PLÁSTICO SENSORIAL	
1. Preproducción Fotográfica	
Emociones – reencuentro personal Auto-etnografías A través del espejo	Referentes: historia de la fotografía Terapia fotográfica Lista de preguntas Lluvia de ideas
2. Producción Fotográfica Recreación de la imagen	
Concepto de la imagen	Traslación de Auto-etnografía a imagen Performance – Leitmotiv Construcción de la imagen – Tableau vivant
3. Post producción Fotográfica Edición digital	
4. Contemplación – validación del proceso Análisis de resultados – Encuestas y /o entrevistas	

Tabla 9. Esquema propuesta metodológica.
Fuente: Esta investigación.

1. Etapa preproducción fotográfica

Reencuentro personal: A través de talleres participativos virtuales se canalizaron estrategias de encuentro consigo mismo. Para ello se plantearon ejercicios que facilitaron el proceso de identificar las emociones individuales y construir la narrativa propia que podría derivar en analogías poéticas. Este proceso favoreció el aspecto sensible y de planificación fotográfica, en donde la intervención en territorio se convirtió en catarsis consciente para la construcción de la imagen de autorretrato.

Auto-etnografía: Perteneciente al proceso de documentación cualitativa, hace inferencia a la narración de emociones o experiencias personales. Para el caso de intervención en territorio, se inició con la reflexión y descripción de la emoción que cada estudiante expresa ante el confinamiento, la cual puede estar asociada con un fragmento poético o literario, si se considera oportuno. Para ello, cada estudiante estableció un *leitmotiv* que representara el sentir del confinamiento; así mismo, se sugirió escribir en una bitácora, las descripciones emocionales presentes en este periodo, que posteriormente fueron relacionadas con la retórica discursiva que se debía representar y sustentar a través de la imagen fotográfica.

A través del espejo: Es una herramienta que toma como referencia la práctica *Tonglen* (método introspectivo para conectar con la compasión interior en la cultura tibetana). Esta herramienta facilitó el proceso de expresión de cada estudiante, ya que, a través de la observación y la gestualización individual, el proceso cobró una dinámica especial frente a la expresión de la emoción. Para ello, se sugirió tener disponibilidad de tiempo y espacio, apoyarse de fotografías y videos como referentes e instrumentos de observación, que permitieran la introspección deseada.

2. Etapa producción fotográfica

Definir el concepto: Este paso permitió definir con claridad la revelación emocional. En esta etapa se solicitó a cada estudiante especificar la transición emocional que quería proyectar en época de confinamiento; por tanto, en este momento el *leitmotiv* se hace más evidente y claro para

su desarrollo visual como construcción de imagen fotográfica y como aspecto de síntesis conceptual.

Para alcanzar este objetivo se sugirió el uso de figuras retóricas, como la alusión, la metáfora o la hipérbole, como instrumentos creativos que proporcionaran toques de fantasía o surrealismo en la creación fotográfica; para ello, cada estudiante debió proyectar los implementos y accesorios que fueron a necesitar para construir la imagen. Esta propuesta no es ajena a los conceptos de diseño emocional y su modelo multinivel. Por ejemplo, Norman (2013) afirma que “las emociones son inseparables de la cognición y son una parte necesaria de este proceso” (p. 12), a su vez, las emociones cambian el modo en que pensamos y sirven como guías para un comportamiento aceptado socialmente, esta afirmación se adhiere al propósito metodológico de imagen construida como terapia fotográfica. De este modo, se develan emociones a través de narrativas en pro de la imagen. Para afianzar este proceso se recomendó a los estudiantes la inclusión de un *performance* a través de la expresión corporal. Cabe mencionar que este ejercicio obtuvo un gran valor expresivo y los resultados tuvieron una alta condición constructiva de la imagen fotográfica. En este punto, es importante mencionar que el estudiante realizó todo el procedimiento en su casa, generalmente con el uso de dispositivos móviles, que en muchos casos no fueron de gama alta; sin embargo, la creatividad y recursividad en el manejo de cada detalle fueron plausibles y merecedores de admiración.

En este sentido y para lograr un *performance* que permitiera una buena expresión emocional, se sugirieron las siguientes técnicas como ejercicio para la construcción de la imagen (Tabla 10).

Herramienta de expresión emocional	Técnica de expresión corporal
Corporal - Facial	Teatro
Corporal - Facial	Danza Danza primal – muy ligada con las emociones y sanación del alma y del cuerpo

Tabla 10. Herramientas de expresión emocional.
Fuente: Esta investigación.

En esta etapa se definió, junto con los estudiantes, las emociones que querían compartir desde la temporalidad del *letmotiv*. Para ello, se tuvo en cuenta tres momentos: el inicio de la pandemia, confinamiento puro y lo que se denominó como pospandemia. De esta manera, previamente se definieron aspectos ligados a la construcción de la imagen presente en el proceso práctico-experiencial, referido a la producción o realización fotográfica y posproducción fotográfica. Para potencializar el manejo de expresión corporal y *performance* en el ejercicio fotográfico, se recurrió a la realización del *Tableau Vivant*, el cual estimuló la observación, la creatividad y la recursividad de los estudiantes; aspectos que posteriormente fueron estimados para la construcción del autorretrato. En la Figura 75 se pueden evidenciar dos ejemplos de este proceso.

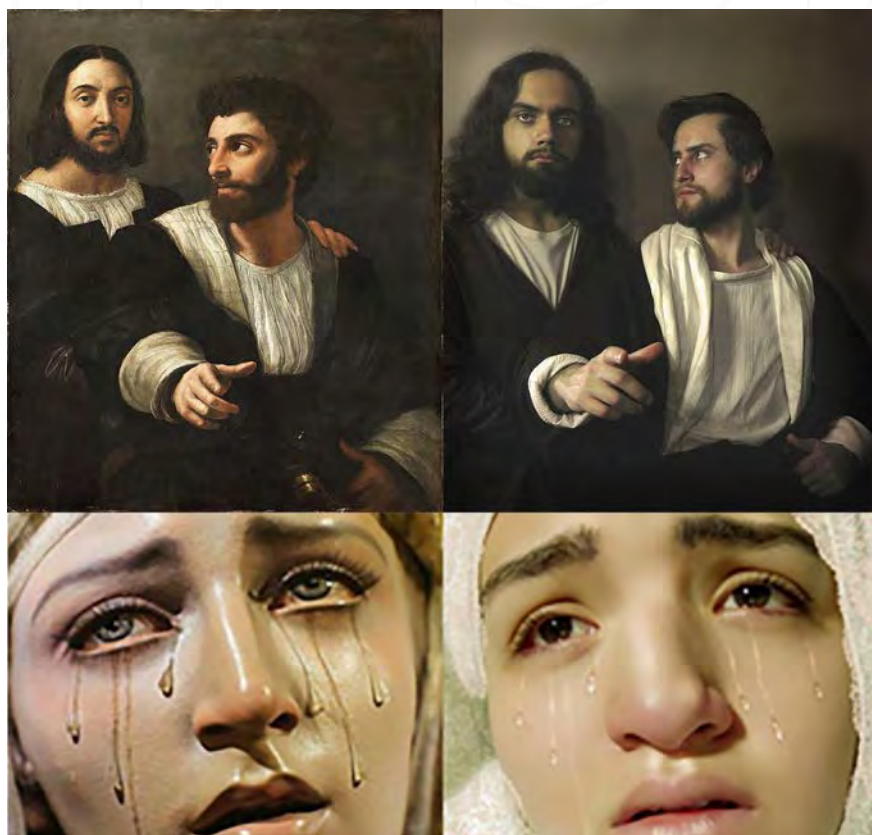


Figura 75. Técnica de Tableau Vivant.
Fuente: Joseph Woodcock y Sofia Vargas,
estudiantes Universidad CESMAG, Pasto.

Performance: Se entiende como un espectáculo de carácter vanguardista, en el que se combinan elementos de arte y diferentes campos plástico-sensoriales, como puede ser la música, la danza, el teatro y objetos de las artes plásticas. Es, ante todo, un ejercicio de exploración para la creación de obras sensibles y de reflexión. Su finalidad en esta investigación es la creación de crónicas visuales a partir de relatos autobiográficos (Marchant, 2018). Para lograr la producción fotográfica del autorretrato, la cual pretende favorecer un proceso de terapia personal desde la fotografía, la asociación individual y la expresión emocional del estudiante, cada estudiante identificó una serie de elementos relacionados con la construcción de la imagen (Tabla 11).

Selección de conceptos	
Descripción	Mujer delicada, entusiasta, soñadora, reflexiva, tranquila.
Relación con objetos o símbolos	Lirios blancos, brillos, color blanco.
Qué conceptos o símbolos te identifican o te sorprenden	La predominancia de relación con el lirio.
Planificación estilística	Vestido vaporoso blanco, lirios blancos y de color, cabello recogido.
Planificación maquillaje	Maquillaje suave y brillante, tocado floral.
Fotografía a Color o Blanco y Negro	Blanco y Negro.
Expresión corporal y facial	Expresión de meditación y tranquilidad.
Tipos de encuadre	Primeros planos y <i>close up</i> .

Tabla 11. Construcción de la imagen fotográfica.
Fuente: Suárez, 2020.

Con estos aspectos, el estudiante logró construir su propia imagen y fotografiarse desde el autorretrato, con los elementos técnicos planificados para obtener el resultado deseado y de este modo pasar a la posproducción fotográfica.

3. Etapa de posproducción fotográfica

Es el paso final del proceso creativo, el cual vela por intervenir (o no) en el resultado plástico-sensorial. Por tanto, es el autor quien decide expandir el tratamiento de la imagen, para ser más precisa y que la intervención sea acorde con la narrativa sensible. Para el desarrollo de este proyecto, los estudiantes únicamente intervinieron la imagen en aspectos como la saturación, brillo, contraste o exposición; sin embargo, se puso en consideración la posibilidad de tratar la imagen con técnicas como la fotoilustración o la ilustración, incluso otras como la tecnología 3D. Sobre este aspecto, Carreño (2014) afirma que cada artista “utiliza diferentes recursos híbridos para representar su experiencia en ensayos, novelas, diarios, poemas, fragmentos, palabras mezcladas en el texto con imágenes, por lo que no es arbitrario considerar a este registro *escritura creativa*” (p. 60). En la Figura 76 se puede apreciar uno de estos resultados.

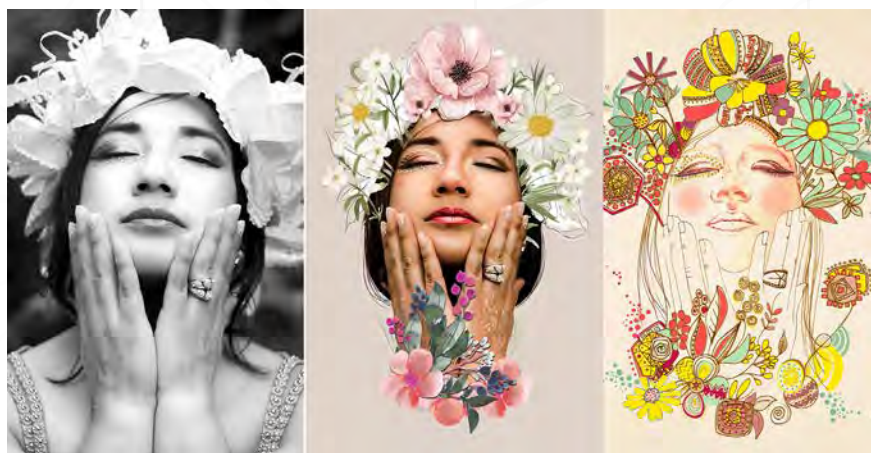


Figura 76. Posproducción fotográfica.
Fuente: Caroll Suárez; Miguel Luna (Fotoilustración);
Diana García (Ilustración); Felipe Insuasty (Fotografía).

4. Validación de la experiencia

El proceso de validación se realizó sobre la percepción del proceso sensible llevado a cabo. Con esta etapa culminó el proceso de investigación personal, debido a que el efecto de reflexión final conduce a la apropiación

cognitiva del ejercicio. Es ahí donde se analiza la experiencia en procura de reconocer la memoria, invitando al participante a la autorreflexión, así como a reconocer emociones propias, fortalezas, cualidades y también aspectos de vulnerabilidad y fragilidad, presentes como manifestaciones de la experiencia vivida.

Como hipótesis de trabajo futuro, es posible afirmar que esta contemplación final basada en la acción permitirá una mejor aceptación emocional de las restricciones y problemas que haya causado la restricción de movilidad y vida social producto de la pandemia por COVID-19. García (2019) propone que, para la validación de la práctica en artes y diseño, desde el principio del proyecto, se debe explicitar la relación entre los componentes prácticos y escritos y registrar permanentemente su evaluación como proceso de reflexión basado en la práctica. En virtud de que los componentes otorgados a esta investigación se dimensionan a través de una entrevista de profundidad y una encuesta a 24 estudiantes matriculados en el periodo de confinamiento (marzo-junio del año 2020). Los formatos de encuesta y entrevista se desarrollaron de manera virtual, donde manifestaron una evolución emocional en el proceso implementado para la construcción del autorretrato. Es preciso señalar que las respuestas muestran cómo el participante se olvidó por un momento de la restricción por pandemia y logró sentirse único, seguro y feliz, por medio del ejercicio propuesto. Los resultados de la encuesta se pueden apreciar en la Figura 77.

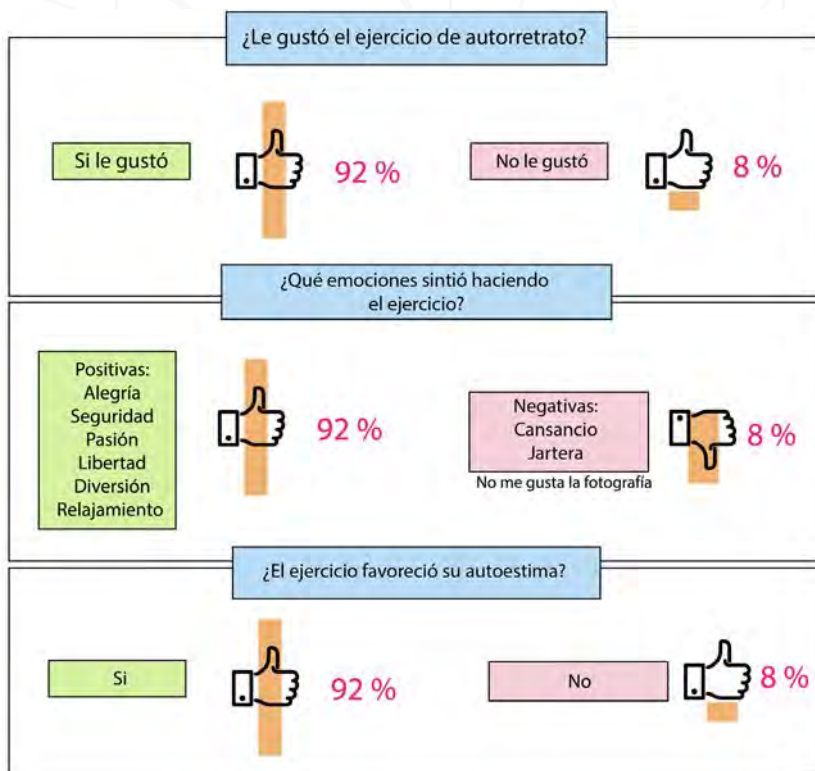


Figura 77. Encuesta de validación proceso autorretrato.
Fuente: esta investigación.

A la pregunta, ¿Le gustó el ejercicio de autorretrato?, se encontró que el 85 % de la población estudiantil sintió que el ejercicio fue positivo y favoreció su estado emocional, incluso incidió en el mejoramiento de su autoestima, como se puede apreciar en la pregunta 4 y que se puede detallar en la figura 3. Tal vez lo más importante a resaltar, se puede apreciar en el aspecto de la percepción que tuvo la actividad, por medio de la segunda pregunta, donde se listaron una gran cantidad de términos positivos, coherentes con el porcentaje de personas que se sintieron felices con la ejecución de la experiencia estética. Además de esta encuesta, se realizó una exposición fotográfica que se llevó a cabo de manera digital en el espacio académico *Buenamente A2020*, del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad CESMAG. En el marco de este evento, los

estudiantes participaron en un concurso fotográfico, donde uno de los expositores de este proyecto ganó el segundo lugar del concurso (Figura 78), evidenciando que el ejercicio fotográfico sensible también alcanzó un alto desempeño estético-formal.

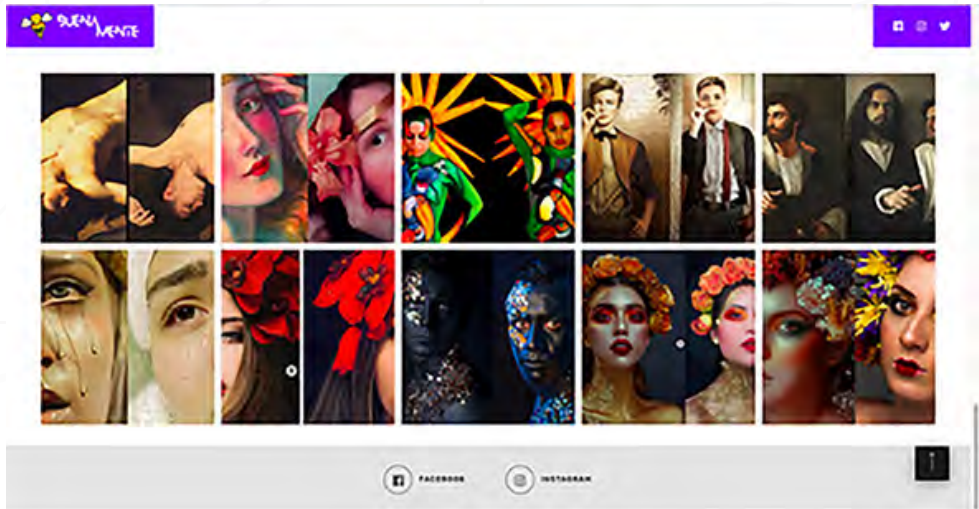


Figura 78. Exposición fotográfica, Muestra Buenamente, Universidad CESMAG. Fuente: esta investigación – Buenamente 2020A.

Conclusiones

El autorretrato, como producto plástico sensorial, es un ejercicio pensado para tiempos de pandemia; es evidente que su componente lúdico permite que el estudiante entre en un estado de *flujo*, el cual trae beneficios emocionales a quien lo practique. Una de las ventajas con este tipo de proyectos es que no existen limitantes tecnológicas, solamente es necesaria la disposición del *hacer* por medio de la práctica fotográfica. Así, por medio de una sencilla validación, se pudo encontrar que existe percepción de satisfacción por parte de los estudiantes frente a la construcción de autorretratos, que va más allá de un ejercicio académico, pues permite expresar la alegría del reconocimiento y la autodeterminación.

En dialogo con los estudiantes, se logró descubrir el entusiasmo que los participantes tuvieron con el desarrollo de esta metodología, incluso, manifestaron un mayor interés por la fotografía más allá del ámbito académico, ya que encontraron en el autorretrato el medio para fortalecer la seguridad en sí mismos, encontrar emociones internas, que, gracias a las auto-etnografías, lograron surgir en este proceso de exploración. Este proceso metodológico está diseñado para promover la creatividad por medio del disfrute a través del *performance*, en donde es posible experimentar con temas de maquillaje y teatralidad, así como con herramientas de apoyo que favorecen la dinámica y el aprendizaje del oficio fotográfico. Asimismo, la propuesta permitió que cada uno de los participantes se sintiera libre para expresar de manera plástica sus emociones y con ello valorar y apreciar su propio creativo, buscando obtener unos resultados plástico-sensoriales únicos. De este proceso se destaca el siguiente comentario, resultado de una discusión posterior a la encuesta de validación: “el ejercicio me permitió ver cómo era en un determinado momento, cómo me veo ahora y qué me gustaría ver de mí” (comunicación personal).

La fotografía se convierte así en una herramienta con tintes terapéuticos, cuando el individuo implicado quiere ser parte de cierto tipo de iniciativas de auto-exploración personal y cuando siente la necesidad de involucrarse en un proceso que le permite expresar sus sentimientos y emociones, lo anterior, con el propósito de reconocerse. Ese tránsito de observarse íntimamente permite que este ejercicio pueda llegar a convertirse en un tipo de terapia emocional.

Esta investigación exploratoria también permitió conocer enfoques cualitativos de acción participante inmersos en la investigación-creación, lo cual abre una serie de discusiones sobre las relaciones, puntos en común y diferencias de estos paradigmas de pensamiento. De igual manera, relacionar la fotografía como producto plástico-sensorial y como dinamizador de emociones a partir del oficio fotográfico, sobre todo con comunidades que tienen algún tipo de vulnerabilidad o restricción, como es el caso de la comunidad estudiantil limitada por movilidad por época de pandemia.

Se puede asegurar que la imagen permite expandirse en diferentes escenarios, para esta experiencia investigativa se traduce a manera

de fotografía como experiencia creativa, la cual contribuye al campo emocional de las personas que la practican. Si bien las evidencias del proceso se fusionan con narrativas y descripciones audiovisuales como dinámica pedagógica, es necesario comprender que este material podría expandirse en productos plástico-sensoriales derivados de la experiencia etnográfica. En este orden de ideas, la fotografía trasciende y se expande como herramienta y objeto de la investigación-creación, a partir del análisis detallado de sus productos práctico-experienciales y cognitivo-afectivos, que permiten proyectar escenarios inimaginables, cargados de temas emocionales que se surten de las auto-etnografías y de narrativas colectivas, como siguiente paso en este ámbito de investigación para escenarios futuros de trabajo tan novedosos como la innovación social.

Referencias

- Ballesteros, M. y Beltrán, E. M. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia*. Bogotá: Universidad El Bosque.
- Barragán, A. y Morales, C. (2014). Psicología de las emociones positivas. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 19(1), 103-118.
- Braden (1995). *The Six Pillars of Self-Esteem*. Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Bright, S. (2010). *Autofocus, the Self-portrait in Contemporary Photography*. London. Edit. Thames and Hudson.
- Carreño, V. (2014). ¿Qué es la investigación- creación? *Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la Universidad del Zulia*, 9(17), 52-62.
- CEDECOM. (2018, 23 de febrero). *Carlos Canal, fototerapia*. [Video]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=M8iyjWoxwvIyab_channel=CEDECOM
- Cantú I. (2007). La autoestima y su relación con la percepción de aprendizaje. Estudio Cualitativo y correlacional: El caso de los estudiantes de arquitectura de la UANL. *Revista Internacional de Estudios de Educación*, 7(2), 69-81.
- Csikszentmihalyi, M. (2003). *Good Business: Leadership, Flow, and the Making of Meaning*. New York: Penguin Books.
- Nates, O. (11 de agosto de 2013). Autorretrato y fotografía [Sitio Web]. *Oscar en fotos*. Recuperado de <https://oscarenfotos.com/2013/08/11/autorretrato-y-fotografia/>.
- Daza, S. (2009). Investigación-Creación: Un acercamiento a la investigación en las artes. *Horizonte pedagógico*, 11(1), 87-92.
- DANE (2020). Salud Mental de los colombianos. Recuperado de <https://www.dane.gov.co/files/webinar/presentacion-webinar-salud-mental-en-colombia-21-10-2020.pdf>

- García, A. (2019). Investigación-creación en tesis doctorales de artes y diseño. *Revista Kepes*, 16(20), 639-671. doi: 10.17151/kepes.2019.16.20.23
- González, P. (2011) La fotografía participativa como medio de investigación y análisis social. Nota etnográfica sobre la experiencia con un grupo de adolescentes en el ámbito educativo. *Quaderns*, 16(1-2), 147-158.
- Illouz, E. (2010). *La salvación del alma moderna* (S. Illac, Trad.). Katz Editores.
- Lyubomirsky, S. (2008). *La ciencia de la felicidad: un método probado para conseguir el bienestar*. Barcelona: Ediciones Urano. ISBN: 978-84-7953-664-0
- Marchant, M. (2018). Investigación-Creación. Indagaciones desde disciplinas proyectuales y creativas. *Revista 180*, 19(36), 10-15. Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/139566>
- Martínez, M. (2020). Motivaciones desde la filosofía y la estética a la investigación creación artística en la educación superior. *Sophia*, 16(1), 76-92.
- Martín, E. (2005). El valor de la fotografía. Antropología e imagen. *Gazeta de antropología*, 21, 1-4. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10481/7178>
- Montagud, X. (2015). *Complejidad, reflexividad y autoetnografía. Las posibilidades de la investigación narrativa en la mejora de la práctica profesional*. Trabajo Social Global-Global Social Work, 5(9), 3-23. DOI: <https://doi.org/10.30827/tsg-gsw.v5i9.3129>
- Norman, D. (2004). *Diseño Emocional*. España: Ediciones Paidós Ibérica S.A. ISBN 978-84-493-1729-3.
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. USA: Basic Books. ISBN-13: 9780465050659.
- Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23.a ed.). [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>>.
- Sontag, S. (2006). *Sobre fotografía* (C. Gardini, Trad.). México: Santillana Ediciones Generales. (Obra original publicada en 1973).
- Tablero. (2017 30 de mayo). *Luis Camnitzer. Archivo virtual sobre arte y educación*. [Video]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=mmwAgUYYPcIyfeature=emb_logoyab_channel=TABLERO.Archivovirtualesobrearteyeducaci%C3%B3n
- Weiser, J., Krauss, D. (2009). Picturing phototherapy and therapeutic photography: commentary on articles arising from the 2008 international conference in Finland. *European Journal of Psychotherapy and Counseling*, 11, 77-99.

Caroll Liliana Suárez Solarte

Magíster en Diseño de Proyectos en Innovación y Producto, Universidad Iberoamericana de Puerto Rico. Maestrante en Diseño para la Innovación Social, Universidad de Nariño. Especialista en Gerencia de Diseño, convenio Universidad Jorge Tadeo Lozano y Universidad de Nariño. Docente, Universidad de Nariño. Pertenece a los grupos de investigación: Tipos Móviles, Universidad CESMAG y Artefacto, Universidad de Nariño. Investiga sobre temas de fotografía y Carnaval de Pasto.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3760-2561>

Márgenes para la práctica de la I+C

Carlos Córdoba-Cely

Universidad de Nariño
cordobacely@udenar.edu.co

María Cristina Ascuntar-Rivera

Universidad de Nariño
cristinascuntar@udenar.edu.co

Las voces presentes en este libro confirman que la I+C sigue siendo un concepto difícil de enmarcar y definir dentro de las disciplinas creativas. Por tal razón, la existencia de este apartado, a manera de posfacio, como texto que se añade a una obra después de terminada. No con el sentido de ofrecer una visión finalizada o edulcorante sobre el tema, sino todo lo contrario. La riqueza de la I+C (y esperamos de este libro) se halla precisamente en la diversidad de perspectiva construidas desde la práctica investigativa realizada en el territorio. Sin embargo, en este pluriénfoque es importante identificar tendencias comunes que puedan servir de guía intuitiva, sin que las mismas signifiquen una camisa de fuerza teórica, sino posibles nuevos caminos para deambular por la I+C, sin fallecer en el intento. En psicología cognitiva, estas percepciones intuitivas, alrededor de un problema o temática determinada, se denominan insights, término sin traducción al idioma español y con el cual se etiqueta el proceso de reorganización de la estructura mental de un individuo alrededor de un problema (Bowden y Jung-Beeman, 2007; Mayer, 1995). Esta “visión interna” ha sido utilizada como detonante del proceso creativo para resolver problemas desde la acción teniendo en cuenta diferentes perspectivas y temporalidades (Csikszentmihalyi y Sawyer, 2014; Hill y Kemp, 2018). Por ejemplo, Ricardo López (2010), nos recuerda que el interés por este proceso mental se remonta a la antigua Grecia, en donde denominaban metis a aquella astucia necesaria que poseían los humanos (más no los dioses), para resolver inconvenientes desde la práctica, la cual era representada por un heroico Odiseo que se transformaba en un Odiseo Creativo cada vez que resolvía los inconvenientes de su viaje particular por medio del ingenio. Desde esta perspectiva, este apartado expone un conjunto de visiones internas inconclusas, surgidas en el

proceso de compilación del presente libro, y que pretenden servir como ejercicio especulativo sobre los márgenes investigativos que se comienzan a delinear alrededor de la I+C implementada desde el territorio.

Palabras clave: creatividad, diseño ontológico, investigación-creación, territorio.

Teniendo en cuenta lo anterior, a continuación, se presentan cuatro declaraciones para ser analizadas con el paso del tiempo, y en siguientes volúmenes de esta colección de textos, para que puedan refutarse o servir de insumo a posibles conclusiones. Cada una de estas declaraciones es acompañada por una reflexión sintética con la intención de reforzar teóricamente estas intuiciones editoriales.

A continuación, los insights identificados.

(a). La Creatividad quiere entenderse desde las dimensiones de la incertidumbre y la colectividad. La incertidumbre y la creatividad son complementarias y confluyen irremediabilmente en la construcción del mundo por medio de la experimentación. Como una misma moneda de dos caras, hablar de incertidumbre es también hablar de creatividad. Pero una creatividad entendida desde lo colectivo y lo social como un fenómeno ético de planificación cultural.

Diferentes estudios teóricos y empíricos han determinado que la creatividad es la manera como el ser humano intenta reducir la incertidumbre que lo rodea. Por ejemplo, Kornilova y Kornilov (2010) encontraron, en dos estudios empíricos, que la tolerancia a la incertidumbre tiende a promover la creatividad, debido a que la falta de información disponible sobre un problema determinado (incertidumbre) parece obligar al individuo a “adquirir” nuevas formaciones mentales y emotivas (creatividad) como parte de la compensación a este tipo de ausencia informativa. Es claro que la simple aceptación de la incertidumbre no es insumo suficiente para alcanzar la creatividad, es necesaria la voluntad de reducirla, y en este aspecto, la teoría social parece concordar con la teoría psicológica, a través del concepto de Sociedad del Riesgo de Ulrich Beck (1998). La misma establece una diferencia entre los vectores de Amenaza y Riesgo dentro de un grupo social. Así, mientras la amenaza es un agente externo imposible de evitar, el riesgo se encuentra

determinado por las decisiones previas, es decir, por la voluntad colectiva de cambiar dichas decisiones.

Podría decirse entonces que varios de los capítulos aquí presentes sienten la creatividad como una voluntad para cambiar la incertidumbre en un entorno determinado, y puede ser el camino indicado para justificar el por qué las disciplinas creativas requieren entornos inciertos de trabajo (como la I+C) con los cuales fundamentar con mayor facilidad el cambio social, es decir, la necesidad de novedad y de innovación colectiva.

Por otra parte, es paradójico encontrar escasa literatura sobre el concepto de creatividad social desde las disciplinas creativas, a pesar de que el mito sobre la creatividad, como un proceso aislado e introspectivo, se ha demostrado como falso, no solo en el ámbito artístico sino también en el de la innovación tecnológica (Benkler, 2012; Johnson, 2011). Es desde este enfoque colaborativo que la creatividad se entiende a lo largo de este libro, así como desde las ciencias sociales y económicas. Por ejemplo, desde la psicología, el modelo de Csikszentmihalyi (1996) se ha centrado en demostrar que la actividad creativa surge de la relación entre un individuo y el mundo de su trabajo, así como de los vínculos entre un individuo y otros seres humanos. Esta visión de la creatividad es muy cercana a la Ecosofía de Guattari (1996), la cual parte del precepto posmoderno de que la unidad de supervivencia social no es la especie sino es el organismo mas su ambiente. Desde la economía, la creatividad social se ha utilizado como insumo teórico para reconfigurar el concepto de Economía Social y promover la implementación del modelo de Industrias Culturales y Creativas, el cual ha sido entendido como actividades de gestión de la creatividad para la producción y distribución de bienes y servicios de importancia social y cultural en el territorio (Wilson, 2010). Así, la creatividad social va más allá del acto innovador y se llega a entender como un estilo de vivencia ética colectiva para la construcción de soluciones a problemas sociales por medio de la planificación estratégica creativa (Rodríguez-Villasante, 2006, 2007). Esta planificación colectiva debe propender a ser distribuida, diversa y motivada (Fischer, 2005), razón por la cual se hace tan necesario modelar y documentar este tipo de prácticas, para establecer si la única manera para acceder a verdaderos procesos de I+C es por medio de la creatividad social.

(b). En el territorio se abandona el taller por el laboratorio. El taller aporta competencias y habilidades técnicas, el laboratorio empatía y sabiduría social. La investigación en las disciplinas creativas se entiende como una intervención con sentido social, es decir, como un proceso de transformación social a través de una experiencia creativa. Esta reflexión sostenida en el tiempo se implementa y documenta desde el territorio por medio del laboratorio social.

La idea moderna del aula-taller, como lugar de encuentro para el hacer entre el artista y el artesano, surge en la Bauhaus en 1919. En este espacio estructurado por Walter Gropius e implementado por Johannes Itten ya no hay profesores y estudiantes, sino maestros y aprendices, siguiendo la antigua estructura de enseñanza de los oficios de la edad media (Lerner, 2005, 2018). Es sobre este curso básico (Workkurs) que se forja la semilla del aprendizaje, desde la práctica con el cual se identifican los talleres en los currículos de las disciplinas creativas. El producto de un taller será siempre la búsqueda de un objeto plástico-sensorial (visual, auditivo, táctil, emocional, etc), por medio del cual se desarrollen determinadas habilidades y sensibilidades. Por otra parte, el laboratorio como espacio de creación colectivo propende por la inclusión del ciudadano común como unidad creativa en la generación de nuevo conocimiento.

Ramón Sangüesa (2013) hace un excelente recuento epistemológico del concepto de laboratorio como herramienta de ciencia, pero también como herramienta social en la nueva tecnocultura del siglo XX y XXI. La evolución de este concepto parece indicar la importancia de las disciplinas creativas dadas en la actualidad: del laboratorio científico, cuyo ejemplo será siempre el icónico laboratorio de Louis Pasteur en la École Normale Supérieure, al laboratorio industrial instaurado por empresas como BASF, en el campo de la química o SIEMENS, en el campo de la electrónica (Knörr-Cetina, 1999; Latour, 1992). La siguiente transformación del concepto de laboratorio ocurre cuando se introduce la categoría participante de “usuario” en la cadena de valor del conocimiento, bajo la denominación de laboratorio de diseño, donde se destaca el mítico Medialab del MIT, creado en 1985 bajo la dirección de Nicholas Negroponte. Todas estas categorías tienen en común la democratización del conocimiento, a pesar de que los ciudadanos participan de manera pasiva en sus procesos. Es aquí, donde surge el enfoque de laboratorio ciudadano como entorno para la búsqueda de la democratización de la innovación. El ciudadano es, entonces, creador y vector de nuevo conocimiento, y el laboratorio

social promueve la defensa de los bienes comunes de un territorio, más allá de cualquier tipo de transferencia de habilidad tecnológica en el mismo (Lafuente, 2018; Quijano y Brussa, 2017).

La principal implicación de este modelo de trabajo colectivo puede resumirse en el concepto de “simetría de la ignorancia” adoptado por Horst Rittel (1984). Para este teórico no hay ninguna garantía de que existan individuos con un conocimiento superior a cualquier otro cuando se aborda desde un problema perverso (wicked problems), por lo cual solo es posible partir de un acuerdo sobre una simetría equitativa de la ignorancia alrededor de un problema determinado. Esta simple idea sobre la inexistencia del experto otorga al ciudadano la categoría de investigador y creativo, pero también la de veedor del conocimiento (Benkler, 2015; Dahl, 1992). Esta producción y validación de conocimiento entre iguales es la esencia del laboratorio como espacio creativo, y así parece entenderse en la gran mayoría de proyectos expuestos en este libro. La pregunta que surge es si desde esta perspectiva, toda I+C tiene implícito siempre un carácter social o puede desprenderse también un enfoque proyectual orientado exclusivamente al deleite introspectivo de un producto plástico-sensorial.

(c). La I+C puede constituirse como un enfoque de investigación que promueve el diseño ontológico.

Uno de los mayores retos de la actual interpretación de la I+C, por parte de los investigadores en disciplinas creativas, consistirá en establecer los encuentros y divergencias con la Investigación-Acción y especialmente con la Investigación-Acción-Participación (IAP). Mientras la Investigación-Acción se caracteriza por la autorreflexión con la finalidad de mejorar una situación por medio de las acciones que se llevan a cabo (Kurtz, 1946), la IAP hace un énfasis especial en el procedimiento participativo que se funde con la acción para transformar la realidad (Fals Borda, 1999). Este conocimiento vivencial ha sido utilizado por los investigadores de las disciplinas creativas para trabajar en el territorio, ya sea en procesos de documentación de la experiencia o ya sea a través de la implementación de laboratorios sociales creativos. Esta relación ha sido analizada ampliamente por Arturo Escobar (2016), quien ha identificado cuatro formas principales de acercamiento entre la antropología y el diseño: i) antropología para el diseño, es decir, llevar ideas de la

antropología al diseño por medio de proyectos que se centran en realizar y validar prototipos sociales; ii) etnografía como diseño, es decir, introducir ideas del diseño en la antropología por medio de procesos creativos en investigaciones sociales como el modo abductivo en el pensamiento de diseño; iii) antropología del diseño, es decir, aplicar la teoría social a la teoría y práctica del diseño desde un enfoque de diseño crítico que busca un cambio social; y iv) diseño ontológico, es decir, un posible meta-diseño que amplía el concepto de la creatividad y la innovación hacia nuevos estadios de sentipensamiento como la biopolítica y la ecosofía.

Desde este enfoque, es evidente la importancia que la IAP tiene en los modos de conocimiento creativo, pero al mismo tiempo deja ver los intersticios teóricos y metodológicos, donde la I+C debe encontrar su lugar. Según Winograd y Flores (1989), el diseño es ontológico porque constituye una intervención en el trasfondo de nuestras tradiciones, que afecta profundamente nuestra forma de estar en el mundo y la clase de seres que podemos llegar a ser. Para que esto ocurra, es necesario una visión de transición en las disciplinas creativas en donde se comprenda el verdadero impacto de la creatividad y la innovación en el cambio de los mundos sociales y naturales (Manzini, 2015). Varios de los proyectos documentados en este libro parecen comprender, de manera implícita e intuitiva, la importancia que otorga el entendimiento y la práctica de la I+C en el territorio como posible nueva forma de diseñar e investigar para estos entornos de transición.

(d). En la I+C la Experiencia Creativa podría manifestarse a través de los Prototipos Diegéticos.

La generación de productos artísticos y/o plástico-sensoriales es el vértice por medio del cual la I+C responde una pregunta de investigación o justifica una hipótesis de trabajo colectivo. Estos elementos contenedores de experiencias pueden ir desde instalaciones artísticas hasta procesos participativos de cartografía social, y debido a su amplitud y variabilidad, en diversos entornos se les denomina simplemente como Prototipos. Antonio Lafuente (2013) entiende el prototipo como un proceso, cuya finalidad no es la producción de algo sino la movilización social, entendida como intercambios de relaciones y conocimientos en un conjunto de seres humanos. Por su parte Alberto Corsín (2017) ha analizado el prototipo como la evolución de un método de validación tipo “caja negra”, el cual

ha sido utilizado originalmente para consolidar una línea de producción industrial, para abordarse en la actualidad como un método tipo “caja transparente” donde “las prácticas sociotécnicas exfolian, revelan y recuperan constantemente sus capacidades de gestión y relación social” (p. 2). Es decir, el prototipo recupera su sentido experimental y colaborativo pre-industrial, sin que esto signifique un retroceso tecnológico procesual. Este enfoque permite entender el prototipo como un instrumento para repensar las relaciones científicas entre experto y amateur, así como la posibilidad de imaginar lugares de construcción e implementación del prototipo por fuera de la academia y la industria.

Es alrededor de este punto de vista particular que la mayoría de autores en este libro abordan sus prototipos. Como contenedores de experiencias que van más allá de la materialidad, y pueden servir como herramienta metodológica de justificación creativa. Entender el prototipo como un objeto plástico-sensorial epistémico es una aproximación que ya se ha dado con anterioridad en las disciplinas creativas. David Kirby (2010) analiza la utilización de prototipos sobre tecnologías futuristas en la industria del cine, para estimular el deseo en la audiencia sobre dichos objetos todavía inexistente. Estos elementos de carácter especulativo y casi pedagógico, los denomina el autor como “prototipos diegéticos”, y deben ser entendidos como artefactos performativos, por medio de los cuales se narra una historia (diégesis). Boserman (2019) considera que esta performatividad constituye un principio epistémico para las disciplinas creativas, por el cual es posible considerar al prototipo diegético como un método de investigación en sí mismo. Este enfoque de validación de hipótesis centrado en el prototipo debe componerse de, por lo menos: i) una materialidad, ii) un contexto, y iii) un relato. Aquí se abre un nuevo campo de estudio donde la I+C puede alimentar su condición diferencial con respecto a otros modos de conocimiento.

Referencias

- Beck, U. (1998). *La sociedad del riesgo: Hacia una nueva modernidad*. Paidós.
- Benkler, Y. (2012). *El Pingüino y el Leviatán*. Deusto.
- Benkler, Y. (2015). *La riqueza de las redes: Cómo la producción social transforma los mercados y la libertad* (A. Alonso y F. Cabello, Trads.). Icaria.
- Boserman, C. (2019). Rescuing Epistemic Objects from Speculative Design. *Revista Diseña*, 14, 118-137. DOI: <https://doi.org/10.7764/>

disena.14.118-137

- Bowden, E. M., y Jung-Beeman, M. (2007). Methods for investigating the neural components of insight. *Methods*, 42(1), 87-99.
- Corsin-Jimenez, A. (2017). Prototyping. En C. Lury, P. Clough, R. Fensham, S. Lammes, A. Last, M. Michael, y E. Uprichard (Eds.), *Routledge Handbook of Interdisciplinary Research Methods* (p. 368). Routledge International Handbook.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity*. McGraw-Hill.
- Csikszentmihalyi, M., y Sawyer, K. (2014). Creative Insight: The Social Dimension of a Solitary Moment. En M. Csikszentmihalyi, *The Systems Model of Creativity* (pp. 73-98). Springer Netherlands. DOI: https://doi.org/10.1007/978-94-017-9085-7_7
- Dahl, R. (1992). *La democracia y sus críticos* (L. Wolfson, Trad.). Paidós.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*. Sello Editorial.
- Fals Borda, O. (1999). Orígenes universales y retos actuales de la IAP. *Análisis político*, 38, 73-90
- Fischer, G. (2005). Distances and diversity: Sources for social creativity. *Proceedings of the 5th conference on Creativity y cognition*, 128-136. DOI: <https://doi.org/10.1145/1056224.1056243>
- Guattari, F. (1996). *Las tres ecologías* (J. Vázquez Pérez y U. Larraceleta, Trad.) (2.a ed.). Pre-Textos.
- Hill, G., y Kemp, S. M. (2018). Uh-Oh! What Have We Missed? A Qualitative Investigation into Everyday Insight Experience. *The Journal of Creative Behavior*, 52(3), 201-211. DOI: <https://doi.org/10.1002/jocb.142>
- Johnson, S. (2011). *Las Buenas ideas: Una historia natural de la innovación*. Turner Publicaciones.
- 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>
- Knörr-Cetina, K. D. (1999). *Epistemic Cultures: How the Sciences Make Knowledge*. Harvard University Press.
- Kornilova, T. V., y Kornilov, S. A. (2010). Intelligence and Tolerance / Intolerance for Uncertainty as Predictors of Creativity. *Psychology in Russia: State of Art*, 3(1), 240. DOI: <https://doi.org/10.11621/pir.2010.0012>
- Kurt, L. (1946). Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34-46.
- Lafuente, A. (2018). Laboratorios Ciudadanos y nueva institucionalidad. *Agenda Cultural - Universidad de Antioquia*, 256, 22-23.
- Lafuente, A., y Alonso, A. (2013). Silencio y Poesía. En *Taller de prototipado: La hospitalidad como cultura y como tecnología* (pp. 43-48). España: Universidad Autónoma de Madrid.
- Latour, B. (1992). *Ciencia en Acción. Cómo seguir a los científicos e ingenieros a través de la sociedad* (E. Aibar, Trad.). Barcelona: Labor S.A.
- Lerner, F. (2005). *Foundations for Design Education: Continuing the Bauhaus*

- Vorkurs Vision. *Studies in Art Education*, 46(3), 211-226. DOI: <https://doi.org/10.1080/00393541.2005.11650075>
- Lerner, F. (2018). Visual-Spatial Art and Design Literacy as a Prelude to Aesthetic Growth. *International Journal of Art y Design Education*, 37(1), 65-73. DOI: <https://doi.org/10.1111/jade.12110>
- López Pérez, R. (2010). Odiseo creativo: un capítulo de la historia remota de la creatividad. *Revista chilena de literatura*, 76. DOI: <https://doi.org/10.4067/S0718-22952010000100008>
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT Press.
- Mayer, R. E. (1995). The search for insight: Grappling with Gestalt psychology's unanswered questions. En R. J. Sternberg y J. E. Davidson (Eds.), *The nature of insight* (pp. 3-32). The MIT Press.
- Quijano, P. R., y Brussa, V. (2017). Laboratorios ciudadanos, laboratorios comunes: Repertorios para pensar la universidad y las Humanidades Digitales. *Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia*, 12(2). DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1981-0695.2017v12n2.36564>
- Rittel, H. (1984). Second-generation Design Methods. En N. Cross (Ed.), *Developments in Design Methodology* (pp. 317-327). John Wiley y Sons.
- Rodríguez-Villasante, T. (2006). *Desbordes Creativos: Estilos y estrategias para la transformación social*. Madrid: La Catarata.
- Rodríguez-Villasante, T. (2007). Estilos y epistemología en las metodologías participativas. *Revista Política y Sociedad*, 1(44), 123-148.
- Sangüesa, R. (2013). La tecnocultura y su democratización: Ruido, límites y oportunidades de los Labs. *Revista CTS*, 8(23), 259-282.
- Wilson, N. (2010). Social creativity: Re-qualifying the creative economy. *International Journal of Cultural Policy*, 16(3), 367-381. DOI: <https://doi.org/10.1080/10286630903111621>
- Winograd, T., y Flores, F. (1989). *Hacia la comprensión de la informática y la cognición*. España: Editorial Hispano Europea.

Carlos Córdoba-Cely

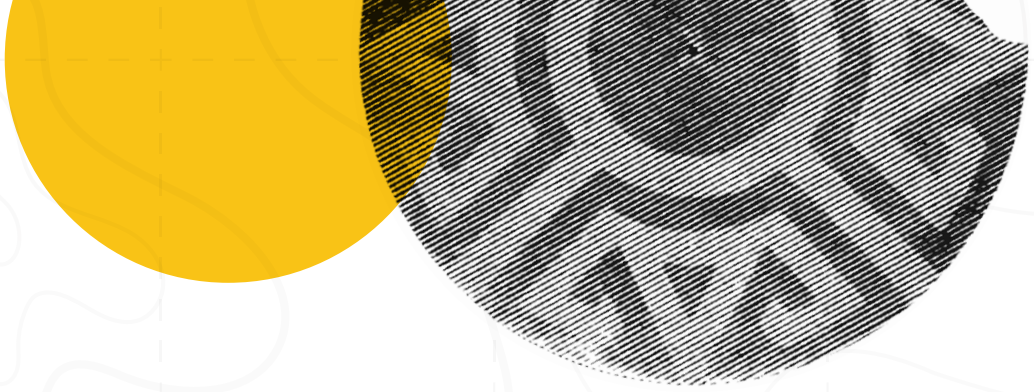
Doctor cum laude en Ingeniería Multimedia de la Universidad Politécnica de Cataluña, España y Diseñador Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana. Es profesor tiempo completo e investigador de la Facultad de Artes, Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño, donde trabaja como director de la Maestría en Diseño para la Innovación Social MADIS. Sus temas de investigación giran en torno a la innovación social y la creatividad social.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4200-7492>

María Cristina Ascuntar-Rivera

Doctoranda en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, Colombia y Diseñadora Industrial de la Universidad de Nariño. Es profesora catedrática e investigadora de la Facultad de Artes, Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño. Sus intereses de investigación abordan la interrelación diseño, creación, cultura y sociedad, en procura de articular los recursos culturales existentes en el territorio con las dinámicas propias del Diseño.


ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2671-3909>



Índice Alfabético

Investigación+Creación, y

Cartografía Social,	154, 334, 336, 338-391, 393, 411-412, 421-422, 426, 487.
Etnografía,	33, 97, 140, 143, 212, 230, 242, 352, 422, 465, 468, 489.
Experiencia Creativa,	29, 39-40, 44, 51, 110, 126, 152, 153, 156, 170, 206, 211, 214, 248-250, 253-254, 256-257, 259-260, 265, 334, 357, 396, 448, 467, 481, 489.
Investigación-Acción,	45, 245, 255, 268, 488.
Investigacion-Acción-Participación,	331, 353, 370, 380, 381, 488, 489.
Innovación Pública,	379.
Innovación Social,	78, 85, 97, 332, 338, 353, 378, 379, 380-382, 385, 386, 387, 396, 403, 481.
Innovación Tecnológica,	75,78, 79, 94, 170, 291, 298, 321, 323, 357.
Laboratorios Ciudadanos,	97, 150, 160, 161, 381-382, 385, 386, 392, 402, 488.
Prototipos Sociales,	331, 380, 381, 386, 390, 393, 489-490.
Territorio,	68, 74, 77, 80, 83, 85, 98, 108, 110, 114, 151, 155, 158, 228-229, 230, 235, 238, 239, 251, 275, 298, 307, 322, 323, 337, 347, 352, 361, 367, 370-371, 373, 380-381, 384, 393, 404, 411, 417-418,421-422, 429, 445, 468, 472, 484, 487-488.



La Investigación+Creación es un nuevo enfoque de investigación que nace de las necesidades particulares para comprender la investigación desde las disciplinas artísticas, y cuya principal característica consiste en validar una hipótesis de investigación por medio de una experiencia creativa, la cual puede materializarse a través de un prototipo plástico-sensorial, como puede ser una pieza musical, una instalación artística, una cartografía social, un performance o una construcción arquitectónica, entre otros muchos ejemplos.

A pesar de que el término no es nuevo en el contexto académico, lo cierto es que en la actualidad existe muy poca documentación sobre cómo entienden este enfoque de trabajo los investigadores de las disciplinas artísticas en Colombia. De allí, el principal objetivo y nombre de este libro: “Investigación+Creación a través del territorio”, el cual se configura como una apuesta para escuchar y construir de manera conjunta este término desde la práctica y las experiencias de quienes crean valor desde la investigación creativa.

Este libro cuenta con 19 capítulos, donde los autores que participan en este compendio exploran la Investigación-Creación desde sus experiencias particulares en diferentes partes del territorio colombiano. Se espera que este primer volumen de la colección I+C, sirva de referente para comprender y construir de manera colaborativa este enfoque alternativo de generación de nuevo conocimiento.

ISBN: 978-958-5123-82-3



9 789585 112382 3



Editorial
Universidad de Nariño