

2020
23|24|25
ABRIL

XI SIM PO SIO INTERNACIONAL DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA



CONTENIDOS CREATIVOS
Y PRODUCCIÓN CULTURAL;
EXPERIENCIAS EN LA ERA DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



MEMORIAS

**XI SIMPOSIO INTERNACIONAL
DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA**

© Fundación Academia de Dibujo Profesional - Unidad de Investigación

ISSN 2422-1708 (En línea)

VOLUMEN VII, 11 y 12 de septiembre de 2020

Fundación Academia de Dibujo Profesional.

Calle 27 Norte # 6 BN-50

PBX: (+57 2) 486 29 07 Ext. 117

Cali, Valle del Cauca

www.fadp.edu.co

MEMORIAS: XI SIMPOSIO INTERNACIONAL DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA.

**"Contenidos creativos y producción cultural:
experiencias en la era de los objetivos de desarrollo sostenible"**

Sandra Patricia Valencia
Rectora
rectoria@fadp.edu.co

Orfa Garzón Rayo
Vicerrectora Académica
vacademico@fadp.edu.co

Agustín Díaz H.
Vicerrector Administrativo
vadministrativo@fadp.edu.co

Victoria Eugenia Rivas Ramírez
Jefe de la Unidad de Investigación
investigacion@fadp.edu.co

Carlos Andrés Arana Castañeda
Victoria Eugenia Rivas Ramírez
Comité de publicaciones
produccion.investigativa1@fadp.edu.co

Carol Arana González
Diagramación
diseño.investigacion@fadp.edu.co

Raquel Moy Arcila
Andrea Zapata Arias
Jennifer Galvis
Adriana Villaña Solarte
Jorge Mario Rincón Gutiérrez
Raúl Quinayas Mera
John Jairo Rodríguez Rodríguez
Claudia Marcela Díaz Quintero
Consuelo Pillimue Imbachi
Mauricio Moreno Rodríguez
Carlos Eduardo Revelo Narváez
Victoria Eugenia Rivas Ramírez
Carol Arana González
Carlos Andrés Arana Castañeda
Comité Organizador y de logística
simposio@fadp.edu.co

**Textos: Basados en los artículos y resúmenes que cada autor presentó para la participación del evento.*

Grupo de investigación EIDON

Carreras Técnicas Profesionales en Diseño Gráfico, Diseño de Modas, Diseño Arquitectónico y Decoración, producción en Diseño de Interiores, producción de Diseño Industrial, producción de diseño Multimedial, Diseño de producción en Publicidad y Diseño en producción de Audio y Video.

© *Derechos reservados de autor. El material publicado puede ser reproducido o traducido sin autorización, siempre y cuando se cite el título, el autor y la fuente.*

CONTENIDO

Presentación /Pág. 7

Diálogos /Pág. 8

**"Contenidos creativos y producción cultural: experiencias en la era de los objetivos de desarrollo sostenible" /
Elisa María Ardila; Mónica Cortes Buitrago; Lorena Tavera Peña y Yuri Andrea Moncada. /Pág. 9**

Webinars /Pág. 18

La Fotografía como efecto social. / Mauricio Paz Bolaños. / Pág. 19

**Valores socioculturales desde la iconografía, en el territorio y vivienda prehispánica de la región Calima.
Valle del Cauca, Colombia. / Lilian Marcela Pulido. /Pág. 20**

"Preparando la próxima generación de creativ@s" / Rory Lambert. /Pág. 22

**"Inteligencia artificial y automatización: un panorama sobre el presente de la interacción" /
Mauricio Moreno. /Pág. 23**

"Branding: ¿por qué es importante en el emprendimiento? Pasos esenciales" / Claudia Rosas Chavez. /Pág. 24

"Arte y diseño después del crystal palace" / Juan Pablo Revelo Munar. /Pág. 25

Ponencias /Pág. 26

**Patrimonio objetual de Antioquia. La silla de Jardín. / Evelyn Patiño Zuluaga y Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid /
.....Pág. 27**

**Propuesta de valoración sistémica del patrimonio. / Evelyn Patiño Zuluaga y Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid /
.....Pág. 29**

Patrones de asentamiento y vivienda prehispánica en la cultura Calima. / Lilian Marcela Pulido Sierra. / Pág. 31

**Valoración o significación del artefacto utilitario cotidiano, más allá de su estética y su funcionalidad. /
Rafael Ángel Bravo. /Pág. 33**

**Arquitectura sostenible con materiales locales: uso del cannabis como alternativa a los materiales de
construcción tradicionales. / Ashley Bonilla Molina. /Pág. 35**

**La piña, Ananá Comosus. Mucho más que un fruto tropical para la ingesta humana. / Erika Solange Imbett
Vargas; Eliana Zapata Ruiz y Andrés Felipe Ramirez Arango. /Pág. 37**

**Diseño para las funcionalidades diversas. Una oportunidad real de emprendimiento. / Fausto Alonso Zuleta;
Ángela María Echeverri y Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid. /Pág. 40**

| | |
|---|---------|
| Desarrollo y venta de proyectos creativos pertenecientes al área de la Animación. / Zaira Montes. / | Pág. 42 |
| Dispositivo tecnológico de simulación y validación para la enseñanza en el desarrollo de productos. / Jonny Fernando Cardona Caballero. / | Pág. 43 |
| Construcción de un espacio semántico como soporte de diseño de empaques en el mercado huilense cafetero. / Johans Sánchez Murillas. / | Pág. 45 |
| El diseño industrial como aporte sostenible a la venta y exhibición de productos dentro de la plaza de mercado el potrerillo (pasto- Nariño). / María Alejandra Delgado Coral. / | Pág. 46 |
| AWARANK´U. / Alex Fernando Alvarez Argotty. / | Pág. 48 |
| Aula en clase: ¿Desarrollador del pensamiento creativo? / Carolina Paz Londoño. / | Pág. 50 |
| Visualización de datos abiertos de la unidad de víctimas: una experiencia formativa. / Daniel Antonio León Blanco. / | Pág. 52 |
| Vestuario, Patrimonio y Comunidad; Comienzo de una investigación. / Fausto Alonso Zuleta Montoya; Victoria Eugenia Restrepo Zuluaga; Jairo Mauricio Velásquez Posada; Juan David Posada Segura y Francisco Fernando Gallego Escobar. / | Pág. 54 |
| Imagen y concepciones de desarrollo en la caficultura caucana: Representaciones re-significación de la marca Juan Valdez en la Federación Campesina del Cauca – FCC y la Central Cooperativa Indígena del Cauca – CENCOIC. / Alex Francisco Audivert. / | Pág. 56 |
| La galería de los sabores. Viaje sonoro a las cocinas tradicionales de la Galería de Manizales. / Diana Milena Reyes Arias y Laura Melissa García. / | Pág. 58 |
| Panes y sopas: La plaza de mercado como escenario de mestizaje, hibridación y homogeneización cultural. / Rafael Ángel Bravo. / | Pág. 59 |
| Tierra de colores. / Gustavo Andrés Pillimúe Valencia y Juan Camilo Martínez Rodríguez. / | Pág. 61 |
| Territorio y Cultura. De lo sonoro intangible a lo musical visible. / Cristian Santiago Castiblanco Suarez y Valentina Duque Muñoz. / | Pág. 63 |
| Desde las grietas del 83, relatos de las luchas barriales femeninas en Popayán. / Andrés Alejandro Córdoba Calvo. / | Pág. 65 |
| 3 formas de Apropiar la Ciudad a través de la Comunicación y la Interacción. / Juan Manuel Henao Bermúdez / | Pág. 66 |
| Diseño Gráfico con Proyección Social: La Nueva Imagen del km 14 el saladito. / Carolina Paz Londoño; Daniela Paredes Acevedo y Ely Giovanna Rivera Márquez. / | Pág. 67 |
| Miradas de inmigrantes venezolanos en la ciudad de Manizales, narrativas visuales en un mundo transmedia. / Alejandro Jiménez Salgado; Carlos Adolfo Escobar Hodlguín y Cristina Sabogal Suárez. / | Pág. 69 |
| Arte y Diseño después del Crystal Palace. / Juan Pablo Revelo Munar. / | Pág. 71 |

Talleres /Pág. 74

"Ruina, tránsitos y migraciones. Experiencias a través de la imagen fotográfica" /
Alejandro Jiménez Salgado; Cristina Sabogal Suárez y Carlos Adolfo Escobar Holguín. /Pág. 75

"Cómo iniciar empresa y fallar en el intento" / Lauren Bocanegra Rojas. /Pág. 77

"No es la flecha es el indio: fotografía con celulares" / Gabriel Nástar. /Pág. 79

"Caminar con los oídos, en busca de la voz de tu cocina" / Diana Milena Reyes y Laura Melissa García. / ..Pág. 81

"Ingeniería de papel a partir de los principios de la biomimética" / Eliana Zapata Ruiz y
Erika Solange Imbett Vargas. /Pág. 83

"Eco-Innovación en el desarrollo de productos" / Eliana Zapata Ruiz y Erika Solange Imbett Vargas. /Pág. 85

PRESENTACIÓN

De la misma manera que múltiples actividades sociales, académicas y productivas a nivel regional, nacional e internacional se vieron afectadas por los efectos y estrategias de prevención generadas a causa de la enfermedad por coronavirus 19 (Covid-19), el **"XI Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura"** organizado por la Fundación Academia de Dibujo Profesional (FADP) tuvo que ser aplazado en el mes de abril del año 2020. La temática **"Contenidos creativos y producción cultural: experiencias en la era de los objetivos de desarrollo sostenible"**, por medio de la cual se convocó a estudiantes, docentes, profesionales, empresarios y líderes comunitarios para ser parte de este escenario de discusión, se encontraba pues con una barrera para su desarrollo.

Desde entonces, la comunidad de la FADP se orientó a identificar dinámicas para lograr el buen desarrollo de este evento y sus actividades. Algo estaba claro, y era entender que no se trataba de solo trasladarse a un entorno virtual, sino también gestionar escenarios para la interacción, encuentro y proyección de información y conocimiento priorizando el dialogo entre los participantes, lo cual llevó a comprender que las herramientas *online*, bajo el escenario del Covid-19, más que mediadoras se constituían en gestores de comunidades.

Es por esto que, el **"XI Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura"** desarrollado los días 11 y 12 de septiembre de 2020 mediado por plataformas digitales, fue considerado como un "lugar" y un momento para el encuentro entre las comunidades que desde diferentes perspectivas se preocupan y se ocupan alrededor de las industrias culturales y creativas, y donde se contó con la presentación de 25 ponencias distribuidas en dos salas simultaneas a las cuales asistieron 455 personas; y 6 talleres a los cuales asistieron 141 personas.

Por lo tanto, las presentes memorias, en coherencia con lo anteriormente expuesto, además de exaltar la participación de cada uno de los y las ponentes y talleristas, tienen como propósito prolongar las posibilidades de dialogo entre los actores que hacen parte de las industrias creativas y culturales, con ánimo de ampliar los escenarios para su discusión y fortalecimiento, a lo cual, sin duda alguna, es invitado cada uno de los y las lectoras.

Carlos Andrés Arana Castañeda
Comité organizador
Líder Apropriación Social del Conocimiento



DIÁLOGOS

“Contenidos creativos y producción cultural: experiencias en la era de los objetivos de desarrollo sostenible”



► Elisa María Ardila

Perfil Profesional

Abogada de la Pontificia Universidad Javeriana, Especialista en Propiedad Industrial, Derechos de Autor y Nuevas Tecnologías de la Universidad Externado de Colombia y egresada del programa Técnico Profesional en Producción de Diseño Industrial de la Fundación Academia de Dibujo Profesional.

Se ha desempeñado en el sector público, trabajando en la rama judicial, y desempeñando entre otros cargos, el de Juez Civil Municipal, también ha apoyado el área de contratación al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar seccional Valle. En el sector privado, fue socia fundadora de la empresa Directum Arte + Industria, empresa dedicada a asesoría en Propiedad Intelectual y Actualmente se desempeña como directora del departamento de Innovación de la firma LAGUARDIA Estudio Legal, empresa de asesoría jurídica en el sector tecnológico. En el campo académico ha trabajado como docente de la Fundación Academia de Dibujo Profesional, Universidad Autónoma de Occidente y Universidad San Buenaventura en programas técnicos, de pregrado y posgrado.

Resumen

A lo largo de mi vida profesional siempre he estado interesada en el sector cultural y creativo. Gracias a mis decisiones de estudio y muchas gratas coincidencias, he tenido la oportunidad de conocerlo muy de cerca, tanto desde una visión de apoyo y gestión como desde la perspectiva del hacer, de estar inmersa en el desarrollo de productos. El primer acercamiento se dio en el año 2012, con la empresa que creamos para ese entonces, Directum Arte + Industria, cuando nos unimos al equipo que el Banco Interamericano de Desarrollo de la mano de la Caja de Compensación COMFANDI, para llevar a cabo el acompañamiento legal a las empresas que hicieron parte del proyecto piloto llamado “Industrias Culturales de Cali”.

Para ese entonces, el BID decidió estructurar una plataforma de interacción de instituciones relacionadas con la cultura e identidad de la región, ya que aseguraban que la explotación de activos intangibles, podría generar ventajas competitivas, en especial en los países que se encuentran en vía de desarrollo. Se observó entonces un gran potencial en el sector cultural y creativo, y en especial en el nicho de la ciudad de Santiago de Cali, por los grandes aportes en la industria del cine, la música, el teatro y en general del entretenimiento, por lo que decidieron adelantar aquí el plan piloto. El proyecto se enfocó en crear un modelo de emprendimiento para este sector, que en anteriores ocasiones no había sido tenido en cuenta por los diferentes actores económicos, tanto públicos como privados, de tal manera que se generó acompañamiento en formación empresarial de todo tipo con el fin de generar una organización, dinamismo, productividad y sostenibilidad al sector. Una vez concluido ese proceso, una de las grandes conclusiones radicaba en la necesidad de generar un ecosistema de acompañamiento, conformado por las universidades y el sector público y privado, con el fin de que se dé continuidad a los procesos adelantados a lo largo de 5 años.

Después de este proceso evidencié que la propiedad intelectual cobraba relevancia, ya que se constituía en el intangible de mayor valor, en especial para aquellos actores del área cultural y creativo. Aunado a eso, trabajar como profesora en el área de Derecho y Tecnologías de la Información y la Comunicación, y crear una empresa que se enfoca en asesorías a empresas de sector tecnológico, LAGUARDIA Estudio Legal, me llevó a observar que dicha relevancia se potencializaba cuando estamos ante la incursión de las TICS, uno de los principales fenómenos que modifica la forma en la que intercambiamos productos y servicios, y de hecho hasta modifica nuestra forma de socializar y entablar relaciones.

La era digital, también conocida como la cuarta revolución, ha hecho que muchos de los campos económicos que tenían un desarrollo tradicional, se transformen de manera disruptiva, generando una necesidad urgente de adaptación de las industrias, entre ellas, la correspondiente al sector cultural y creativo. Por eso, nuestra labor desde la academia, es formar a profesionales con las herramientas necesarias para enfrentar los cambios que representan el mundo digital y que pronto serán mucho más amplios con la llegada de la Inteligencia Artificial, la tecnología Blockchain, el Machine Learning, entre otras tecnologías.

Así, de cara a la implementación de los objetivos del desarrollo sostenible, puedo observar que una adecuada gestión de los intangibles, genera la necesidad de adaptar los sistemas educativos a los cambios que están sucediendo y a los que se avecinan, para de esta manera generar oportunidades de acceso a un trabajo decente, aportando al crecimiento económico y consecuentemente a la reducción de la pobreza, y vinculándonos al fomento de la innovación en la industria, de tal manera que se logre un mayor bienestar en el sector.



► Mónica Cortes Buitrago

Perfil Profesional

Licenciada en Historia de la Universidad del Valle, especialista en Gerencia del talento Humano de la Universidad Libre, maestría en Estudios Políticos de la Universidad de Caldas y estudios de Doctorado en Política y Gobierno de la Universidad de Ciencias, Cultura, Educación y gestión de Colima – México. Profesional con amplio conocimiento en procesos culturales y patrimoniales, con experiencia como funcionaria pública por 20 años, donde se ha desempeñado en cargos como Coordinadora de procesos culturales en el Instituto Popular de Cultura, Auxiliar de sala especializada en el Archivo Histórico de Cali, Coordinadora de Patrimonio Cultural Inmaterial de la Secretaría de Cultura de Cali y asesora de investigaciones y procesos de patrimonialización.

Resumen

El Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) es el conjunto de saberes, prácticas, tradiciones o costumbres culturales, que sumadas a los objetos, herramientas y artefactos que las complementan y permiten a las comunidades identificarse con los rasgos particulares y distintivos de un territorio determinado; ha sido considerado recientemente como un campo susceptible de ser abordado desde la mirada de las políticas públicas, siendo la convención de la UNESCO de 2003 donde se estableció como finalidades esenciales, la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de la humanidad, esta convención fue acogida por la Nación y se tradujo en la formulación de la Política Pública para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial con sus correspondientes herramientas de gestión del PCI.

En el Municipio de Santiago de Cali, desde el año 2013, con la participación de la entonces Secretaría de Cultura y Turismo de la Alcaldía se han formulado y puesto en marcha diversos proyectos para la Salvaguardia de las Manifestaciones del Patrimonio Cultural Inmaterial, identificadas en el municipio, donde lo primordial ha sido el trabajo articulado con portadores y sabedores, desde diversas comunas y corregimientos de la ciudad.

¿Por qué es importante salvaguardar nuestro PCI? La multiculturalidad y pluriétnicidad de la nación colombiana constituyen, en conjunto con los recursos naturales, la gran riqueza de nuestro país destacada incluso en el ámbito internacional por parte de turistas y visitantes. La riqueza cultural de la nación se encuentra protegida por mandato constitucional y por un conjunto de normas, las cuales, asignan al Estado central y a las entidades territoriales responsabilidades en cuanto a la protección y promoción de la misma. Esa ha sido nuestra principal tarea, que funcionarios, comunidad y portadores conozcan la importancia de los elementos identitarios de las comunidades desde el PCI. El patrimonio cultural debemos valorarlo como un todo, material e inmaterial, sin embargo, es importante reconocer y diferenciar las características de conservación y salvaguardia de cada uno. Un aspecto muy importante que diferencia el PCI, es que éste debe ser reconocido por las comunidades y de ellas nacer el interés de salvaguardarlo.

El municipio de Santiago de Cali es fiel reflejo de la riqueza cultural de la nación, es una ciudad-región construida a partir de la interacción de diversos grupos poblacionales que han migrado desde diversas partes del territorio colombiano, trayendo consigo manifestaciones culturales que se han insertado y han resignificado nuestro territorio, originando el espectacular crisol cultural propio del municipio que requiere de su protección pero también de reconocimiento y promoción ante nacionales y extranjeros, haciendo de éste, un lugar con enormes potencialidades para el turismo cultural, el emprendimiento y la economía creativa.

Santiago de Cali es reconocida a nivel nacional por sus avances en la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. Se ha logrado identificar seis manifestaciones culturales, de éstas, una ha sido incluida en la lista representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial del Municipio "Saberes y prácticas asociadas al Carnaval del Cali Viejo" y una en la lista del orden nacional, "Tradición de celebrar a los ahijados con macetas de alfeñique", otra de las manifestaciones se encuentra en proceso de postulación a la lista de la nación "Complejo musical – dancístico de la Salsa Caleña", y tres manifestaciones se encuentran en el inventario de Patrimonio Cultural Inmaterial del municipio "Rogativas a la Virgen de la Asunción con balsadas sobre el Río Cauca", "Fiestas de adoración del niño Dios con jugas en la Vereda Cascajal del Corregimiento El Hormiguero" y "La Linterna: el oficio y las artes tradicionales del lino grabado y tipografía con tipos sueltos".

Finalmente, podemos concluir que la multiculturalidad de Santiago de Cali se expresa en las manifestaciones culturales de sus pobladores, claro ejemplo de ello son las manifestaciones culturales anteriormente relacionadas, las cuales, constituyen una parte del patrimonio cultural inmaterial del municipio y que son un conjunto amplio de prácticas, costumbres, rituales, y demás, que permiten a las comunidades construir su relación con el territorio y entre los individuos que lo habitan. En este sentido, el llamado es a los portadores y sabedores, a las comunidades de las diversas manifestaciones culturales del PCI aún no vinculadas al proceso de patrimonialización, para que se motiven a formar parte de este gran proceso para la salvaguardia de sus manifestaciones.

De igual manera, resulta de gran relevancia el avanzar en la valoración positiva, la apropiación, disfrute y reproducción del patrimonio cultural, tanto material e inmaterial, del municipio de Santiago de Cali, por parte de la ciudadanía caleña, lo cual, constituye un mecanismo de fortalecimiento identitario de la comunidad, como también de su cohesión social, elementos estos que tienden a debilitarse en el contexto de la globalización y la paradoja del aislamiento generado por la inmersión en las redes sociales.

Finalmente, señalar que este fortalecimiento de las prácticas culturales y de la cohesión social, representan atributos que potencian el desarrollo y expansión de la industria cultural, representando esta una oportunidad para el mejoramiento de las condiciones de vida de la comunidad, y específicamente de portadores y sabedores, a partir de sus elementos propios que los caracterizan y que en algunos casos han desarrollado la mayor parte de sus vidas.



► Lorena Tavera Peña

Perfil Profesional

Lic. Artes Visuales de la Universidad del Valle, Especialista en Gestión Cultural de la Universidad de Buenos Aires, Argentina – UBA y Maestranda (Candidata a master) en Sociología de la Cultura de la Universidad Nacional de San Martín e Instituto de Altos Estudios Sociales- UNSAM / IDAES, Argentina. Destacada profesionalmente con becas de residencia de la Fundación Carolina – Barcelona 2008; Beca en ciencias sociales latinoamericanas Roberto Cárrri (2011-2013), ganadora de la 3ra convocatoria para proyectos sociales de la Fundación Petrobras Argentina (2013) y ganadora en 4 oportunidades del programa Departamental de Estímulos culturales. Fundadora y responsable del Área de Educación y Cultura del Museo La Tertulia – Cali (2004-2011) , formadora sobre contenidos latinoamericanos para la colección permanente del Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona- MACBA (2008), docente de Historia y tutora de Intervención social del Instituto Departamental de Bellas Artes (2009-2011), productora de artes visuales del Centro Cultural Colombo Americano – Cali (2010-2011), responsable del Programa Educativo del Centro Cultural Borges- CCB y Gestora de Proyectos de la Fund. Industrias Culturales Argentinas-ICA Buenos Aires-Argentina (2011-2012), fundadora del proyecto educativo de cine y medios comunitarios Fronteras de la Mirada en Buenos Aires-Argentina; Productora general del 15to y 16to Festival Internacional de Cine de Derechos Humanos de Buenos Aires – FICDH; y del 2do y 3er Festival Internacional de Cine Ambiental de Buenos Aires- FINCA (2012- 2016), co- fundadora y Directora general del Festival de Cine Ambiental de Cali – FINCALI (2015 hasta la fecha); Docente e Investigadora de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Institución Universitaria Antonio José Camacho- Cali (2017 a la fecha), co-fundadora y representante legal de la Fundación Gestión Nodal (2018).



► Yuri Andrea Moncada

Perfil Profesional

Diseñadora Industrial de la Universidad Nacional de Colombia, Especialista en Gestión Estratégica del Diseño de la Universidad de Buenos Aires, Argentina – UBA. Gestora de proyectos sociales y ambientales, he aprendido a visualizar necesidades y brindar soluciones para la adecuada relación entre los factores sociales, económicos y ambientales; a su vez fortaleciendo el perfil de “diseñadora social”. Coordinadora del programa Didáctico Museo Arte Moderno La Tertulia- Cali (2013 - 2016), Docente e investigadora para la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Institución Universitaria Antonio José Camacho (2017 - actual). Directora del programa radial “Frecuencia Verde - Radio UNIAJC” (2017 - actual). Utilizó el diseño como una herramienta de pedagogía y de sensibilización para el desarrollo de proyectos de carácter formativo y me encuentro trabajando en proyectos que buscan empoderar a las personas de su identidad, territorio, salvaguardia de su cultura, tales como FINCALI, actualmente productora del Festival Internacional de Cine Ambiental de Cali – FINCALI (2016 - actual) y cofundadora de la Fundación Gestión Nodal.

Cine y educación ambiental. El caso del Festival Internacional de Cine Ambiental de Cali - FINCALI

Lorena Tavera Peña y Yuri Andrea Moncada

Problemática

Frente a los nuevos paradigmas de la educación ambiental y de cara a implementación de los Objetivos del Desarrollo Sostenible surge la necesidad de actuar desde lo comunitario proponiendo nuevas estrategias de sensibilización que prioricen los temas ambientales en el ámbito local (Sachs, 2015). Desde el reconocimiento de la cultura como medio de concientización así como la validación del cine como industria cultural y medio masivo de comunicación (Beltrán, 2017), se plantea entonces un proyecto de Educación Ambiental¹ que utiliza el audiovisual como objeto de divulgación, generando a su vez espacios de reunión 1 donde puedan confluír las diferentes manifestaciones. El Festival² surge en el año 2015 como resultado del 2 trabajo conjunto de un grupo de mujeres de la ciudad de Cali provenientes de diversos campos profesionales, y como respuesta de la sociedad civil a este urgente panorama. FINCALI se presenta entonces como un proyecto de características únicas en la región ya que no había ningún festival o muestra de cine dedicado a generar visibilidad de la obras cinematográficas y referentes sociales sobre estos temas además de movilizar activamente la economía solidaria asociada al proyecto, se plantearon entonces los siguientes objetivos:

Objetivos

El proyecto FINCALI espera promover la construcción de conciencia socioambiental a través del cine como canal de sensibilización y fuente de información sobre de los Derechos Humanos y Ambientales impulsando la formación de una comunidad más involucrada en la protección y defensa de los mismos involucrando estrategias sobre cómo constituir una innovadora fuerza de cambio. Además espera incentivar el debate acerca de cinco temáticas principales: Alimentación y producción intensiva, desechos y contaminación, desplazamiento y territorio, explotación energética, y biodiversidad; también espera circular material fílmico de temática socioambiental; divulgar las acciones positivas y negativas a cerca de la defensa o vulneración de los Derechos Humanos y ambientales; y contribuir al acceso de archivos audiovisuales desarrollando un acervo especializado en la temática de cine ambiental.

Metodología

El proyecto FINCALI en concordancia conceptual con las corrientes de la pedagogía activa (Amegan, 1993), ha diseñado además de un festival de cine ambiental que se desarrolla de forma bianual en conjunto con actividades continuas que impulsan la formación de una comunidad más consciente, estas actividades se desarrollan durante cada edición del Festival y a lo largo de las giras y ciclos programados en los años intermedios del proyecto. FINCALI es además una propuesta descentralizada en la que las acciones desarrolladas en entornos rurales o periféricos son verticales para el proceso y alimenta la creación de nuevos mecanismos de comunicación con el público (Polanco y Aguilera, 2011). Dentro de la programación habitual se ofrecen proyecciones con mediación pedagógica, así como actividades en las que se incentiva a la multiplicación del ejercicio audiovisual poniendo a disposición del público el material fílmico autorizado.

1. Rodriguez, V. (2009). "El cine y la educación ambiental son un acto comunicativo que puede contribuir al desarrollo de las personas y las comunidades"

2. <https://festivalfincali.com/quienes-somos/>

Entre las numerosas actividades de formación planteadas durante este quinquenio, todas ellas en sintonía con los objetivos del Desarrollo Sostenible³, destacamos la realización del taller de documental *Rodando el Mensaje* que busca incentivar la producción audiovisual de carácter social; el desarrollo de *Artefactos científico pedagógicos*⁴ que facilitan el entendimiento básico de los principios naturales como el *BiciCine Ecológico* mecanismo impulsado por la energía de los nuestros espectadores, *Proyecto CAJA* para la experimentación audiovisual y *Pantalla Verde, plataforma digital de cine ambiental* que facilita el acceso a contenidos audiovisuales ambientales y de Derechos Humanos a audiencias de todo tipo fortaleciendo la distribución, circulación de estos contenidos, así como la formación de públicos.

Adicionalmente visibiliza los archivos audiovisuales de los festivales verdes y aliados del proyecto Pantalla Verde y FINCALI poniendo a disposición parte su acervo fílmico, contribuyendo a la cadena de valor del cine ambiental y social fortaleciendo a su vez las redes de colaboración entre los agentes de cine verde e instancias organizativas o instituciones vinculadas a estos campos.

En total han sido 15 propuestas de actividades pedagógicas⁵ puestas en marcha abriendo un marco de posibilidades para el diseño de servicios que generen sostenibilidad operacional al proyecto.

Conclusiones del trabajo

En esta etapa de consolidación del FINCALI se ha llegado a algunas conclusiones generales. Se considera que hay una confirmación sobre la pertinencia e interés de la comunidad en el tema y el cine ambiental así como en el Festival, todo esto cimentado en la respuesta del público en sala y a las actividades programadas así como en la generación espontánea de numerosas alianzas institucionales. También se reconoce la producción de nuevas perspectivas teóricas y prácticas sobre el cine ambiental en Colombia sus usos y prácticas solventado en la producción académica y de discursividad en general sobre el tema. Finalmente es importante ratificar al Festival como una iniciativa de gestión social capaz de generar nuevas metodologías y didácticas alrededor de las industrias culturales, creativas y de la educación ambiental, proponiendo procesos de innovación tecnológica o de apropiación social del conocimiento que estimulen la vinculación de nuevos públicos al proyecto cultural y educativo.

Resultados

En términos cuantitativos y durante casi 6 años de labor el Proyecto FINCALI ha acumulado los siguientes resultados: Ha programado 213 películas de cine ambiental y de Derechos Humanos en formatos de corto, medio y largometraje nacionales e internacionales incluyendo los géneros documentales, de ficción, animación, crónica y video experimental; ha desarrollado 186 funciones en salas y espacios al aire libre y en zonas rurales y urbanas de la región, además de circular cine ambiental colombiano en muestras y festivales nacionales e internacionales. Ha acumulado durante esta gestión 15.640 espectadores presenciales además del impacto indirecto de las proyecciones hechas por voluntarios y multiplicadores espontáneos de nuestro material audiovisual que se calcula deben sumar entre los 1500 y 2000 participantes complementarios.

3. Sachs, J. (2015). *El desarrollo sostenible es un concepto básico para nuestra era. Es tanto una forma de entender el mundo como método para resolver los problemas globales.*

4. Los artefactos pedagógicos pretenden la adecuada utilización, pertinente y crítica de la tecnología con el fin de potenciar los procesos de aprendizaje.

5. <https://festivalfincali.com/festivales/>

El Festival y sus actividades derivadas han circulado por 29 espacios de la región, incluyendo casas de la cultura y escuelas públicas de veredas, corregimientos y municipios, así como centros culturales o comunitarios, cinematecas, salas comerciales y auditorios especializados; ha generado alianzas estratégicas con 23 organizaciones, así como colaboraciones con 6 festivales internacionales de cine social, ha sido proyecto ganador de 9 estímulos y becas nacionales e internacionales; ha movilizado 27 invitados nacionales e internacionales y ha sido objeto de estudio e investigación académica a nivel de pregrado y posgrado además de ser un estimulante espacio de práctica profesional y generador de numerosos puestos de trabajo. Cualitativamente el proyecto FINCALI se ha consolidado como un proyecto de educación ambiental pertinente e innovador generando desde las expresiones culturales como el cine y otras actividades pedagógicas una nueva empatía frente a los temas importantes para todos.

Referencias

Amegan, S. (1993). *Para una pedagogía activa y creativa*. Trillas.

Barbero M. J. (1987) : *De los medios a las mediaciones*. Comunicación, cultura y hegemonía. Ed. Gustavo Gili , Barcelona.

Beltrán, R. T. R., Hernández, A. M., & Uribe, O. E. (2017). Cine y educación ambiental: reflexiones, experiencias, estrategias educativas, categorías, prácticas y recomendaciones didácticas.

IMD Instituto Multimedia DerHumalac. (2016). *Cómo organizar un festival de Cine con compromiso social, un manual para organizadores de eventos cinematográficos de derechos humanos y medio ambiente*, Buenos Aires - Argentina.

Marin, A., (2011), Cali, ciudad del cine: entrevista al director Luis Ospina. Papel de colgadura & Carpa, volumen 3 Especial Cultura Visual en Cali. Cali, Colombia.

Marten, G. (2001). Ecología humana: conceptos básicos para el desarrollo sustentable. Marten, G. Cáp, 1.

Massolo, L. A. (2015). Introducción a las herramientas de gestión ambiental. Series: Libros de Cátedra.

Polanco G. y Aguilera C. (2011), *Luchas de Representación, Prácticas, procesos y sentidos audiovisuales colectivos en el sur-occidente Colombiano*. Plan Audiovisual Nacional – PAN, Universidad del Valle, Santiago de Cali – Colombia.

Rodríguez, V. A. (2009). El cine por una educación ambiental. *Educação & Realidade*, 34(3), 133-145.

Sachs, J. D., & Vernis, R. V. (2015). La era del desarrollo sostenible. Barcelona. Deusto.



Para ver el evento,
escanea el código QR
o haz clic en el enlace
<https://bit.ly/3nWaQ9A>



WEBINARS

► **La Fotografía como efecto social /**
Mauricio Paz Bolaños.



Perfil Profesional

Egresado del programa Técnico Profesional en Publicidad de la Fundación Academia de Dibujo Profesional; actualmente estudia Sociología y es docente de fotografía. Lleva 10 años como fotógrafo profesional independiente. Su pasión es la fotografía de naturaleza y documental; de igual forma, ha realizado producción comercial y de producto. Ha trabajado con varios medios de comunicación a nivel nacional y cubierto eventos masivos. Fue ganador de un concurso de fotografía a nivel nacional en el 2016 y ha trabajado Freelance desde el 2011.

Resumen

La fotografía desde sus inicios tiene un lenguaje único y muy conocido: La comunicación.

Se podría decir que es infinita, que todos los días vemos al menos una fotografía la cual nos cuenta una historia y nos transmite algo. Nos encontramos en un mundo donde todo es visual y ampliamente social, por eso esta es una sociedad llena de imágenes donde somos supremamente sociales. La sociedad y la imagen están conectados, no somos sociedad cuando nos dejamos de comunicar por medio de fotos, aparecen en todo lado nos llevan a recorrer y recrear una historia, nos informan, nos llena de emociones y cada uno puede tener un pensamiento objetivo de la fotografía que ve.

La conferencia se trata de sensibilizar las imágenes sobre todo las fotografías, de darle más importancia que no solo los asistentes salgan una percepción más consciente, hay que hacer un trabajo más social y enseñarles a muchas personas a leer las fotos, que cada captura tiene su importancia.



*Para ver el evento,
escanea el código QR
o haz clic en el enlace
<https://bit.ly/3o7gNAN>*

► **Valores socioculturales desde la iconografía, en el territorio y vivienda prehispánica de la región Calima. Valle del Cauca, Colombia / Lilian Marcela Pulido.**



Perfil Profesional

Doctoranda de la Universidad de Zaragoza, España del doctorado "Sociedades, Patrimonio y Espacios de Frontera", con línea de investigación en Organización Territorial, paisaje y relaciones transfronterizas. Docente Investigador Fundación Academia de Dibujo Profesional. Arquitecta, Magister en Arquitectura y Urbanismo de la Universidad del Valle, Cali, Colombia. 806701@unizar.es

Resumen

El presente trabajo, forma parte del desarrollo del proyecto de investigación "*Criterios de regionalización física, social y cultural a partir de los asentamientos prehispánicos en el suroccidente colombiano, como determinantes en la división policía y administrativa*" (Universidad de Zaragoza), así como del resultado del proyecto de investigación "*Procesos de estructuración territorial sostenible de las culturas prehispánicas de la Región Calima*" (Universidad del Valle).

Las aportaciones se obtienen desde uno de los aspectos metodológicos que toma como recurso principal la lectura de la iconografía prehispánica, como fuente de estudio e interpretación para la definición de factores medioambientales, sociales y culturales en las sociedades originarias Ylama, Yotoco y Sonso.

Dentro de los objetivos estudiados, está el análisis de las características del espacio físico del emplazamiento habitacional, frente a los factores antes mencionados; así como el reconocimiento de los sistemas en el manejo del territorio implementados en estas sociedades. Sin embargo, esta comunicación se centra en la identificación de los patrones de asentamiento urbano y las variantes formales arquitectónicas, en cada una de las culturas prehispánicas de la región Calima. Cabe anotar, que los poblados originales de dicha región, no tienen vestigios físicos y tangibles.

Panofsky, historiador del arte que defiende la relación del pensamiento con la imagen, se refiere al análisis de las obras artísticas; como producto de la mente que, culturalmente cristalizada daba lugar a la forma; plantea tres niveles de significación de la obra, nivel pre iconográfico, iconográfico e iconológico. (Panofsky, 1998)

Bajo esta clasificación, el análisis sistemático de las imágenes para estas investigaciones cubija los tres niveles, donde en la etapa inicial de identificación, el significado es meramente descriptivo y posteriormente las interpretaciones pasan a un carácter de fusión temática, como apoyo a los objetivos planteados, así como también se disponen algunos alcances de mayor profundidad que se desarrollan a partir de la confrontación con textos escritos.

De manera que la observación es parte fundamental desde la toma de imágenes y vestigios en orfebrería y alfarería, para adaptar el método de la Iconografía. Esto permite que se pueda generar una descripción de las culturas prehispánicas, a partir del análisis de las manifestaciones artísticas encontradas. Si atendemos a la etimología del término, procedente de los vocablos "iconos" (imagen) y "graphein" (escribir), la Iconografía podría definirse como la disciplina cuyo objeto de estudio es la descripción de las imágenes, o como han señalado algunos autores, la escritura en imágenes, (Rodríguez M. I., 2005) que en profundidad hace un apoyo a la información escrita, siendo referida como información visual.

Por otra parte, el estudio de cartografías previas enriquece la lectura histórica en la evolución de limitantes en las estructuras territoriales dispuestas en el suroccidente colombiano. Lizmova, indica que el método cartográfico de investigación consiste en la aplicación de mapas para la descripción, el análisis y el estudio de fenómenos, cumpliendo con cinco funciones: comunicativa, operativa, constructiva, cognoscitiva y pronostica. Este método de investigación está basado en el análisis de mapas, como los modelos temporales espaciales de la realidad. (Lizmova, 2007)

Algunas de las resultantes en este análisis establecen la disposición de las casas, para su lectura urbanística y definición de la expansión territorial; la topografía del terreno y elementos del medio natural que dan pauta a la organización en el paisaje; así como algunos sistemas del territorio como caminos y técnicas agrícolas. Del mismo modo, se generan criterios para la definición tipológica de las viviendas, considerando sus características arquitectónicas bajo el reconocimiento de las respuestas funcionales, constructivas y espaciales donde "conocemos poco sobre la forma de las viviendas, pero contamos con las representaciones artísticas de poblados en vasijas cerámicas denominadas alcarrazas". (Rodríguez C. A., 2002)

Referencias

Cardale, M. (2005). *Calima and malagana: art and archaeology in southwestern Colombia*. Colombia: Pro Calima Foundation.

Lizmova, N. (2007). Análisis de mapas como método de investigación de fenómenos naturales y socioeconómicos. *Revista Luna Azul*(24), 74-80. Recuperado el 11 de Febrero de 2020, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=321727226010>

Panofsky, E. (1998). *Estudios sobre iconología*. Madrid: Alianza Editorial.

Rodríguez, C. A. (2002). *El Valle del Cauca Prehispánico*. Santiago de Cali: Anzuelo Etico Ediciones.

Rodríguez, M. I. (2005). *Introducción general a los estudios iconográficos y a su metodología*. ISBN 84-9822-173-0. Recuperado el 5 de Febrero de 2020, de E-ecellence <https://www.liceus.com/>



Para ver el evento,
escanea el código QR
o haz clic en el enlace
<https://bit.ly/39nJGVk>

► **“Preparando la próxima generación de creativ@s” / Rory Lambert.**



Perfil Profesional

Nacido en Ankara, Turquía en 1963. Masters Honours degree en Ciencias políticas e Historia de la Universidad de Glasgow. Rory Lambert tuvo la suerte de comenzar su carrera creativa en una agencia, SCPF*, que decidió abordar la creatividad desde un punto de vista ecléctico y diferente, donde se buscó la originalidad desde una amplia gama de fuentes diferentes, lo que significa que a menudo se ignoraron las fórmulas publicitarias tradicionales o fueron reinventadas. Este trasfondo ha significado que no solo ha estado involucrado en la creación de múltiples campañas de comunicación españolas e internacionales galardonadas, sino que también ha creado documentales, videoclips, cortometrajes, instalaciones de arte, ... todo como una forma de ofrecer alternativas potentes y creativas a sus clientes.

Ha sido director creativo de agencias publicitarias como SCPF, JWT, Pavlov, MTL Brand Ideas, esta última donde es fundador y dueño. Coordinador del programa de Publicidad Creativa y Branding del IED Barcelona; docente de Redacción y Creatividad de los programas de Publicidad Creativa y Branding y Diseño Gráfico. Desde 2016 también ha trabajado como consultor estratégico y director creativo de la marca para la nueva empresa de viajes de lujo mallorquina, The Essentialist.

Resumen

Una mirada a los cambios dentro del mundo de las industrias creativas y el papel futuro de pensadores creativos en nuestra sociedad y nuestras empresas.



*Para ver el evento,
escanea el código QR
o haz clic en el enlace
<https://bit.ly/33nHv0a>*

► “Inteligencia artificial y automatización: un panorama sobre el presente de la interacción” / *Mauricio Moreno.*



Perfil Profesional

Docente de educación superior y líder en la Unidad de Pertinencia e Impacto Social – UPIS. Estudiante de Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Diseñador visual y publicista con experiencia como copywriter. Trabajó como coordinador de Mercadeo de la FADP y como periodista para el Diario Occidente y Noticiero del Pacífico.



*Para ver el evento,
escanea el código QR
o haz clic en el enlace
<https://bit.ly/2KQ3NkN>*

► **“Branding: ¿por qué es importante en el emprendimiento? Pasos esenciales” / Claudia Rosas Chavez.**



Perfil Profesional

Directora de Arte, 8 años en el medio. Egresada y titulada en Dirección y Diseño Publicitario en la Toulouse Lautrec. Especialización en Branding en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Diploma en Dirección de Arte publicitaria en Brother, escuela de creativos. Diploma productos digitales, experiencia del usuario, diseño de interfaces y diseño de interacción. Diploma en Fashion Management y Dirección de Arte en EBA, Buenos Aires - Argentina.



*Para ver el evento,
escanea el código QR
o haz clic en el enlace
<https://bit.ly/2KNDqvF>*

► **"Arte y diseño después del crystal palace" /**
Juan Pablo Revelo Munar.



Perfil Profesional

Licenciado en Artes visuales y estética (tesis con grado meritorio). Diseñador Industrial. Ha realizado tres exposiciones en la Biblioteca Mario Carvajal de fotografía, Instalation Art y pintura al óleo (Universidad Del Valle) y otra exposición de Arte en La Linterna con el colectivo Ryu. Nominado a la categoría mejor foto-periodista amateur en los Fine Arts Photography Awards. Participó en Exposición y venta de arte en Brooklyn Bazar (New York - Estados Unidos). Conferencista en el congreso latinoamericano de Diseño en la Universidad de Palermo y en el congreso de enseñanza en la misma universidad (Buenos Aires - Argentina).



*Para ver el evento,
escanea el código QR
o haz clic en el enlace
<https://bit.ly/3qhZ3Vg>*



PONENCIAS

► Patrimonio objetual de Antioquia. La silla de Jardín / *Evelyn Patiño Zuluaga⁶ y Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid⁷*

Estamos habituados desde la perspectiva del patrimonio material, probablemente, a leer o encontrar escritos dedicados al estudio en profundidad de objetos desde los enfoques históricos, estéticos, antropológicos y no es tan frecuente que se le dedique esta misma intensidad, más aún desde la interdisciplinariedad, a la visión del diseño industrial, salvo muy contadas excepciones. Esta es una de ellas. Aquí se ha unido a la postura clásica de valoración del patrimonio material las dimensiones, funcional/operativo, el estético/comunicativo y el morfo/productivo, propias del diseño industrial para el análisis del objeto mobiliario denominado "Taburete de Jardín".

Este estudio es un viaje hacia la visión sistémica del patrimonio. En el texto se va a evidenciar las relaciones tangibles que existen entre el plano material e inmaterial, evidenciando la necesidad de eliminar los límites impuestos por las teorías de valoración del patrimonio, proponiendo un enfoque holístico y no reduccionista de la valoración.

El análisis realizado a este objeto aborda en una primera instancia un análisis de la dimensión estético – comunicativa que hace referencia a los factores simbólicos y estéticos del producto, teniendo en cuenta los códigos sociales y culturales de un determinado grupo de seres humanos y de un escenario o espacio específico, expresados en imaginarios y lenguajes.

Además de esto, se elabora la historiografía (o producción historiográfica) del objeto. Determinando su datación (localización en el tiempo) ¿cuándo se produjo el objeto?, localización en el espacio, ¿dónde se produjo?, autor ¿Quién la produjo?, análisis de la procedencia ¿A partir de qué material preexistente se produjo?, Integridad ¿En qué forma original se produjo? y credibilidad ¿Cuál es el valor probatorio de su contenido?

En una segunda parte se analiza la dimensión funcional-operativa haciendo énfasis en la relación e interacción de las partes del producto entre sí y de este con el Usuario, el contexto y la realización de actividades propias del territorio cultural.

¹ Resumen extendido presentado a la Mesa 1 Territorio, Patrimonio y Memoria del XI Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura. Fundación Academia de Dibujo Profesional. Cali, Colombia. Abril 23, 24 y 25 de 2020.

Por último, se analiza la dimensión tecno – productivo, que se refiere a los procesos, técnicas, materiales, insumos y normativas a tener en cuenta en la construcción física de un producto.

El documento se complementa además con fichas técnicas que se consideran interesantes incluir como parte del proceso de análisis, acompañadas de imágenes,

6. Magister. Universidad Pontificia Bolivariana. evelyn.patiño@upb.edu.co

7. Magister. Universidad Pontificia Bolivariana. gustavo.sevilla@upb.edu.co

modelaciones, planos técnicos y demás componentes gráficos, para completar el estudio anterior, pero también para proporcionar un valor añadido a este tipo de trabajos sobre los objetos de tipo patrimonial.

No solo se presenta un análisis de un objeto que forma parte de la visión sistémica del patrimonio del noeste antioqueño, sino que además trata de abrir nuevas vías de interpretación sobre el patrimonio material e inmaterial sin límites conceptuales ni metodológicos, acercarnos al descubrimiento de otras visiones y conexiones y hacer evidente además que el diseño industrial, cuya responsabilidad es la generación del universo objetual de una sociedad, presenta múltiples herramientas técnicas y analíticas como complementos indispensables para este conocimiento.

Referencias

Bennett, P. (1984). Historia dibujada del mueble. Madrid, España: Herman Blume

Bomchil, S. Carreño, V. (1987). El mueble colonial de las Américas y su circunstancia histórica. Buenos Aires, Argentina: Editorial Sudamericana S.A.

Enciclopedia Británica. (2019). Cromwellian chair. Enciclopedia Británica. Recuperado de: <https://www.britannica.com/topic/Cromwellian-chair>

Girod, G. (2009). Historia del diseño de mobiliario en Latinoamérica. Diseñadores Argentinos de los últimos 10 años. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1001.pdf

López, M. (2003). El oratorio: espacio doméstico en la casa urbana en Santa Fe durante los siglos XVII y XVIII. Revista Ensayos: Historia y Teoría del Arte, 9(8), pp. 159-226.

Ministerio de cultura. (2012). Más que muebles. Diseño en tiempo de independencias. Bogotá, Colombia: Ministerio de cultura. Recuperado de http://www.iie.unal.edu.co/docs/mplopez/Mas_que_muebles_mplopez.pdf

Plata, W. (2016). Frailes y evangelización en el Nuevo Reino de Granada (s. xvi). Vicisitudes de un proceso conflictivo y no muy exitoso. Franciscanum, 165(LVIII), pp 263-302.

RAE. (2019). Diccionario de la lengua española. Madrid, España: Real Academia Española.

► Propuesta de valoración sistémica del patrimonio /

Evelyn Patiño Zuluaga⁸ y Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid⁹

En Colombia, la valoración del patrimonio cultural desde la división de material e inmaterial ha generado un distanciamiento conceptual y metodológico entre estos dos factores, poniendo en grave riesgo el entendimiento de otros elementos que pueden estar quedando por fuera del sistema patrimonial que también están en interacción e interdependencia constante. La decisión política de independizar ambos mundos a través de tratamientos conceptuales, metodológicos, técnicos completamente diferenciados se constituyen en una postura reduccionista del patrimonio. Este tipo de posturas no son suficientes para abordar los múltiples factores y sus relaciones. Debe pensarse en desarrollar nuevas formas de entenderlo.

Por lo tanto, abordar un fenómeno complejo como lo es el patrimonio exige una estrategia de pensamiento, a la vez reflexiva, no reductiva, polifónica y totalitaria (holística) para no caer en el reduccionismo de enfocarse en pequeñas soluciones que sólo abarcan una parte del problema y del sistema, y olvidan estudiar las interacciones e interrelaciones con los demás elementos.

Se propone desarrollar un modelo sistémico de valoración del Patrimonio Cultural. Esta propuesta de valoración unificará en un método tantos los elementos

materiales e inmateriales y otros factores que durante la investigación se determinen desde cada uno de los enfoques de análisis (variables y/o criterios) que conformen un sistema patrimonial. Esta metodología se validará en el análisis del sistema patrimonial del municipio de Jardín (Antioquia).

Esta investigación de tipo Descriptiva – Aplicativa, diseña una metodología enfocada en conocer los factores, situaciones, costumbres y actitudes predominantes de un territorio que determinen un sistema patrimonial material/inmaterial a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. La descripción no se limitará a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables que conforman el sistema.

Los resultados más representativos del proyecto son un workshop de diseño cuyo objetivo es el desarrollo de objetos en los cuales se mantengan los valores patrimoniales encontrados en la investigación, una muestra museográfica para divulgación del patrimonio mediante una exposición temporal de los resultados del Workshop (piezas diseñadas) en el municipio de origen del objeto y en Medellín para la comunidad, y por último un libro que compile toda la experiencia.

8. Magister. Universidad Pontificia Bolivariana. evelyn.patiño@upb.edu.co

9. Magister. Universidad Pontificia Bolivariana. gustavo.sevilla@upb.edu.co

Referencias

Bertalanffy, L. (1989). Teoría general de los sistemas. México: Fondo de Cultura Económica S.A.

Bertalanffy, L. (1972). The History and Status of General Systems Theory. The Academy of Management Journal, Vol. 15, No. 4, General Systems Theory (Dec. 1972), 407-426. Recuperado enero 24, 2010 de [http://bib.tiera.ru/DVD026/Bertalanffy_L.V._The_History_and_Status_of_General_Systems_Theory_\(1972\)\(en\)\(21s\).pdf](http://bib.tiera.ru/DVD026/Bertalanffy_L.V._The_History_and_Status_of_General_Systems_Theory_(1972)(en)(21s).pdf)

Cabrera, A. Vidal, A. (2017). Organización del patrimonio cultural en Colombia: una categoría inexplorada. Revista de historia regional y local, 9 (18), 383-421.

Choay, F. (1992). Alegoría del Patrimonio. Barcelona. Editorial Gustavo Gili.

Desantes, M. (2013). Hacia una visión holística del Patrimonio Cultural. RIIPAC, nº3, págs1-22 - [en línea: <http://www.eumed.net/rev/riipac>]

Díaz Cabeza, M.C. (2005). Criterios y conceptos sobre el Patrimonio cultural en el siglo XXI, Materiales de enseñanza No. 1, Universidad Blas Pascal, publicaciones UBP, Argentina.

Gómez, A. (2010). El paisaje como patrimonio cultural, ambiental y productivo. Análisis e intervención para su sostenibilidad, En: Colombia Kepes ISSN: 1794-7111, ed: Centro Editorial Universidad De Caldas v.7 fasc.6 p.91 - 106.

Instituto Andino de Sistemas. (2004). ¿Qué es el pensamiento sistémico? Lima: IAS. Recuperado marzo 10, 2011 de <http://www.iasvirtual.net/queesis.htm>

Latorre, E. (1996). Teoría general de sistemas aplicada a la solución integral de problemas. Cali: Universidad del Valle.

Meléndez, L. (2002). Educación para la Diversidad en una Sociedad del Conocimiento. Manizales: Universidad de Manizales.

Ministerio de Cultura. Política para la gestión, protección y Salvaguarda del Patrimonio Cultural, Bogotá, (2003).

► Patrones de asentamiento y vivienda prehispánica en la cultura Calima / Lilian Marcela Pulido Sierra¹⁰

El presente trabajo de investigación deriva del estudio realizado a través de los proyectos "Procesos de estructuración territorial sostenible de las culturas prehispánicas en la Región Calima" (Universidad del Valle) y "Asentamientos prehispánicos y división político-administrativa en el suroccidente colombiano" (Universidad de Zaragoza).

Los componentes metodológicos que comprenden dichas investigaciones, están dados por tres fases de desarrollo. La primera, *Teoría de la Evolución Sociocultural*, dirigida hacia la identificación de la sociedad autóctona y sus procesos socioculturales, lo cual define aquellos cambios a través de la historia. Esta fase está apoyada en la consulta y estudio de material bibliográfico de diversas disciplinas afines. La segunda es la *Etnohistoria*, que realiza una reconstrucción de la cultura y formas de vida a partir de documentos escritos por los cronistas, situados en la colonización americana. La tercera y última fase, parte de la observación y análisis de las manifestaciones artísticas. Se estudian las imágenes de los vestigios físicos de la sociedad prehispánica para llevarlas a un proceso denominado *Iconografía*.

La cultura Calima es un grupo prehispánico que se subdivide en tres sociedades, Ylama, Yotoco y Sonso, según su situación cronológica y características socioculturales. Su ubicación geográfica está dada en el actual departamento del Valle del Cauca al sur de Colombia, al curso medio del río Cauca.

Dentro de los rasgos distintivos en cada sociedad, se puede enunciar que la Ylama es agro alfarera. de una jerarquía social con viviendas agrupadas en aldeas. Por su parte la sociedad Yotoco tiene un aumento de la población, lo que intensifica la agricultura, y se destaca por su trabajo de orfebrería elaborada y abundante. Los Sonso, tienen una coexistencia con los Yotoco, su cerámica se enfatiza en lo utilitario y el trabajo en oro se hace más sencillo.

Dentro de las aplicaciones de la metodología, se concretan particularidades de las sociedades mismas, en sus formas de vida y algunas definiciones arquitectónicas. Desde el punto de vista iconográfico, una alcarraza Ylama de un poblado, muestra la disposición de las viviendas de menor tamaño en torno a una de mayor tamaño. Cada una de ellas, tiene en su centro geométrico y sobre la base una puerta de acceso, mas no se evidencian vanos de ventana. Las aberturas de las puertas se orientan a una zona común comunitaria, dado que las actividades como cocinar y el trabajo de la arcilla se dieron al exterior de las viviendas. (Raigoza y Otero, 2000, pág. 97). También se puede evidenciar que hay una vivienda predominante tanto en tamaño, como en función. "Las casas son pequeñas y muy bajas hechas de cañas y la cobertura de unos cogollos de otras cañas menudas y delgadas, de la cuales hay muchas en aquellas partes. Las casas o aposentos de los señores algunos son bien grandes y otros no". (Cieza de León, 2005).

10. Doctorando Universidad de Zaragoza, España; Doctorado "Sociedades, Patrimonio y Espacios de Frontera".
Docente Investigador Fundación Academia de Dibujo Profesional. Arquitecto, Magister en Arquitectura y Urbanismo.
806701@unizar.es

Estas viviendas de mayor tamaño, dan la organización espacial de las viviendas de menor tamaño, siendo el punto de concentración, a diferencia de la configuración colonial que parte de la plaza como un vacío que organiza las edificaciones.

Para la definición tipológica de los asentamientos en la región Calima, se establecen factores similares frente a la disposición de las plataformas y, por ende, la ejemplificación de la posición de sus viviendas. Parte inicial de este análisis está en la lectura de la planimetría general urbana que se tiene del Valle del Dorado (zona de análisis), a partir de los datos recolectados en sitio a través de los estudios arqueológicos.

Como patrones concluyentes y aproximados se establecen los siguientes: Cruce convergente hídrico con plataforma elevada; Concavidad hacia el río "tipo abrazo", poblado rodeado de bosques; A lo largo del río, con la pendiente, con grupos de viviendas que se adaptan a la topografía del terreno; Junto al río en el Valle geográfico del río Cauca, donde es posible que las viviendas más o menos nucleadas, de tipo palafítico, fueron construidas sobre sitios altos y cerca de ríos y lagunas. (Rodríguez C. A., 2002).

Referencias

Cieza de León, P. (2005). *Crónica del Perú. El Señorío de los Incas*. Caracas: Fundación Biblioteca Ayacucho.

Raigoza, A., & Otero, D. (2000). *Arquitectura Prehispánica en el Municipio de Calima – Darién*. Cali: Secretaria de Cultura y Turismo. Colección de Autores Vallecaucanos.

Rodríguez, C.A. (2002). *El Valle del Cauca Prehispánico*. Santiago de Cali: Anzuelo Ético Ediciones.

► Valoración o significación del artefacto utilitario cotidiano, más allá de su estética y su funcionalidad / Rafael Ángel Bravo¹¹

A través de la historia del diseño y sus distintos movimientos, principalmente en el siglo XX, se viene desarrollando un debate permanente entre forma y función, entre la estética y la eficiencia, como principales valores que definen la valoración y la significación que establece el usuario frente a los objetos y artefactos cotidianos. Asumiendo como base los planteamientos de Charles y Ray Eames, entre ellos la llamada "Parábola de la hoja de banano", se busca identificar, comprender y analizar, posibles formas de valoración del artefacto utilitario cotidiano, más allá de su funcionalidad o de la apreciación subjetiva de su belleza.

Existe una amplia diversidad en cuanto a las relaciones de consumo que se establecen entre los usuarios y sus artefactos utilitarios de uso cotidiano, los cuales motivan decisiones de compra, variados hábitos de consumo y atracción, como algunas relaciones de apego e identidad cultural, las cuales pueden asociarse con una percepción estética, su capacidad para resolver problemas y factores socioculturales en algunos casos. Franklin, citado por Pulos (1983), se anticipa al concepto de funcionalismo, al definirlo como "la belleza de lo útil", comparando la creación o el mejoramiento de una máquina, con una obra de arte, planteando que un objeto solo es bello, en la medida de su utilidad (p.7); para Eames (2007) "se puede saber más sobre un país, de sus sopas y sus panes, que de sus museos y salas de conciertos", atribuyendo a ciertos productos de carácter tradicional y de producción artesanal, una nueva significación en la cual, más allá de su belleza o su funcionalidad, se relacionan con el individuo desde una perspectiva sociocultural vinculada a su patrimonio histórico, su herencia y su identidad.

Para comprender la manera en que el usuario valora y se relaciona con artefactos utilitarios en su cotidianidad, desde su funcionalidad como desde una aproximación cultural, es importante recordar el planteamiento de Eames, citado por Koenig (2015), en el cual se hace referencia al sistema de castas en India, como a sus costumbres y prácticas alimentarias, a partir de la llamada "Parábola de la hoja de banano":

El hombre muy pobre de la India come su comida en una hoja de plátano; en un peldaño superior de la escalera encontramos el *tali*, un plato de barro cocido; a este le sigue el *tali* vidriado, luego el latón, luego el bronce o el mármol pulido, ambos muy hermosos; luego para mostrar que se puede llegar aún más lejos, pasamos a objetos bastante cuestionables, como la vajilla de plata, de plata maciza o incluso de oro. Pero existen algunos hombres superiores, quienes no solo poseen medios materiales sino conocimiento, y probablemente alguna formación espiritual, que van un paso más lejos y comen en una hoja de plátano. (p.83)

11. Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR. Diseñador Gráfico, Máster en Comunicación Empresarial y Corporativa. angelrafael1980@hotmail.com

Para el desarrollo de este proyecto, se toma como base algunos de los planteamientos teóricos y el ejercicio conceptual propuesto por los arquitectos y diseñadores Charles y Ray Eames, en sus cortometrajes "Day of the dead" (Eames e Eames, 1957), "Tops" (Eames e Eames, 1969) y "Banana Leaf" (Eames e Eames, 1972); acudiendo a la fotografía como herramienta de creación y registro, con base en el "método folklórico" de Ocampo López (1981) como estructura para la organización del proceso creativo e investigativo, se busca generar una aproximación a los objetos cotidianos y tradicionales, la cual permita identificar y reconocer, posibles formas de valoración del artefacto utilitario cotidiano, de producción artesanal en muchos casos, como objeto cultural, más allá de su funcionalidad, su eficiencia o de una apreciación subjetiva como es su belleza.

Referencias

- Abadía Morales, G. (1983). *Compendio General del Folklore Colombiano* (4 ed.). Bogotá: Banco Popular.
- Eames, C. 2007. *100 Quotes by Charles Eames*. Office.
- Eames, C. e Eames, R. (1957). Day of the Dead (Cortometraje). Recuperado el 23 de septiembre de 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=YJZf-2fLpGM&t=185s>
- Eames, C. e Eames, R. (1969). Tops (Cortometraje). Recuperado el 23 de septiembre de 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=UJ-VFMymEiE&t=219s>
- Eames, C. e Eames, R. (1972). Banana Leaf (Cortometraje inédito). Recuperado el 8 de marzo de 2020 de <https://www.imdb.com/title/tt0286481/>
- Koenig, G. (2015). *Charles & Ray Eames*. Köln: Taschen.
- Ocampo López, J. (1981) *El folclor y los bailes típicos colombianos*. Manizales: Biblioteca de escritores caldenses.
- Pulos. A.J. (1983). *American Design Ethic*. Cambridge: MIT Press.

► **Arquitectura sostenible con materiales locales: uso del cannabis como alternativa a los materiales de construcción tradicionales / Ashley Bonilla Molina¹²**

El uso del cannabis con fines medicinales ha logrado generar una transición en la estigmatización de las poblaciones vulnerables del sector rural de Colombia, principalmente en el bajo Cauca y Nariño, generando fuentes de empleo legales a comunidades entre las cuales se presenta una alta población de ascendencia indígena que había sido forzada a trabajar en el cultivo ilegal de esta planta a causa del narcotráfico. Sin embargo, las partes utilizadas en el sector medicinal, hojas y flores, dejan por fuera alrededor de un 90% de la planta (tallos), el cual genera volúmenes de residuos orgánicos que podrían ser utilizados en otros sectores. El objetivo de este estudio es analizar el potencial de valorización de los residuos del tallo del cáñamo o cannabis enfocados en la arquitectura sostenible y dignificar y mejorar la calidad de vida de las comunidades que trabajan alrededor de esta industria en sectores rurales donde no hay una fuerte presencia estatal.

La metodología de esta investigación se plantea de la siguiente forma:

1. Análisis de composición del tallo.
2. Obtención de las fibras.
3. Elaboración de elementos de construcción a partir de las fibras del cannabis (tejas, morteros, muros, ladrillos, y otros).
4. Evaluación de las propiedades físicas de los productos obtenidos (propiedades de aislamiento térmico, densidad, resistencia mecánica, resistencia a la flexión, porosidad y absorción de humedad, entre otros).

Siguiendo esta metodología, se obtuvieron resultados que muestran una mayor sensación de confort en el interior de casas fabricadas con elementos a partir del tallo del cannabis. Se obtuvieron elementos como tejas reforzadas que presentaron menor densidad y mayor aislamiento térmico en comparación con las tejas convencionales de arcilla cocida y se encontró que se pueden generar morteros fibroreforzados con cannabis para obtener resistencias a la compresión que cumplen con los estándares normativos en Colombia.

Gracias a este estudio se han identificado nuevos usos del tallo del cannabis que no es aprovechado en Colombia, con la posibilidad de creación de empresas especializadas en la construcción basada en el desarrollo sostenible, ya que al reducir el uso de materiales convencionales como el cemento Portland y la arcilla cocida, se reduce el consumo energético requerido para la elaboración de estos materiales. Adicionalmente, las comunidades ahora podrán desarrollar proyectos de vivienda de elevado confort con materiales locales, lo que disminuye el impacto ambiental del transporte desde los centros de distribución como lo son las ciudades principales hasta el lugar de construcción y mejorando la calidad de vida de estas personas.

La pertinencia de este estudio en la mesa seleccionada se dirige hacia la apropiación de tradiciones que fueron utilizadas ampliamente en el pasado, como lo es la construcción con fibras naturales, en comunidades cuyas actividades económicas estuvieron ligadas a factores negativos y que hoy se han retomado y transformado para cambiar estos territorios y hacerlos avanzar hacia un futuro sostenible.

12. *Egresada del programa Técnico profesional en Diseño de Moda de la FADP, Ingeniera de Materiales de la Universidad del Valle, ashley.bonilla@correounivalle.edu.co*

Referencias

- Corredor, C., Leonardo, I., Rojas, T., & Eduardo, L. (2016). *Propiedades mecánicas del Concreto Using hemp fiber to improve the mechanical properties of concrete*. 1–5.
- De Fazio, D., Boccarusso, L., & Durante, M. (2020). Tribological Behaviour of Hemp, Glass and Carbon Fibre Composites. *Biotribology*, 21 (November 2019), 100113. <https://doi.org/10.1016/j.biotri.2019.100113>
- MALPICA, K. (2012). La marihuana.
- Neves, A. C. C., Rohen, L. A., Mantovani, D. P., Carvalho, J. P. R. G., Vieira, C. M. F., Lopes, F. P. D., Simonassi, N. T., Luz, F. S. da, & Monteiro, S. N. (2020). Comparative mechanical properties between biocomposites of Epoxy and polyester matrices reinforced by hemp fiber. *Journal of Materials Research and Technology*, 9(2), 1296–1304. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jmrt.2019.11.056>
- Onuaguluchi, O., & Banthia, N. (2016). Plant-based natural fibre reinforced cement composites: A review. *Cement and Concrete Composites*, 68, 96–108. <https://doi.org/10.1016/j.cemconcomp.2016.02.014>
- Sair, S., Oushabi, A., Kammouni, A., Tanane, O., Abboud, Y., & El Bouari, A. (2018). Mechanical and thermal conductivity properties of hemp fiber reinforced polyurethane composites. *Case Studies in Construction Materials*, 8 (October 2017), 203–212. <https://doi.org/10.1016/j.cscm.2018.02.001>
- Salinas, J. G. P., Salinas, C. F. P., Miniguano, C. B. C., M, Salvador, V, Amigo, A, Nuez, O, Sahuquillo, R, Llorens, F, M., Jaramillo, N., Hoyos, D., Santa, J. F., Alves, C., Ferrão, P. M. C., Silva, A. J., Reis, L. G., Freitas, M., Rodrigues, L. B., Alves, D. E., Amir, N., Abidin, K. A. Z., & Shiri, F. B. M. (2017). Caracterización De Fibras Vegetales Utilizadas Como Refuerzo En Matrices Termoplásticos. *Journal of Cleaner Production*, 18(4), 573–580. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2009.10.022>
- Scarponi, C., & Messano, M. (2015). Comparative evaluation between E-Glass and hemp fiber composites application in rotorcraft interiors. *Composites Part B: Engineering*, 69, 542–549. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compositesb.2014.09.010>
- Sepe, R., Bollino, F., Boccarusso, L., & Caputo, F. (2018). Influence of chemical treatments on mechanical properties of hemp fiber reinforced composites. *Composites Part B: Engineering*, 133, 210–217. <https://doi.org/10.1016/j.compositesb.2017.09.030>
- Tacoronte Morales, J. E., & Nuñez-Figueredo, Y. (2008). Canabinoides. Análogos y perspectivas terapéuticas II. *Revista Cubana de Farmacia*, 42.
- UNIVERSIDAD NACIONAL DE INGENIERÍA Facultad de ingeniería Química y, & Textil. (2010). *Cáñamo*.
- Velásquez Restrepo, S. M., Peaéz Arroyave, G. J., & Giraldo Vásquez, D. (2016). Uso de fibras vegetales en materiales compuestos de matriz polimérica: una revisión con miras a su aplicación en el diseño de nuevos productos Use of vegetable fibers in polymer matrix composites: a review. *SENA Centro Nacional de Asistencia Técnica a La Industria*, 77–86.

► La piña, Ananá Comosus. Mucho más que un fruto tropical para la ingesta humana / Erika Solange Imbett Vargas¹³; Eliana Zapata Ruiz¹⁴ y Andrés Felipe Ramírez Arango¹⁵

En esta ponencia se dará a conocer una caracterización de la hoja del Ananá Comosus- piña, como desecho pos cosecha, analizando la extracción de la fibra y las propiedades físicas y mecánicas de dicho subproducto, para proponer un nuevo material como resultado, sus posibles aplicaciones dentro del diseño industrial y los beneficios que traería para la industria agrícola, teniendo en cuenta los impactos ambientales y sociales de los territorios que la producen.

El Ananá Comosus, también conocido como piña, es un fruto tropical de origen americano perteneciente a la familia de plantas Bromeliceae. Ha sido usado para alimentarse por su agradable sabor y sus propiedades dietarias en zonas tropicales con mayor frecuencia.

Uno de los problemas al que se enfrenta la industria agrícola al momento de cosechar piña, es que la hoja de la planta se considera desecho. Existen varios métodos para deshacerse de dicho material, pero el más usado es la incineración química; el uso recurrente de químicos, produce desgaste en las propiedades del suelo, haciendo que el tiempo de recuperación del mismo, sea mucho más largo al momento de replantar la tierra con una nueva cosecha.

Es por eso que en esta ponencia se pretende dar a conocer el proceso de recolección del desecho, la transformación del mismo y sus posibles aplicaciones de la hoja de Ananá.

En la primera parte de este trabajo se divulgará la contextualización de la piña en el Municipio de Girardota Antioquia, donde se llevó a cabo la investigación. Posteriormente, se hará un recuento de las partes de la planta de Ananá Comosus y sus propiedades como fruto comestible que cumple con condiciones dietarias saludables en la ingesta humana.

Consecutivamente, se hará una caracterización de la planta de la piña como desecho pos cosecha, detallando los procesos de extracción de fibra de la hoja de Ananá, las propiedades físicas y mecánicas de la misma, con la intención de proponer un nuevo material sostenible proponer un nuevo material como resultado de diversos experimentos y pruebas para encontrar las matrices correctas.

Para finalizar, se hablará de posibles aplicaciones dentro del diseño industrial y los beneficios que traería para la industria agrícola especialmente en el campo de los productores de piña, teniendo en cuenta los impactos ambientales y sociales del territorio.

13. Docente ocasional del Departamento de Diseño del Instituto Tecnológico Metropolitano, Doctora en Pensamiento Complejo, Magister en Ciencia, Tecnología y Sociedad + Innovación; e Ingeniera en Diseño Industrial. erikaimbett@itm.edu.co

14. Docente de cátedra y contratista del Departamento de Diseño del Instituto Tecnológico Metropolitano, maestrando en Gestión de la Innovación Tecnológica, Cooperación y Desarrollo Regional; e Ingeniera en Diseño Industrial. elianazapata@itm.edu.co

15. Auxiliar en investigación del Departamento de Diseño del Instituto Tecnológico Metropolitano, estudiante de Ingeniería en Diseño Industrial y tecnólogo en Diseño Industrial. felitope1@gmail.com

La metodología de trabajo es experimental, iniciando por un proceso de observación y caracterización tanto de la hoja de Ananá como de los procesos de extracción de fibra más usados en la industria artesanal. Posteriormente se realizó una búsqueda de información exhaustiva de literatura científica para contextualizar los diferentes procesos observados. Acto seguido se plantea la posibilidad de utilizar las fibras de Ananá como posibles materiales industriales eco sostenibles, haciendo paso a paso una validación experimental con diferentes matrices naturales que permitieran diferentes grados de adhesión de la fibra, documentando paso a paso el proceso de laboratorio. Luego, se tabularon y se analizaron los datos obtenidos para llevar el material a un ejercicio de diseño industrial, en el que las probabilidades de realización de subproductos de la hoja de Ananá son bastante elevadas, beneficiando así a las comunidades cultivadoras de piña y al medio ambiente desde el diseño de productos responsable.

Referencias

- Gomera Martínez, A. (noviembre de 2008). La conciencia ambiental como herramienta para la educación ambiental: Conclusiones y reflexiones de un estudio en el ámbito universitario. Colombia.
- Guerra de Mesa, M. (2006). Ciencia y tecnología al servicio del cambio cultural y el desarrollo socioeconómico. 75 maneras de generar conocimiento en Colombia, 7.
- Velasco, L., Goyos, L., Freire, L., & Ibarra, A. (2015). Potencial de aprovechamiento de la biomasa vegetal como aislamiento en climas extremos del Ecuador. Enfoque UTE.
- Acosta, E. (2008). Impacto ecológico del monocultivo Piñero. Revista Ambientico, 9.
- Aguirre, D., & Arboleda, E. (2008). Impacto ambiental del cultivo de piña (caso Siquirres). Ambientico, 3.
- Alfredo R. Sena Neto, M. A. (2013). Characterization and comparative evaluation of thermal, structural, chemical, mechanical and morphological properties of six pineapple leaf fiber varieties for use in composites. Industrial Crops and Products.
- Araya Sanchez, R. (1998). Utilización del rastrojo de piña (*Ananas comusus*) para la. San José: Tesis de Licenciatura en Ingeniería Química, Escuela de Ingeniería Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica.
- Barroso Casillas, M. (2010). Pretratamiento de Biomasa celulósica para la obtención de etanol en el marco de una biorefinería. Madrid, España.

Bilbao García, J. A. (2017). Plan de negocios de una Boutique de ropa y accesorios de vestir ecológicos hechos a base de fibras textiles (Piña, Bambú y Soya) importadas desde Inglaterra y China. Quito, Ecuador.

Biohaus Goierri S.L. (2008). Biohaus Goierri S.L. Obtenido de www.biohaus.es/productos/lino.php

Linseis, t. a. (2012). Linseis, thermal analysis. Recuperado el 10 de septiembre de 2015, de <http://www.linseis.com/es/nuestros-productos/calorimetria-diferencial-de-barrido/>

Manals Cutiño, E., & Penedo Medina, M. (2011). ANÁLISIS TERMOGRAVIMETRICO Y TÉRMICO DIFERENCIAL DE DIFERENTES BIOMASAS VEGETALES. *Tecnología Química*, 36-43.

Muñoz Muñoz, D., & Cabrera Cifuentes, G. (2007). EL FIQUE COMO AISLANTE TÉRMICO. Universidad de valle, Valle del Cauca, Cali.

Murcia Gutiérrez, D., Tovar Guerra, M., & Tovar Pinzón, M. (2013). Propiedades físicas, químicas y mecánicas de la piña Golden y Mayanés utilizada para la indumentaria en Bogotá. *Teoría y Praxis investigativa*, 35.

Naciones Unidas Sobre Comercio Y Desarrollo. (2015). Piña. Conferencia de las Naciones Unidas Sobre Comercio Y Desarrollo, (pág. 12). New York, Ginebra.

Quesada, K., Alvarado, P., Sibaja, R., & Vega, J. (junio de 2005). UTILIZACIÓN DE LAS FIBRAS DEL RASTROJO DE PIÑA (Ananas). *Revista Iberoamericana de Polímeros*, 158.

Quijandría, G., Berrocal, J., & Pratt, L. (1997). La Industria de la Piña en Costa Rica, Análisis de Sostenibilidad.

Redacción, economía y negocios. (21 de noviembre de 2014). La miel de la piña atrae a empresarios veteranos. *El Tiempo*, pág. 1.

Sena Neto, A., Araujo, M., Souza, F., Mattoso, L., & Marconcinib, J. (2013). Characterization and comparative evaluation of thermal, structural, chemical, mechanical and morphological properties of six pineapple leaf fiber varieties for use in composites. *Industrial Crops and Products*.

Tanzania Agriculture Productivity Program. (2013). Market trends for pineapple. Market survey. Obtenido de http://www.fintrac.com/cpanelx_pu/tapp/13_41_99_TAPP%20-%20Pineapple%20Market%20Survey.pdf

Ticso. (2014). APROVECHAMIENTO RESIDUOS BIOMASA DE PRODUCCION DE PIÑA. *Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de la Orinoquia*.

► Diseño para las funcionalidades diversas. Una oportunidad real de emprendimiento /

Fausto Alonso Zuleta¹⁶; Ángela María Echeverri¹⁷ y Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid¹⁸

El desarrollo de las capacidades físicas y cognitivas en niños con diversidad funcional se ha convertido en una dificultad para centros educativos, instituciones y fundaciones debido a la escasez de objetos diseñados específicamente para el apoyo a procesos de enseñanza/aprendizaje en este tipo de población. Las estrategias que promueven el desarrollo integral del niño y que se enfocan a la adquisición de conocimientos, desarrollo de habilidades y destrezas, así como en el perfeccionamiento de las actitudes relacionadas con el conocimiento, a través del lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás, deben estar apoyados por material didáctico que faciliten los procesos, que despierten el interés del estudiante adaptándose a sus características, faciliten la labor docente y, por último, sean consistentes y adecuados a los contenidos impartidos en el aula.

Sobre la base de las consideraciones anteriores el grupo de estudiantes y profesores del Módulo Diseño para las Funcionalidades Diversas, de las Facultades de Diseño Industrial y de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana, estructuraron un taller de diseño cuyo objetivo es el desarrollo de material didáctico para el apoyo en procesos de habilitación y rehabilitación de competencias físicas y cognitivas para niños con distintos tipos de discapacidad.

El proceso de diseño se estructuró en la propuesta metodológica de la Línea de Investigación en Ergonomía de la Universidad Pontificia Bolivariana que propone el

estudio sistémico de las unidades temáticas en la relación Usuario-Producto-Contexto-actividad observando en cada una de estas unidades los elementos/aspectos que contribuyen con la identificación de determinantes del Diseño. Se integraron además requerimientos de Diseño Universal para buscar simplificar la realización de las actividades de enseñanza/aprendizaje por parte de los docentes y niños de la institución.

Los resultados han facilitado el desarrollo de competencias como la inteligencia visual-espacial relacionada con la capacidad de orientación, desde la cual un niño logra apreciar las partes del cuerpo, identificar detalles en él y relacionarlo rápidamente con formas y tamaños. Otra inteligencia que permite apoyan en su desarrollo es la corporal cinestésica o kinestésica ya que ayuda al niño a el control de los movimientos automáticos y voluntarios, permite manipular objetos y perfeccionar las habilidades motoras finas.

En conclusión, el desarrollo de material didáctico para personas con discapacidad es una oportunidad real de negocio. Las personas con discapacidad suponen para los diseñadores una oportunidad real de negocio si atienden sus necesidades con una oferta de productos y servicios diseñados con criterios de accesibilidad universal y diseño para todos. Sólo en Colombia, representamos más de 10 millones de potenciales consumidores y clientes, incluidas las familias. Acceder a todos los productos en igualdad de condiciones es un tema de derechos, pero también de rentabilidad y negocio.

16. Phd. Universidad Pontificia Bolivariana. fausto.zuleta@upb.edu.co

17. Mg. Universidad Pontificia Bolivariana. angela.echeverri@upb.edu.co

18. Mg. Universidad Pontificia Bolivariana. gustavo.sevilla@upb.edu.co

Referencias

García M, Cloquell V, Gómez T. (2001). Metodología del Diseño Industrial. Valencia: Editorial Universidad Politécnica de Valencia.

Regidor, R. (2005). Las capacidades del niño: Guía de estimulación temprana de 0 a 8 años. Madrid: Ediciones palabra S.A.

Sáenz, L. (2005). Ergonomía y diseño de productos. Criterios de análisis y aplicación. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.

Steinfeld E. Lenker J. Paquet V. (2002). The Anthropometrics of Disability: An International Workshop. Buffalo: Center for Inclusive Design and Environmental Access. Recuperado de <http://idea.ap.buffalo.edu//anthro/the%20anthropometrics%20of%20disability.pdf>

Stuart, P. (1991). Total design: Integrated methods for successful products engineering. Londres: Addison Wesley Pub.

Tison, C. Gosselin C. (2006). Desarrollo neurológico de 0 a 6 años: Etapas y evaluación. Madrid: Narcea S.A de ediciones.

Ulrich, K. (2004). Diseño y desarrollo de productos. Enfoque multidisciplinario. México: Mac Graw Hill.

Universidad Complutense de Madrid. (2007). El enfoque del marco lógico: Manual para la planificación de proyectos orientados mediante objetivos. Madrid: Fundación Centro Español de Estudios de América Latina.

► Desarrollo y venta de proyectos creativos pertenecientes al área de la Animación / *Zaira Montes*

Muchos jóvenes poseen ideas creativas con potencial de explotación comercial y por falta de orientación en ventas estas ideas permanecen guardadas sin ver la luz. Si se logra incentivar a estos creativos para que levanten proyectos capaces de ser vendidos en mercados o convocatorias pertenecientes a la industria de la animación y la multimedia, se logrará incrementar la productividad del país en el sector de la economía naranja.

En entornos académicos donde se desarrollan carreras artísticas como el diseño gráfico, artes visuales, arquitectura y todas aquellas donde la creatividad está latente, existen jóvenes capaces de crear personajes, historias y escenarios con gran potencial para ser convertidos en series animadas, proyectos multimedia y hasta películas, geniales ideas que lamentablemente se quedan engavetadas por falta de orientación profesional que los conduzca a explotar comercialmente sus propuestas.

La presente ponencia propone identificar las diferentes oportunidades existentes en el mercado actual y el formato de venta que deberán cumplir aquellos jóvenes que posean ideas novedosas en el área de la animación.

Por medio de ejemplos reales donde proyectos de estudiantes universitarios han logrado materializarse exitosamente, se demostrará que es posible rentabilizar las ideas si se cumplen los requisitos que exigen las convocatorias financiadoras dirigidas a proyectos creativos.

Cada vez son más los jóvenes que se han visto beneficiados por entidades como propimágenes a nivel nacional y cartoon network a nivel internacional que recientemente en su última convocatoria seleccionó el proyecto titulado Cazadores de Estrellas del joven Ricardo Scioville residenciado en la ciudad de Bogotá.

Actualmente la juventud ha demostrado que con perseverancia y confianza en sus ideales se pueden lograr materializar sus sueños, es vital replicar esta información y motivar a que cada vez sean más personas llevando sus mensajes al mundo.

La presente propuesta plantea incorporarse a la mesa 2, cuyos temas a trabajar serán la industria creativa, emprendimiento y sector productivo. Si logramos estimular a los jóvenes a producir contenidos creativos estaremos haciendo crecer aún más la economía naranja en el país. Tenemos ejemplos de países latinoamericanos como Argentina y México poseen actualmente una alta productividad en el sector de la animación, logrando crear no solo contenidos en animación con calidad de exportación, sino que además cubren demandas de servicios de animación para grandes casas productoras internacionales.

Referencias

- Lidwell, Holden. Butler. (2003). Universal Principles of Design. USA. Rockport Publishers, Inc.
- Well, P. (2007). Fundamentos de la Animación. España. Parramón Ediciones, S.A.
- Rizzo, M. (2005). Manual de Dirección Artística Cinematográfica. España. Omega.
- Llerandi, A. (2015). Producción Cinematográfica. Venezuela. Producciones Editoriales C.A.
- Lupton, E. (2011). Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. USA. Princeton Architectural Press.

► Dispositivo tecnológico de simulación y validación para la enseñanza en el desarrollo de productos /

*Jonny Fernando Cardona Caballero*¹⁹

Las maneras de proceder el diseño industrial difieren en la manera que sea abordada la práctica de acuerdo a los contextos en que este va a intervenir, algunos autores como Kuechler, B., & Vaishnavi, V. (2008) describen en proceso de diseño partiendo de 5 fases descritas como la identificación del problema, propuestas, desarrollo, evaluación y conclusión. Actualmente en el programa de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia sede Palmira, dentro de sus ejercicios de formación académica sugieren la realización de representaciones y prototipos de producto dentro de las etapas de desarrollo y evaluación), los cuales no llegan a cumplir con los requerimientos técnicos mínimos para ser considerados prototipos quedándose en una etapa de desarrollo de modelos de producción esto a causa de que los procesos de prototipado, validación y comprobación de diseños, tiendan a ser costosos, con tiempos de producción desarrollo cortos por lo tanto no cercanos a la realidad .

La presente investigación pretende integrar las tecnologías de la realidad virtual realidad, aumentada y realidad mixta dentro del proceso de Diseño para enriquecer la fase de desarrollo y evaluación, ya que estas herramientas permiten crear diferentes entornos, posicionando objetos físicos y virtuales de manera híbrida ayudando a representar y entender la etapa de validación de un producto. El estudio se realizó partiendo de la metodología Design Science Research la cual se desarrolla en 5 fases siendo estas: motivación, definición de los objetivos para la solución, proyección y desarrollo de artefacto, demostración y validación.

Como resultado se obtuvo un dispositivo tecnológico que permitió simular prototipos y preseries de productos a través de la integración de las tecnologías de la Realidad Aumentada, Realidad Virtual y Realidad Mixta, permitiendo llevar a cabo procesos de validación con los usuarios partiendo del estudio de caso un modelo de calzado. Como conclusiones el dispositivo permitió comprender las diferentes variaciones que se pueden aplicar en el producto final antes de que este entre en etapa de producción, además, de tener las posibilidades de cambiar la escala para analizar detalles específicos según lo requiera el proyecto, y dando por tanto el cumplimiento satisfactorio de la integración del dispositivo construido a las tecnologías planteadas en la investigación.

Partiendo de lo anteriormente expuesto se considera que la mesa pertinente para la participación del simposio sería **Mesa 2:** Industria creativa, emprendimiento y sector productivo.

19. Estudiante de Diseño Industrial. Universidad Nacional de Colombia sede Palmira. jofcardonaca@unal.edu.co

Referencias

Alexander, B., Ashford-Rowe, K., Barajas-Murphy, N., Dobbin, G., Knott, J., McCormack, M., ... & Weber, N. (2019). EDUCAUSE Horizon Report: 2019 Higher Education Edition. EDUCAUSE.

Cuperschmid, A. R. M. (2014). Realidade Aumentada no processo de projeto participativo arquitetônico: desenvolvimento de sistema e diretrizes para utilização.

Cupitra-García, A., Duque-Bedoya, E. T. (2018). Profesores aumentados en el contexto de la realidad aumentada: una reflexión sobre su uso pedagógico. *El Ágora USB*, 18(1), 245-255.

Kuechler, B., Park, E. H., & Vaishnavi, V. (2009). Formalizing theory development in IS design science research: learning from qualitative research. *AMCIS 2009 Proceedings*, 486.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2008). Formar para la ciencia, la tecnología y la innovación. Fecha de acceso: 10/8/2020. Url: <https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-183960.html>

Pei, E., Campbell, I., & Evans, M. (2011). A taxonomic classification of visual design representations used by industrial designers and engineering designers. *The Design Journal*, 14(1), 64-91.

Sanchez M, J. (2017) Maneras de comunicación del proyecto de diseño industrial. Congreso internacional de diseño Factor común primera edición Cali, Programa editorial Universidad Autónoma de Occidente 2018, ISSN 978-958-8994-61-1.

Universidad Nacional de Colombia sede Palmira (2014). Proyecto educativo de programa autoevaluación y seguimiento de la calidad de los programas de pregrado diseño industrial.

► Construcción de un espacio semántico como soporte de diseño de empaques en el mercado huilense cafetero /

Johans Sánchez Murillas²⁰

El clúster del café en el departamento del Huila - Colombia se distingue por ofertar un producto el cuál no es reconocido como "cultura cafetera", sino como productores que se ven obligados principalmente a proveer a otros clústers del país debido a que su fuerte no se encuentra en el desarrollado estrategias de intervención desde el diseño y el mercadeo. La presente investigación expone la aplicación de la construcción de un espacio semántico que soporta la metodología de diseño por Ingeniería *Kansei* enfocada al desarrollo estético-formal de productos que conecten emocionalmente con los consumidores dentro del Clúster cafetero del Huila – Colombia. Como resultados se obtuvo la definición del espacio semántico que junto al espacio de propiedades formales soportaron la construcción de un modelo de briefing que permite desarrollar productos que conecten con el usuario estético-emocionalmente. Los resultados fueron aplicados a dos propuestas de empaques para café de una marca nueva de café indígena con finalidades de dos públicos objetivos diferenciados. Como conclusión del trabajo se identifica aplicación satisfactoria de un modelo alternativo, que bajo principios del design science research, soporta la actividad de los diseñadores en la construcción de parámetros de diseño más objetivos.

De acuerdo a lo anterior se presenta la siguiente propuesta al simposio para la mesa 2. Industria creativa, emprendimiento y sector productivo.

Referencias

- Buriticá, P. (2010). La Roya del Cafeto en Colombia: Realizaciones de Impacto Nacional e Internacional en el Siglo XX. En: Rev. Fac. Nal. Agr. Medellín 63(1), 5285-5292.
- Córdoba, A., Aguayo, F., & Lama, J. (2010). Ingeniería kansei: diseño estético de productos. DYN0, 489-503.
- Desmet, P. M., Porcelijn, R., & van Dijk, M. B. (2007). Emotional Design; Application of a Research-Based. Know Techn Pol, 141-155.
- Huang, Y., Chen*, C.-H., & Khoo, L. P. (2012). Products classification in emotional design using a basic-emotion based semantic. International Journal of Industrial Ergonomics, 569-580.
- Pambudi, I., Azliaa, W., & Hardiningtyasa, D. (2015). Development of customer oriented product design using Kansei. Procedia Manufacturing 4, 328 -335.
- Sánchez M, J., Martínez B, JS., Pinchao D, L. (2020). Emotional design model as alternative for access of products from Huila to Colombian coffee market. 7th International Forum of Design as a Process: Design and Territory.
- Semante, H., (2014). Producción de café de alta calidad por comuneros de la comunidad indígena Yanacona en el sur del Huila – Colombia. Un análisis de aglomeración espacial. Agroecol. Cienc. Tecnol. Vol. 2 No. 1., 6-4.
- Trueman, M., & Jobber, D. (1998). Competing through design. ELSEVIER, Long Range Planning, 596.

20. Especialista en pedagogía del diseño. Instituto Departamental de Bellas artes de Cali. josanchezmu@unal.edu.co

► El diseño industrial como aporte sostenible a la venta y exhibición de productos dentro de la plaza de mercado el potrerillo (pasto- Nariño) / *María Alejandra Delgado Coral*²¹

La plaza de mercado el Potrerillo de Pasto-Colombia ha ofrecido sus servicios durante 42 años, su estado actual es mejor que el de sus inicios, pero este no es destacable.

Muchos problemas se presentan en sus instalaciones, pero con el proyecto que aprobó el gobierno muchos hasta se podrían solucionar, pero a esto les falta un complemento: la sostenibilidad. La cual ataca los problemas desde los enfoques: económico, social y ambiental.

Con la mejora que se le realizará no se aplicará los tres enfoques, ya que al solo intervenir la infraestructura física se está dejando de lado a la esencia de una plaza: sus vendedores. Los que a altas horas de la madrugada compran sus productos y los organizan de la mejor forma que conocen, ellos le dan vida a este espacio, con sus gritos ofreciendo sus productos y con sus apodos cariñosos para generar más ventas. Estos personajes particulares no poseen espacios dignos de trabajo ni poseen herramientas suficientes para mejorar la exhibición de sus productos.

Se planteará una alternativa sostenible que brinde mejores condiciones para la venta y exhibición de productos agrícolas en la plaza de mercado. Durante el proceso me acercaré a los vendedores para identificar, analizar los fenómenos que afectan el contexto, se propondrá en conjunto posibles soluciones.

Todo el proceso se realizará bajo la metodología de la Investigación creación la cual consiste en: | Contextualización | Sensación detonante | Conformación Plástica |.

Con la investigación se generará conciencia sobre la importancia y beneficios de un puesto de trabajo decente, también se originarán propuestas aplicables al contexto estudiado y evaluar con los usuarios reales, los prototipos resultantes de la investigación.

Es aquí en donde esta intervención se justifica, la intervención de esta problemática nos generará un entorno sostenible y para lograrlo es necesaria la implementación de prototipos reales, acercamientos reales, para que el vendedor y comprador no solo sea un espectador del proyecto sino un actor más del mismo.

Objetivo General

Plantear una alternativa sostenible que brinde mejores condiciones para la venta y exhibición de productos agrícolas en la plaza de mercado el Potrerillo en la ciudad de San Juan de Pasto.

Objetivos específicos

- Identificar y analizar desde el diseño y el desarrollo sostenible los fenómenos por los cuales se generan problemáticas asociadas a la venta y exhibición de productos agrícolas en la plaza de mercado.
- Proponer artefactos o sistemas sostenibles que impacten de manera positiva el espacio de venta y exhibición de productos agrícolas en la plaza de mercado.
- Elaborar un prototipo a escala real.
- Evaluar el funcionamiento del artefacto o sistema en el contexto real.

²¹. Especialista en pedagogía del diseño. Instituto Departamental de Bellas artes de Cali. josanchezmu@unal.edu.co

Metodología

La investigación-creación es una práctica creativa, que más allá de explicar el mundo busca transformarlo, basándose en la experimentación y exploración. Es una metodología en donde a partir de los intereses del creador se quiere transformar una situación por medio de acciones concretas con el fin de impactar la cotidianidad.

Proceso

Contextualización: aquí el investigador conoce, se apropia del tema, indaga en el contexto interactuando directamente con los implicados, en esta búsqueda de diversos tipos de información usara las diferentes herramientas aprendidas las cuales generan conocimiento tácito, pero también se apoyará en bibliografía. Esta convergencia produce originalidad y una contribución significativa.

Sensación detonante: Una vez hecha la búsqueda de información se hace una interpretación, reflexión y crítica al respecto. Después de esto el investigador asume una postura frente a la realidad del contexto y decide enfocarse en algún aspecto particular de su interés.

Conformación Plástica: se transforma las ideas a realidad, y se concreta el producto plástico sensorial, teniendo en cuenta que la retroalimentación y evaluación del producto resultado de la investigación es necesario.

Resultados esperados

La investigación aún no finaliza completamente, pero el resultado que hasta el momento se ha logrado es una lista específica de requerimientos de diseño; el producto será: seguro – ergonómico - resistente – Replicable - Fomentará la formalización y consumo de productos locales.

Conclusiones del trabajo

En la plaza de mercado el potrerillo la calidad de los espacios donde se comercializan los productos es muy deficiente, los usuarios y vendedores no tienen conciencia de la importancia de un espacio y trabajo decente.

Interviniendo este tipo de contextos descuidados y abandonados, se pueden crear impactos significativos para crear un mundo mejor.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada (territorio, patrimonio y memoria)

La presente ponencia busca generar consciencia sobre la importancia del contexto tratado, aunque es complejo, es un contexto que resalta lo que es el territorio nariñense, donde resaltamos por nuestra gran variedad de productos agrícolas, además el enfoque sostenible inclinado a un trabajo decente en una plaza de mercado, es innovador.

Referencias

Alcaldía de Pasto (2012). Reglamento interno de Plazas de mercado. Pasto: Autor.

Alcaldía de Pasto (2016). Plan de Desarrollo Municipal: "Pasto educado constructor de Paz". Pasto: Autor.

Baquero, D.(2011). Las plazas de mercado como catalizadores urbanos. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia Facultad de Artes, Escuela de Arquitectura.

Beltran, B. (2018). ¿Investigar creando? una guía para la investigación-creación en la academia. Bogotá: Universidad del Bosque.

Departamento Nacional de Planeación. (2018). Bases del plan nacional de desarrollo. Obtenido de: www.dnp.gov.co/Plan-Nacional-de-Desarrollo/Paginas/Bases-del-Plan-Nacional-de-Desarrollo-2018-2022.aspx.

Naciones Unidas (2018). La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe. Santiago: CEPAL.

Organización Internacional del Trabajo (2018). Trabajo Decente. Obtenido de: <https://www.ilo.org/global/lang-es/index.html>

Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente. (2007) DISEÑO PARA LA SOSTENIBILIDAD Un enfoque práctico para economías en desarrollo. Obtenido de: <http://www.d4s-de.org/d4sspanishlow.pdf>

Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (2015). Consumo y producción sostenibles y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Obtenido de: <https://wedocs.unep.org/rest/bitstreams/17804/retrieve>

► AWARANK´U /

Alex Fernando Alvarez Argotty²²

Las tejedoras de los grupos indígenas Quillasinga de Gualmatan y Mapachico del departamento de Nariño, buscan mejorar el proceso de urdimbre y guardar las memorias de un legado ancestral que representa su riqueza cultural y de tradición, encontramos la oportunidad para generar una solución, trabajar teniendo en cuenta el enfoque pragmático del objeto, sin que pierda su significado y genere un nivel de pertenencia, debido a la importancia socio cultural que tiene el tejido en guanga para la cultura de los pastos, que se han caracterizado por su gran habilidad artística.

La guanga es una maquina rustica y sencilla, es un telar ancestral, un instrumento utilizado por el pueblo indígena, para plasmar la grafía del pensamiento andino. Es notoria la influencia que ha tenido el diseño industrial en el mejoramiento de los objetos que utilizamos en la vida cotidiana, pero en este caso en particular, donde las tejedoras de los grupos indígenas Quillasinga de Gualmatan y Mapachico del departamento de Nariño, buscan mejorar el proceso y guardar las memorias de un legado ancestral que representa su riqueza cultural y de tradición, encontramos la oportunidad para generar una solución, trabajar teniendo en cuenta el enfoque pragmático del objeto, sin que pierda su significado y genere un nivel de pertenencia, debido a la importancia socio cultural que tiene el tejido en guanga para la cultura de los pastos, generando una solución técnica, mediante una metodología de diseño centrada en el usuario, con unos requerimientos generados a partir de una recolección de datos de un área de oportunidad, para generar un sistema que esté de acuerdo con ellos.

se creó una nueva propuesta tomando como punto de partida, la madera como materia prima y su significado simbólico en ella, su forma rectangular, aplicando la secuencia de proporcionalidad de Fibonacci. Se diseño un Sistema de barras ranuradas que sirven como rieles graduables, por los cuales se deslizan carros dotados de un dispositivo de pin, que libera o bloquea el movimiento lineal de los comueles, este mecanismo fue diseñado a partir de la interrelación de las formas, empleando la sustracción entre dos figuras geométricas, para que por medio de la coherencia formal pueda liberarse, correr o ajustarse. Omitiendo así el amarre con fibras naturales con las que se aseguraban anteriormente los comueles. obteniendo un proceso que permite una manipulación más sencilla y minimiza el sobreesfuerzo físico.

Conclusiones

- Awarank´u es el inicio de un proceso de estudio y mejoramiento del sistema de tejido, este proyecto deja abiertas muchas áreas de oportunidad para un trabajo posterior.
- Se pude pensar en la aplicación del diseño no solamente para mejorar el instrumento y sus herramientas si no también en todo el proceso de ideación, creación y venta de los productos.
- Hay que destacar la gran importancia que tiene el valor como signo en los objetos rescatarla y hacerla parte del diseño.

²² 22. Producción en diseño industrial, semestre IV 2020, Fundación Academia de Dibujo Profesional.

Referencias

Diversidad cultural, declaración universal de la UNESCO sobre la diversidad cultural. Adoptada por la 31ª reunión de la Conferencia General de la UNESCO París, 2 de noviembre de 2001

Fundación urdiendo minga, "Warmikuna pudinci iachachinchi, mujeres tejiendo saberes y enseñanzas "proyecto ganador cultura convoca gobernación de Nariño año 2017-2018

Cabildo indígena Quillacinga de Gualmatan, Pasto

Proceso de tejido comunitario Quillacinga, Killaurku

Jorge Hernando Delgado Nichoy, sociólogo
universidad de Nariño

Tania Elizabeth Alvarez Argotty, estudiante sociología
universidad de Nariño

► Aula en clase: ¿Desarrollador del pensamiento creativo? /

Carolina Paz Londoño²³

El pensamiento creativo es un tema a explorar para todo aquel diseñador con enfoque en la comunicación gráfica que requiera o se vea en la necesidad de estimular su desarrollo de ideas. Por esta razón, este proyecto toma como iniciativa en una comunidad de técnicos profesionales en Diseño gráfico de la FADP donde se vivencia por parte de estudiantes una ausencia de conocimientos y dinámicas que fortalezca el desarrollo del proceso de ideas creativas, pues en la actualidad el pensamiento creativo es el proceso por el cual todo Diseñador debería alcanzar, independientemente del resultado que este pueda llegar a ser.

Problemática

Se evidencia que en el programa técnico profesional en Diseño gráfico existe una ausencia de algún proceso creativo que sea significativo para la formación de diseñadores gráficos en la institución, para el desarrollo de sus ideas y por ende la organización y producción de trabajos en clase, este en cuestión es el pensamiento creativo.

Objetivos

Reconocer las dinámicas bajo las cuales se desarrolla el pensamiento creativo en el Programa Técnico Profesional Diseño gráfico de la FADP.

Específicos

- Identificar las estrategias docentes para el desarrollo del pensamiento creativo en el aula de clases.
- Analizar la reacción de los estudiantes frente a las estrategias del docente para el desarrollo del pensamiento creativo en el aula de clases.
- Interpretar los resultados sobre el pensamiento creativo de los estudiantes en el aula de clases.

Metodología

El tipo de investigación es cualitativa con un enfoque deductivo realizando un análisis de encuestas y entrevistas a los actores de la investigación (Docente-Estudiantes) con técnicas como la observación, Diario de campo, fichas técnicas lecturas, entre otras.

Resultados

- Participación como ponente en el encuentro de semilleros de la institución 2019-A y 2019-B
- Aplicación de herramientas de la investigación: Encuestas a estudiantes y Entrevistas a docentes.
- Artículo de Reflexión de la primera fase del proyecto

Conclusión del trabajo

El proyecto aún está en curso, ha sido una investigación de pasión y persistencia para dar a conocer e impactar en próximos resultados los conocimientos e Insights desde la experiencia creativa del estudiante y la percepción del docente puesto que son los actores principales de la investigación, para poder desarrollar un aporte significativo a la FADP.

23. Estudiante del Programa Técnico Profesional en Diseño Gráfico, caro231199@gmail.com

Esta investigación está relacionada con temas de la actualidad en la industria creativa desde el punto de vista de la creatividad que trae consigo: El pensamiento creativo y como grupo de objeto, la comunidad FADP.

Referencias

IDARTES. (2013). creación, pedagogías y contexto. Bogotá: La silueta Ltda.

Rojas, V. M. (2011). Metodología para la investigación: diseño y ejecución. Bogotá: Ediciones de la U.

Krumm, G.(2017)Test de pensamiento creativo de torrance(ttct) -Verbal forma b: normas para adolescentes y ADULTOS JÓVENES argentinos.

Revista Global de Negocios (2017) BATERIA DE EVALUACION DEL PENSAMIENTO CREATIVO (VP-FA-14).

► Visualización de datos abiertos de la unidad de víctimas: una experiencia formativa / Daniel Antonio León Blanco²⁴

Los datos abiertos de la Unidad de Víctimas del gobierno de Colombia son un recurso valioso para la construcción de memoria. Así mismo lo son las estrategias de visualización que permitan su comunicación. Para ello es necesario saber dar sentido a la información un cuantitativa y llevarla a espacio de lo visual. El presente texto expone un ejercicio de alfabetización visual con estudiantes de Diseño Visual en el que los datos abiertos son a la vez insumo y fin para despertar la sensibilidad y el interés por dar una interpretación crítica de la realidad a través de estos de registros.

Problemática

La visualización de información es relevante en el marco de iniciativas que ven en los datos abiertos un camino para contribuir en los procesos de Memoria. El caso colombiano exige a las escuelas en Diseño formar en estos "nuevos" campos, de manera que existan profesionales capaces de narrar historias desde criterios funcionales y estéticos que permitan plantear reflexiones críticas sobre los datos.

Para ello, es necesario que el estudiantado de sentido a los datos. En el campo de la Visualización de Información, el Diseño Visual aporta un componente narrativo y estético para definir estrategias visuales que faciliten la decodificación de la información (Ryan, 2016). Ahora bien, para conseguir es propósito es necesario desarrollar habilidades para la lectura e interpretación crítica a través de procesos de alfabetización de datos (Fontichiaro & Oehrli, 2016; Ridsdale et al., 2015).

El presente ejercicio es una reflexión sobre un proceso de alfabetización en un grupo de estudiantes de Diseño Visual²⁰. En especial, enfatiza en las etapas del proceso que buscan mostrar a los datos como vía para comprender la realidad (Tygel & Kirsch, 2016). Allí, los datos abiertos y en especial aquellos relacionados con el conflicto armado en Colombia²¹ son un insumo valioso.

Metodología

La alfabetización de datos propende por comprender de forma crítica los datos. Es por tanto habitual que el proceso presente la influencia conceptual de Paulo Freire. Tygel y Kirsch (2016) consideran 4 fase para la alfabetización: Investigación, Tematización, Problematización y Sistematización. Las fases buscan motivar la comprensión de la realidad a través de los datos. Bajo esa estructura se orientó una intervención en el aula medida por ejercicios de Diseño y Creación (D'Ignazio, 2017), cuya parte final giró en torno al diseño de piezas de visualización con datos abiertos, acompañado de momentos de co y auto evaluación.

24. Diseñador Gráfico de la Universidad del Cauca, maestría en Diseño y Creación Interactiva (en curso) de la Universidad de Caldas. Docente en el programa de Diseño Visual de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca en Popayán. Contacto: leonblanco@unimayor.edu.co

25. El ejercicio se desarrolló en el programa de Diseño Visual de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca (Popayán) en el contexto de la asignatura electiva: profundización Editorial 4 durante en el segundo semestre del año 2019.

26. Unidad para la atención y reparación integral a las víctimas del gobierno colombiano. <http://cifras.unidadvictimas.gov.co/Home/General>

Resultados

Cada estudiante del grupo conformado por 5 mujeres y 2 hombres realizó una visualización según su interés particular. La Unidad permite descargar registros sobre hechos victimizante, género, edad o lugar de ocurrencia. Con esos parámetros cada estudiante exploró diferentes formas de visualización que demostraron las diferentes posibilidades del lenguaje visual para la presentación diagramática de datos.

El ejercicio evidenció un interés por destacar aspectos intrínsecos de los datos. Hubo preferencia por evidenciar diferentes maneras en las que el conflicto armado golpeó a grupos sociales en particular a través de la comparación y la categorización. Cabe señalar que, si bien los datos de la Unidad permiten explorar la afectación del conflicto en todo territorio nacional, el grupo de estudiantes optó por centrar su atención en el departamento del Cauca.

Conclusiones

El ejercicio facilitó la asociación de los datos con hechos de impacto social. Hubo interés por la claridad y el uso de códigos comprensibles dada la naturaleza sensible del tema, a la vez el ejercicio propició aspectos de reflexión sobre la relación forma y contenido, despertó interés por cuidar la eficiencia y efectividad de los códigos visuales, puede decirse que la base de datos usada favoreció una postura crítica, un enfoque humanista sobre los datos (Lupi, 2017).

Si bien el ejercicio es corto en alcance, permitió entrever un potencial didáctico en el uso de datos abiertos para despertar la sensibilidad y favorecer el desarrollo de habilidades de diseño asociadas a la presentación diagramática de la información.

Referencias

- D'Ignazio, C. (2017). Creative data literacy. *Information Design Journal*, 23(1), 6–18. <https://doi.org/10.1075/idj.23.1.03dig>
- Fontichiaro, K., & Oehrli, J. A. (2016). *Why data literacy matters*. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1099487.pdf>
- Lupi, G. (2017). Data Humanism, the Revolution will be Visualized. – giorgia lupi – Medium. Retrieved February 3, 2019, from <https://medium.com/@giorgialupi/data-humanism-the-revolution-will-be-visualized-31486a30dbfb>
- Ridsdale, C., Rothwell, J., Smit, M., Ali-Hassan, H., Bliemel, M., Irvine, D., ... Wuetherick, B. (2015). Strategies and Best Practices for Data Literacy Education. *Knowledge Synthesis Report*. <https://doi.org/DOI: 10.13140/RG.2.1.1922.5044>
- Ryan, L. (2016). *The visual imperative. Creating a visual culture of data discovery*. (T. Green, Ed.), Morgan Kaufmann. Cambridge: Todd Green.
- Tygel, A. F., & Kirsch, R. (2016). Contributions of Paulo Freire for a Critical Data Literacy: a Popular Education Approach. *The Journal of Community Informatics*, 12(3), 108–121. Retrieved from <http://www.ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/1296>

► Vestuario, Patrimonio y Comunidad; Comienzo de una investigación / Fausto Alonso Zuleta Montoya²⁷; Victoria Eugenia Restrepo Zuluaga²⁸; Jairo Mauricio Velásquez Posada²⁹; Juan David Posada Segura³⁰ y Francisco Fernando Gallego Escobar³¹

Esta ponencia, busca establecer el reconocimiento que hace MinCiencias a uno de los primeros proyectos avalados en la convocatoria InvestigARTE del 2019. El cual trata sobre reconocer los saberes artesanales y tradicionales del quehacer de las comunidades del departamento antioqueño, refiriéndose exclusivamente a productos que tienen que ver con el cuerpo y sus artefactos vestimentarios. La intención de desarrollar un inventario de estos objetos y establecer cuáles son los procesos técnicos y creativos de cada uno de ellos, para indicar el patrimonio material o inmaterial que se ha realizado o conservado es la propuesta a resolver.

Dentro de los procesos actuales que se plantean sobre Investigación-Creación²⁷, Industrias Creativas, Economía Naranja o Creativa, los productos de Arte, Arquitectura y Diseño (AAyD), son hoy en día una forma de investigar, evidenciar y divulgar los resultados que en dichos proyectos se suscitan. A partir de ello, exponer los resultados que se van logrando en este tipo de investigaciones son cada vez más necesarios, pertinentes y procuran lograr un impacto mayor, eficiente y duradero en la sociedad, industria y gobierno. Esta propuesta busca exponer como el proyecto <Vestuario, Patrimonio y Comunidad; Inventario de productos vestimentarios tradicionales en Antioquia>, reconocerá los saberes artesanales y tradicionales del quehacer de las comunidades del departamento de Antioquia, refiriéndose exclusivamente a productos que tienen que ver con el cuerpo y los vestidos. La intención de desarrollar un inventario de objetos vestimentarios (prendas o accesorios dentro del territorio mencionado), y establecer cuáles son los procesos técnicos y creativos

de cada uno de ellos, para indicar el patrimonio material o inmaterial que se ha realizado o conservado es la propuesta a resolver de la investigación, sin embargo, aquí se mostrará cómo se creó el proyecto, los actores implicados y la forma de abordar el tema desde el diseño, el patrimonio y la comunidad participante (investigadores e implicados sociales).

El proyecto se crea de acuerdo a la convocatoria InvestigARTE²⁸, que desde el anterior Colciencias, hoy nuevo Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación²⁹ se realiza. Esta visión no ha sido nueva, propende desde una perspectiva que en el 2013 aparece por la Investigación-Creación que desde varias comunidades se adelantaba y se establecía (Bonilla et.al. 2017). Así pues, la investigación congrega a 3 entidades ubicadas en la ciudad de Medellín; la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB), la Institución Universitaria Pascual Bravo (IUPB) y la Corporación Activos Por los Derechos Humanos (CAP),

27. Universidad Pontificia Bolivariana, Diseñador industrial doctor, fausto.zuleta@upb.edu.co

28. Universidad Pontificia Bolivariana, Diseñadora de vestuario, Administradora de empresas, victoria.restrepo@upb.edu.co

29. Universidad Pontificia Bolivariana, Arquitecto magister, mauricio.velasquez@upb.edu.co

30. Corporación Activos Por los Derechos Humanos, Abogado doctor, jd@posadasegura.org

31. Institución Universitaria Pascual Bravo, Comunicador social magister, francisco.gallego@pascualbravo.edu.co

32. Se entiende como Investigación-Creación "la indagación que busca responder a una pregunta o problema de investigación a través de una experiencia creativa que da lugar a obras, objetos o productos con valor estético y cuya naturaleza temporal puede ser efímera, procesual o permanente". Anexo 4, pág. 167. Modelo de medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y de reconocimiento de investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación, año 2018. Colciencias.

33. Convocatoria realizada en julio del 2019. <https://minciencias.gov.co/convocatorias/invitacion-para-presentacion-propuestas/invitacion-presentar-proyectos-investigacion>

34. Ley 1951 del 24 de enero del 2019.

y pretende establecer un proceder metodológico que dinamiza en un primer estadio la idea de la caracterización objetual, relacionando la idea de producción y elaboración de dichas vestimentas según los territorios, sus comunidades y el patrimonio de cada una de ellas. Un segundo estadio, establece los trabajos colaborativos y/o pedagógicos en los que las comunidades han realizado la tradición de los productos encontrados y que hoy en día todavía se conservan. Por último, se buscará una divulgación mediada por tecnologías digitales, de acuerdo con la capacidad de estas para conservar y dar lugar a lo aprendido o desarrollado durante el proyecto. En cualquiera de las tres fases, aparecen investigadores de diversas disciplinas, las cuales incluyen diseñadores, arquitectos, antropólogos, ingenieros, comunicadores, además de poder trabajar con estudiantes y actores sociales en diversas comunidades para así llegar a establecer la relación patrimonial que aún existe en el territorio.

Referencias

Bonilla, H., Cabanzo, F., Delgado, T., Salgar, O. H., Salamanca, J., & Soto, A. N. (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).

DNP. (s.f.). Departamento Nacional de Planeación. Recuperado el 5 de 8 de 2019, de <https://www.dnp.gov.co/programas/desarrollo-social/subdireccion-de-educacion/Paginas/cultura.aspx>

Rausell, P., A. S. (2008). Cultura. Estrategia para el desarrollo local. Madrid: AECID.

UNESCO. (2003). Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. Recuperado el 4 de 8 de 2019, de <https://ich.unesco.org/es/convenci%C3%B3n>

UPB, C. (25 de noviembre de 2016). Innovación social en tejeduría para mujeres comunitarias. Imágenes del Proyecto Innovación social en tejeduría para mujeres comunitarias. Universidad Pontificia Bolivariana. Escuela de Arquitectura y Diseño. Facultad de Diseño de Vestuario. Medellín, Antioquia, Colombia.

► **Imagen y concepciones de desarrollo en la caficultura caucana: Representaciones re-significación de la marca Juan Valdez en la Federación Campesina del Cauca – FCC y la Central Cooperativa Indígena del Cauca – CENCOIC / Alex Francisco Audivert³⁵**

La representación de Juan Valdez, además de hablar de la misión y visión de la Federación Nacional de Cafeteros, da cuenta de diferentes momentos históricos donde converge el desarrollo nacional, dicha imagen a su vez, es transformada por las representaciones de la Federación Campesina del Cauca – FCC y la Central Cooperativa Indígena del Cauca – CENCOIC, donde se enuncian dos apuestas económicas, productivas y sociales que dan cuenta de otras identidades del actor rural. Convergen y se distancian de esta forma, alternativas, proliferaciones y ODS, bajo los pilares de la resistencia, el territorio y la memoria.

Hacia 1959 el director general de la Federación Nacional de Cafeteros, Arturo Gómez Jaramillo y su representante en Nueva York, Andrés Uribe, se reúnen en la empresa de publicidad *Doyle Dane Bernbach* — DDB, para desarrollar el personaje Juan Valdez, es así, como empieza desde entonces una de las historias publicitarias más exitosas a nivel mundial; este personajes que años posteriores se convirtió en la marca principal de la organización cafetera colombiana, también da cuenta de otra narrativa donde converge el desarrollo nacional con sus auges y declives. (Reina, M. Silva, G. Samper, L. F. Fernandez, M, 2007)

Es en este sentido converge la Federación Campesina del Cauca — FCC y la Central Cooperativa de Indígenas del Cauca — CENCOIC, que en medio de un proceso de memoria y resistencia territorial de casi cincuenta años, da cuenta de resignificaciones caficultoras; confrontando, cuestionando y visibilizando representaciones diferentes que se pueden entender como evidencias de proliferaciones y alternativas al desarrollo nacional. (Quijano, 2012)

Por tanto, el objetivo principal de esta investigación fue identificar y analizar la transformación de la representación Juan Valdés, en las organizaciones mencionadas, donde el concepto de marca da un giro epistémico hacia la idea de representación. — retomada sobre la propuesta de Jesús Gonzales Requena (2015) —.

Esto tradujo elegir una propuesta teórico-metodológica que entiende la imagen como un texto compuesto por tres dimensiones: comunicativa, imaginaria y real, (Requena, 2015) con el fin de analizar las imágenes y usos de tres organizaciones en medio del devenir histórico que representaron los acuerdos y pugnas campesinas, indígenas y gubernamentales alrededor del café.

Como resultado, de este marco teórico-metodológico se aclara que el *texto de la imagen* de Juan Valdez, es una representación con matices exóticos, que busca seducir la mirada del hombre moderno a partir de su condición subdesarrollada, las etapas en las que se ha proyectado, da cuenta de diferentes formas de proyectar al hombre no moderno en el público *desarrollado*,

35. Magíster en estudios interdisciplinarios del desarrollo. Especialista en producción y dirección de video, cine y televisión. Profesor de Comunicación Social, Universidad del Cauca. Investigador Centro de innovación y apropiación social de la caficultura. Coordinador plan de visibilidad FCC, proyecto Unión Europea – Jóvenes Cultivando Vida. alexaudivert@unicauca.edu.co

como también del auge del desarrollo hacia los años 60s y 70s a partir de la bonanza cafetera y su decible y crisis (tras el rompimiento del pacto de cuotas).

Paralelamente se evidencia como la representación de Juan Valdez es resignificada en la FCC y la CENCOIC en medio del auge y la crisis cafetera. Si bien, bajo la mirada del Alto Gobierno, Juan Valdez es la imagen del caficultor colombiano, para estas organizaciones es una representación que ha servido como muro de contingencia para regular los precios de venta a nivel nacional, sin embargo, esta representación no se reconoce como propia. Esto sucede porque el *texto de la imagen* que buscan proyectar las organizaciones de base analizadas, enfatiza en su aspecto real.

Estos puntos son álgidos, puesto que finalmente lo que se cuestiona es la pertinencia de la apuesta organizativa de una entidad frente a las acciones que reflejan las representaciones de otra, no se trata precisamente de la imposición, eliminación, subordinación, o marginación de una forma de pensar, y accionar respecto a lo que significa y proyecta la FNC. Al contrario, lo que se quiere evidenciar es la necesidad de reconocer y otorgar el espacio que se ha ganado la diversidad del *otro* en las dos organizaciones analizadas.

Los puntos mencionados convergen en la construcción, procesos y proyectos alrededor de las proliferaciones, alternativas y desarrollos organizativos soportados en el fortaleciendo de la representación y empoderamiento campesino e indígena de dos organizaciones caucanas, lo que traduce hablar simultáneamente de territorio, memoria y cultura. Motivos por los que este trabajo se encaja dentro de la Mesa 1. Territorio, patrimonio y memoria.

Referencias

- Quijano, O. (2012). *Ecosimías. Visiones y prácticas de diferencia económico/cultural en contextos de multiplicidad*. Popayán, Cauca: Universidad del Cauca
- Requena, J, G. (2015) *En torno a la quemadura Teoría del Texto vs. Teoría de la Comunicación*. Madrid, España: Editorial Fragua.
- Reina, M. Silva, G. Samper, L, F. Fernandez, M, P. (2007) *Juan Valdez. La estrategia detrás de la Marca*. Bogotá, Colombia: Ediciones B

► La galería de los sabores. Viaje sonoro a las cocinas tradicionales de la Galería de Manizales /

Diana Milena Reyes Arias³⁶ y Laura Melissa García³⁷

La galería de los sabores es un proyecto de investigación-creación que indaga ¿Cómo a través del sonido (como materia creativa) de las 3 cocinas y los testimonio de las lideresas se representa el paisaje de las cocinas tradicionales de la galería (plaza de mercado) de Manizales? El planteamiento inicial de este proyecto es la búsqueda de los objetos sonoros comunes que permiten reconocer espacios tradicionales, territorios de alimentación, sus acciones y relaciones de las mujeres de las cocinas con sus artefactos como patrimonio cultural de la ciudad.

La cocina como escenario íntimo donde estas mujeres presentan las formas tradicionales de cocinar en un mundo que está cambiando sus dinámicas exigiendo materiales diferentes en sus estufas, procesos en el manejo de los alimentos, mientras ellas en su día a día preservan la tradición de cómo se cocina. Por ello el proyecto busca comprender el sonido como materia creativa y en él, el paisaje sonoro como posibilidad expresiva de una tradición en una cultura que merece ser escuchado y preservado.

Es en el paisaje sonoro que se representa la 'voz' de los restaurantes: Tammys, Nutibara y restaurante Familiar, a través de una instalación sonora que exige oídos dispuestos a acercarse a esta tradición y tener una experiencia descifradora que se logra compartir la intimidad de estas mujeres en sus cocinas.

La metodología se diseñó en clave de escucha de desciframiento en tres fases, que desembocarán en un proceso creativo por fases, viene tomada de los procesos artísticos. La primera fase 'Oído a todo' se centra en el

reconocimiento de los lugares y sus objetos sonoros en el campo, el acercamiento a los espacios de a través de un diseño semiestructurado de escucha activa consciente. Esta fase es vital porque involucra las conversaciones libres con los personajes de cada práctica cultural.

La Fase 2 'Escucha. Desciframiento y significancia' definió los puntos de escucha para cada cocina y su paisaje sonoro, en esta fase se diseñó el flujo de trabajo en campo y en la posproducción, en esta fase se exploró la relación de artefactos y los paisajes sonoros según el ejercicio de escucha.

Por último, la fase tres "Diseño y desarrollo" aborda la investigación y los descubrimientos de cara a la guionización de los paisajes sonoros y diseño de la instalación sonora.

Este proyecto culminó en 2019 con su exhibición en "Puentes sonoros" dentro del XVIII Festival de la Imagen en un territorio que generó en las mujeres de las cocinas el paisaje sonoro como acto de resistencia, una exhibición en la Universidad de la Tierra que permitió compartir la experiencia y una amplificación en Radio Soberana que de manera increíble les permitió a las mujeres ser escuchadas en su territorio desde la intimidad de sus cocinas. La acción que plantea la escucha fue la que permitió reconstruir esas cocinas y ellas (las mujeres) nos permitieron un diálogo con su mirada de la tradición.

El proyecto se adscribe a la mesa 1. Territorio, patrimonio y memoria, pues establece puentes entre el territorio y sonido como materia creativa permitiendo ampliar la discusión del paisaje sonoro como patrimonio y memoria.

36. Docente Escuela de Comunicación, Universidad de Manizales. Comunicadora Social dreyes@umanizales.edu.co

37. Estudiante Maestría en Diseño y Creación, Universidad de Caldas. Comunicadora Social, estridentemanizales@gmail.com

► Panes y sopas: La plaza de mercado como escenario de mestizaje, hibridación y homogeneización cultural /

Rafael Ángel Bravo³⁸

A lo largo del continente americano, las plazas de mercado o mercados populares, entre otras posibles denominaciones, se convierten en escenarios de resistencia y conservación cultural, dentro de los cuales se manifiestan diversos procesos socioculturales, los cuales se materializan por medio de los distintos productos que en ellos se comercializan, como en las prácticas y creencias que en estos espacios se manifiestan. A través de la creación fotográfica y la experiencia directa, se busca reconocer estos fenómenos geográficos y socioculturales, exaltando y reconociendo la importancia de estos lugares, en pro de su conservación, en tiempos de globalización.

Mi infancia transcurrió en el ombligo de la jungla de asfalto, a cien metros tenía el oasis rural, el coro desordenado de pregones de marchantas atrayendo hacia los vegetales, las carnes, los quesos, la sonrisa atenta del dueño del granero. Ni qué decir del aroma que se distinguía entre los olores y luego cautivaba los ojos apertentes, el del comedero exhibicionista de caldo, huevos, fritanga, sancocho, el bandejazo de granos y tubérculos frescos. (Escallón, citado por Ángel, 2016)

De acuerdo con Eames (2007), se puede aprender más de un país, a través de sus panes y sopas, que en sus museos y salas de conciertos; de acuerdo con este planteamiento, la herencia y tradición alimentarias, junto a otras prácticas y creencias de carácter popular, se convierten en un elemento fundamental de la identidad y del folklore de las diversas culturas que se configuran y reconfiguran en Norte, Centro y Sur América, a partir de diversos fenómenos geográficos, económicos y socioculturales, entre ellos los distintos movimientos migratorios que se llevan a cabo entre ciudades, regiones y países, frente a los procesos de industrialización y globalización, los cuales han de estandarizar patrones y homogeneizar mercados y formas culturales, como lo explica García Canclini (2002).

A partir de la exploración directa, utilizando la fotografía como principal herramienta para la exploración y recolección de información dentro de estos escenarios y tomando como base el Método Folklórico propuestos por Ocampo López (1981), como el modelo audiovisual desarrollado por Charles y Ray Eames, en sus cortometrajes "Day of the dead" (Eames e Eames, 1957), "Tops" (Eames e Eames, 1969) y "Banana Leaf" (Eames e Eames, 1972), se lleva a cabo una identificación de factores comunes y diferenciadores, en un conjunto de mercados en Norte, Centro y Sur América, a través de los cuales es posible identificar, por medio de los objetos, productos, prácticas y creencias que allí tienen lugar, una serie de factores geográficos, sociales y culturales, que intervienen en su desarrollo, para la preservación del patrimonio material e inmaterial a nivel continental.

A través del ejercicio de observación y creación fotográfica, ha sido posible reconocer una serie de constantes y particularidades, inicialmente en el contexto nacional y posteriormente a nivel continental, identificando así un conjunto de factores geográficos, económicos y socioculturales, los cuales conducen a procesos como el mestizaje, la hibridación cultural, la hibridación, la creolización y el sincretismo, los cuales se generan a través

38. Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR. Diseñador Gráfico, Máster en Comunicación Empresarial y Corporativa. angelrafael1980@hotmail.com

del encuentro de identidades diversas. Adicionalmente, procesos como la transmisión oral de saberes, el encuentro de sociedades rurales y urbanas, al igual que los procesos migratorios previamente mencionados, confluyen en estos espacios comerciales y se evidencian gracias a los productos, prácticas, expresiones y creencias, que allí se manifiestan y se preservan.

Referencias

Ángel, R. (2016). Galerías y plazas de mercado como espacio de conservación cultural y producción audiovisual. *Nexus*, 20, 246-267.

Eames, C. (2007). 100 Quotes by Charles Eames. Los Ángeles: Office.

Eames, C. e Eames, R. (1957). Day of the Dead (Cortometraje). Recuperado el 23 de septiembre de 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=YJZf-2fLpGM&t=185s>

Eames, C. e Eames, R. (1969). Tops (Cortometraje). Recuperado el 23 de septiembre de 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=UJ-VFMymEiE&t=219s>

Eames, C. e Eames, R. (1972). Banana Leaf (Cortometraje inédito). Recuperado el 8 de marzo de 2020 de <https://www.imdb.com/title/tt0286481/> García Canclini, N. G. (2002).

Entrevista con Néstor García Canclini. Recuperado el 19 de septiembre de 2018 de <http://www.comminit.com/la/node/67260>

Ocampo López, J. (1981) El folclor y los bailes típicos colombianos. Manizales: Biblioteca de escritores caldenses.

► Tierra de colores /

Gustavo Andrés Pillimúe Valencia y Juan Camilo Martínez Rodríguez

El proyecto tierra de colores es una "Propuesta de Estrategia de Enseñanza desde el Diseño para la Educación Artística dirigido a niños de tercer grado de la Institución Educativa Simón Bolívar de Piendamó". Donde gracias a la investigación, logramos dar una solución práctica a la falencia educativa que tenían las instituciones en el área de artística, el proyecto está dirigido a un público semirural pero es aplicable a el sector urbano, de esta forma logramos generar cuatro cartillas diseñadas y enfocadas a las áreas básicas que componen la educación artística siendo el dibujo, la música, la danza y el teatro.

Problemática

El área de la educación artística está encaminada al conocimiento del ser y el desarrollo de habilidades y aptitudes propias de la formación del ser, el Ministerio de Educación Nacional, ha establecido una serie de lineamientos que contienen objetivos y metas a desarrollar dentro de esta área para el aprender del estudiante, pero en muchas instituciones no se está dando de la manera correcta como lo pide el ministerio, siendo los colegios rurales los que incumplen en mayor medida estos lineamientos, por ende los estudiantes presentan grandes falencias en sus habilidades y exploración formativa.

Objetivos

- Desarrollar una estrategia metodológica desde el diseño, que aporte a la enseñanza de la educación artística y la formación del ser, aplicado hacia los niños de tercer grado en la Institución Educativa con entorno semi-rural, colegio Simón Bolívar, sede San Cayetano de Piendamó – Cauca
- Investigar acerca de los procesos educativos actuales en Colombia y la enseñanza que reciben los niños en Instituciones Educativas.

- Indagar acerca de las metodologías y falencias que ocurren en la enseñanza en tercer grado de la Institución Educativa Simón Bolívar - sede San Cayetano en el área de artística.
- Desarrollar una estrategia pedagógica para complementar el método de enseñanza de la educación artística hacia los niños de tercer grado.
- Prototipar y testear una estrategia de apoyo educativo desde el diseño, que fortalezca la pedagogía en el área de educación artística, en los niños de tercer grado de la Institución Educativa Simón Bolívar - sede San Cayetano.

Metodología

La Educación Artística está encaminada hacia el desarrollo de la creatividad humana, de expresar ideas, sentimientos y tener la capacidad de resolver problemas sociales de una forma innovadora, entre muchas otras funciones; esta es una materia importante y tiene relación con la formación del ser, del conocimiento propio y de nuestra cultura. Este proyecto tiene como propósito

generar una estrategia que apoye el proceso formativo y de enseñanza, en los niños de la sede San Cayetano en la Institución Educativa Simón Bolívar del municipio de Piendamó resaltando la importancia de esta materia y tomando en cuenta inicialmente las formas de expresión básicas –Artes plásticas, Música, Danza y Teatro- y competencias mínimas que se deben desarrollar en esta área, para así reforzar el proceso educativo de los estudiantes, y también tomando aquellas características y necesidades particulares de esta comunidad educativa en este entorno semi-rural. Este proyecto tiene la intención de aportar a los educadores no especializados en el área de la Educación Artística y a sus métodos de enseñanza, desarrollando una propuesta que contribuya en la educación a través de elementos desde el Diseño; utilizando una serie de actividades que rescatan y aprovechan los recursos dados por el contexto natural, social y cultural, para cumplir con los objetivos formativos en el área de Educación Artística.

Palabras Calve: Educación Artística, Enseñanza, Niños, Semi-rural.

Resultados

El trabajo, fue aceptado por la institución educativa con la que se trabajó, ha sido aplicada y cuenta con un respaldo donde se evidencia el mejor desempeño académico de los estudiantes, donde ahora se planea aplicar a más instituciones de carácter semirural y urbano.

El proyecto fue premiado con la mención de honor en el evento generado por la RAD, SABIC en pasto del 2019, siendo reconocido en el área de diseño socia; Cabe mencionar que el proyecto ya fue finalizado, testeado y aprobado por la Institución Colegio Mayor del Cauca en Popayán.

Conclusiones del trabajo

A través de la exploración de herramientas y materiales, junto con lo lúdico, los niños formaron habilidades creativas y desarrollaron un interés, gusto y apropiación por el arte.

El recordar de los niños hacia la mayoría de conceptos y temáticas refleja el cumplimiento de los objetivos y competencias que se buscaban desarrollar.

Las habilidades comunicativas mostradas por los niños reflejan un progreso.

► Territorio y Cultura. De lo sonoro intangible a lo musical visible /

*Cristian Santiago Castiblanco Suarez*³⁹ y *Valentina Duque Muñoz*⁴⁰

Los fenómenos culturales vistos como productos sistemáticos de relaciones, dan cuenta de un proceso que legibiliza prácticas entre los actores que lo producen. De esta manera las territorializaciones identificadas reconfiguran una trama que constituye la estructura visible y territorial del hecho cultural reconocido como intangible, un cuerpo musicalmente sonoro. En consecuencia, este proceso de configuración y reconocimiento territorial, se rehace en formas de representación a través de mapas que emplean la distancia como medida constitutiva de relaciones, localizadas, posicionadas y posesionadas, bajo un proceso que devela como resultado de investigación a Ibagué - Tolima como un Territorio Musical.

Reconocida como Ciudad Musical de Colombia, Ibagué se circunscribe en un contexto espacio temporal que vincula las prácticas musicales tradicionales al reconocimiento y marcación identitaria de sus habitantes. Estas huellas – marcas son representadas como una materialización de la cultura musical que en 125 ha fortalecido la hegemonía simbólica que da idiosincrasia a su población. El conservatorio departamental de música, parques y plazas son ligados a eventos y festivales que engalanan los valores tradicionales de la música colombiana del contexto local a escalas mayores.

De este modo la ciudad entendida como una estructura construida da paso a la posibilidad de encuentros y desencuentros, que ligados a la reiteración, reconocimiento y forma de representación configura maneras diversas de identificar y dar lectura a la legibilidad de los fenómenos sociales emergentes en ellos. Así los fenómenos culturales tradicionalmente intangibles como la música encuentran espacio físico al reconocer su configuración como parte de un sistema productivo

de un hecho cultural. La música de esta manera visibilizada, vincula actores sujetos a un sistema multirelacional que se posiciona en el espacio y se posesiona de manera tal que determina huellas que trazan vínculos emocionales y experienciales con el lugar.

Este sistema de relaciones se identifica condicionado por la distancia como medida entre actores, la contundencia de sus prácticas, los medios por los cuales se fortalecen y se construyen canales de comunicación para consolidar la relación y reconocimiento entre ellos y de ellos con las demás formas de territorialización.

En este panorama la ciudad de Ibagué reconfigura la lectura de Ciudad a la de Territorio Musical, este último entendido como una producción social, que emplea mecanismos tangibles e intangibles para demarcar las territorialidades emergentes a través de esta práctica. En consecuencia, los mapas que dan cuenta de esta nueva representación territorial visibiliza la música como un instrumento que se apropia del espacio geográfico,

39. *Docente de Planta Universidad del Tolima, Arquitecto, Magister en Medio ambiente y Desarrollo, Candidato a Doctor en Estudios Territoriales por la Universidad de Caldas.* cscastiblanco@ut.edu.co

40. *Docente Catedrática Universidad del Tolima, Arquitecta, Magister en Arquitectura y Urbanismo,* vduquem@ut.edu.co

que se transforma en el tiempo y que a través de elementos enmarcados en categorías dinámicas y fijas a través su práctica, permiten legibilizar un territorio complejo, diverso y cambiante, en contraste al exclusivamente hegemónico liderado actualmente por la historia tradicional y conservadora de la cultura musical en la ciudad de Ibagué.

Esta visibilización de los fenómenos culturales de la música como instrumentos constitutivos del territorio, brinda la oportunidad de potenciar el desarrollo físico y cultural de las ciudades a través del reconocimiento de prácticas emergentes, de los sistemas productivos, de carencias de infraestructura para su ejecución y además de las potencialidades e innovativas formas de asociación entre pares comunes al sistema musical.

Referencias

- ADORNO, T. (2009). *Disonancias / Introducción a la sociología de la música*. (G. M. Torrellas, Trad.) Madrid, España: Akal.
- BORN, G. (2013). *Music, sound and space. Transformations of public and private experience*. Cambridge University Press
- BOURDIEU, P. (2013). *El sentido práctico* (2ª edición ed.). Siglo Veintiuno, Buenos Aires, Argentina.
- HALL, E.T. (1991). *La dimensión oculta* (14ª edición ed.). México, México: Siglo XXI.
- RAFFESTIN, C. (1986) *Ecogenèse territoriale et territorialité*. En: Auriac, F. Brunet, R.(Eds.) *Espaces, jeux et enjeux*, (. Pp. 175-185) Paris : Fayard & Fondation Diderot.
- RICOEUR, P (2206). *Caminos del reconocimiento. Tres estudios*. Fondo de la cultura económica, México. ISBN 968-16-7998-9.
- SAMPER, A. (1970). *Costumbres Tolimenses*. En H. Davidson, *Diccionario folklórico de Colombia: música, instrumentos y danzas* (Vol. 3). Bogotá: Banco de la República.
- LEYSHON, Andrew, MATLESS, David and REVILL, George. (1998) *The Place of Music*, New York and London. Guilford Press.

► Desde las grietas del 83, relatos de las luchas barriales femeninas en Popayán / *Andrés Alejandro Córdoba Calvo*⁴¹

Las ciudades latinoamericanas se configuraron como uno de los productos de la modernidad occidental. Implantadas a partir del siglo XVI, pusieron en funcionamiento todo el pensamiento moderno colonial en el “nuevo mundo”, bajo las premisas de razón, orden y progreso. Así, en las centurias venideras, se erigió una geografía urbana basada en el damero, a través de la cual se instauró un sistema que desconoció el entorno aborígen existente. La génesis de la configuración jerárquica de los nacientes centros urbanos coloniales se basó en la idea de raza, clase y género, como elementos principales de la clasificación social básica de la población y que sirvieron como instrumentos de opresión, materializados en una segregación geosocial. El caso que aquí se analiza toma como referente la ciudad de Popayán, otrora centro administrativo destacado del “Reino de las Indias” y que durante más de 450 años mantuvo el sistema colonial bajo el cual se fundó. Pero a inicios de la década de 1980 padeció uno de los sismos más fuertes de su historia, un detonante que acarreó una ruptura física, social y cultural en la ciudad. El sistema colonial se fisuró y una nueva ordenación sociourbana fue liderada por cientos de mujeres radicadas en asentamientos informales. Pese a su importancia, después de revisar cerca de 18 mil folios documentales de la época que evidenciaran estos hechos, son pocos los registros existentes que permitan entender y visibilizar las luchas barriales emprendidas por las mujeres, cuya finalidad fue reclamar un espa-

cio y reconocimiento histórico en la ciudad. Es a través de 12 relatos realizados desde la visión de las mujeres, que se narran las vicisitudes que trasegaron desde las periferias y que aportaron en la configuración de una nueva ciudad. Este trabajo es una apuesta por la construcción de la memoria urbana de los barrios populares, para entender de mejor manera la configuración de los territorios en las ciudades. Es por esto que se considera debe enmarcarse en la “Mesa 1. Territorio, patrimonio y memoria”.

⁴¹. Comunicador social y periodista, maestrando en Estudios Interculturales. Director, docente e investigador del Centro de Estudios Urbanos de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca. aacordoba@unimayor.edu.co

► 3 formas de Apropiar la Ciudad a través de la Comunicación y la Interacción / *Juan Manuel Henao Bermúdez*

La ciudad es un espacio vital que se enfrenta diferentes crisis, llama la atención entre ellas, la relacionado con el deterioro de su ambiente ya que se produce por factores antrópicos y del mismo modo afecta la salud de las personas. Ejemplo de ellos son los índices de calidad del aire en las principales capitales colombianas, que exceden los niveles máximos permisibles según la Resolución 2254 del 2017 y que generan al año 15.681 muertes (Ideam, 2019). Sin embargo, así como los seres humanos son los responsables de estas problemáticas, también existen algunos grupos de personas que trabajan para gestionar estas situaciones desde acciones concretas en ciudades como Cali. Es así como esta intervención tiene la intención de visibilizar tres historias impulsadas por el diseño en la ciudad de Cali, las cuáles buscar comunicar al ambiente como una construcción común e inherente a todos los habitantes de la ciudad. Esta ponencia expone sus procesos, las herramientas usadas y los resultados logrados en tres proyectos de diseño orientados hacia lo ambiental, en los cuáles tomó parte el autor de este texto: El proyecto Pance³⁷ que buscó la construcción de una hoja de ruta para este territorio a partir del manejo de tres componentes entre ellos el comunicacional, al que se le pidió propiciar la participación de las personas y generar puentes de interacción entre ellas (ICESI, 2020). La Agenda Ambiental AMBAR³⁸ un medio de comunicación alternativo que busca divulgar la actualidad cultural, científica, de activismo social y comunitario en torno al medio ambiente (RUMM, 2020). Y Reconociendo el

Ecobarrio San Antonio una iniciativa para visibilizar las acciones de la comunidad de este barrio de la ciudad para mitigar el cambio climático. Iniciativas que fueron apoyadas desde espacios académicos generados en torno a comunicación, logrando la participación de sus diferentes actores en la generación y divulgación de comunicaciones desde el diseño, que hoy en día están a disposición de las comunidades para la gestión de las situaciones ambientales particulares que las afectan y como repositorios de sus vivencias y esfuerzos como agentes de cambios. En consecuencia con lo anterior, se postula esta ponencia con el propósito de socializar a los asistentes las acciones de comunicación generadas y la interacción que generan entre las personas, apoyando la gestión de situaciones socioambientales del territorio y sirviendo como artefactos de memoria.

Referencias

ICESI. (2020). Acerca del proyecto | Proyecto PANCE. Recuperado de: <https://www.icesi.edu.co/blogs/pance/acerca-del-proyecto/>

IDEAM. (2019). informes del estado de la calidad del aire en Colombia. Recuperado de: [informes del estado de la calidad del aire en colombia - Ideamwww.ideam.gov.co > web > contaminacion-y-calidad-ambiental](https://www.ideam.gov.co/web/contaminacion-y-calidad-ambiental)

RUMM. (2020). Ambar. Recuperado de: <https://agendaambar.com/>

42. Más información sobre el Proyecto Pance disponible en: <https://www.icesi.edu.co/blogs/pance/acerca-del-proyecto/>

43. Más información sobre la Agenda Ambar en el enlace: <https://agendaambar.com/>

► Diseño Gráfico con Proyección Social: La Nueva Imagen del km 14 el saladito /

Carolina Paz Londoño; Daniela Paredes Acevedo y Ely Giovanna Rivera Márquez⁴⁴

La zona del Km 14, el saladito se caracteriza por la venta de productos 100% caseros como: La leche de cabra, miel de abeja y obleas, esta actividad es el sustento diario de la comunidad de chiveros que ha hecho de esta tradición su sustento económico diario por más de 20 años. El proyecto se desarrolló con el fin de fortalecer la idiosincrasia de la zona, por medio de recursos gráficos que generen una mejor visual e impacto social para los chiveros y turistas, como: la creación de identidad corporativa de la zona y cada caseta de los chiveros. El logro obtenido de la construcción de imagen y lazos entre el ecosistema y comunidad, es con la intención de realzar turismo y cultura.

Problemática

La zona del Km 14, El saladito carece de una acertada comunicación gráfica que fortalezca la idiosincrasia y cultura, tanto de la zona como de la comunidad. Por esta razón el semillero **"Diseño Gráfico con Proyección Social: La Nueva Imagen del km 14 el saladito"** es un proyecto con el propósito de dar una imagen de tradición, cultura y artesanal por medio del diseño gráfico generando un impacto social en la comunidad y turistas.

Objetivo General

Fortalecer las actividades comerciales en los puntos de venta del Km 14, El Saladito, realzando la idiosincrasia y el turismo de la zona por medio del diseño gráfico.

Objetivos Específicos

- Identificar los atributos de la zona para la construcción de la marca sombrilla y las submarcas.
- Desarrollar soluciones gráficas para fortalecer los procesos de comercialización en los puntos de venta en el Km 14.
- Implementar en la zona del Km 14 aportes gráficos para la mejora de su comunicación gráfica y desarrollo de marcas.

Metodología

El proyecto implementó la metodología cualitativa debido a un análisis, recolección y comprensión interpretativa de la comunidad y según el contexto, para un acertado desarrollo de imagen e impacto social en la zona del Km 14, e saladito.

Resultados Logrados

- Entrevistas con los comerciantes.
- Encuestas con los turistas / visitantes.
- Diseño de marca sombrilla y submarcas.
- Ejecución de Stand para la presentación formal con la comunidad.
- Entrega oficial con la comunidad para de la fase de Diseño.
- Encuentros de semilleros (ponencia).
- Documentación para la investigación.

⁴⁴. Estudiantes del Programa Técnico Profesional en Diseño Gráfico, caro231199@gmail.com, daniela.paredesacevedo@gmail.com, elyrivera1995@gmail.com

Conclusión del trabajo

En conclusión, el proyecto “la nueva imagen del km 14 el saladito”

Tuvo resultados acertados desde la parte conceptual del Diseño y sus aplicaciones cómo en la comunidad.

Un factor importante en el proyecto fueron los habitantes de la comunidad los cuales estuvieron a gusto con lo entregado, el objetivo principal era fortalecer la idiosincrasia de la zona y lograr en futuro, un aporte significativo para la comunidad con la intención de realzar el turismo y cultura.

La problemática existente se vio como una gran oportunidad para realizar un aporte significativo a la comunidad, aplicando saberes técnicos del Diseño Gráfico; con el fin de mejorar la comunicación visual del territorio.

Su relevancia apunta a realzar la idiosincrasia del lugar y a homogenizar la zona como un atractivo turístico.

Referente Teórico

- **El diseño de la comunicación**, Jorge Frascara:

El diseño de la comunicación visual se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar, el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente.

El diseñador es el responsable de una estrategia acertada de comunicación, juega como identificador de problemas sociales y debe tener una base de conocimientos de otras disciplinas.

- **Cultura de paz, palabra y memoria.**

Es un libro que reúne las experiencias de un grupo de promotores de cultura, escritores y funcionarios del fondo de cultura económica en la construcción de un centro cultural y un modelo de gestión, un proyecto formativo alrededor de la cultura para la paz en Apatzingan Michoacan, México. Sistematiza las experiencias desde el primer día, dividiendo el libro en dos apartados. El primero es el modelo de cultura y el segundo son los testimonios, procesos y conocimientos adquiridos según las vivencias de los investigadores.

- **De la identidad social a la representación visual. Escenarios posibles de activación social desde el diseño**, María Ximena Betancourt:

Este documento habla de la responsabilidad social que tiene el Diseñador Gráfico en el campo de la Identidad Visual en una comunidad más allá del impacto comercial. Se apoya en un marco conceptual compuesto por algunos estudios actuales de la Imagen Corporativa y el Branding; define como contexto la contemporaneidad y desde esta retoma el concepto de identidad y asume desde una postura social e ideológica del diseñador.

Aclara que la sociedad ya tiene marcadas diferentes características, es donde aparece el término lenguaje visual, y en la sociología se propone la configuración y el diseño de nuevos símbolos de actores sociales que partan conceptualmente de comprensiones que permiten generar aportes significativos para la visibilización de problemáticas sociales complejas.

► Miradas de inmigrantes venezolanos en la ciudad de Manizales, narrativas visuales en un mundo transmedia /

Alejandro Jiménez Salgado⁴⁵; Carlos Adolfo Escobar⁴⁶ y Cristina Sabogal Suárez⁴⁷

Esta investigación-creación surge de la exploración del concepto de Ruina -entendiéndose como maneras de habitar- El interés de este proyecto se extiende a otros lenguajes y narrativas, y es por ello que en conjunto con artistas, comunicadores y diseñadores se realiza un proyecto transversal a estas tres disciplinas.

Las narrativas transmedia surgen como respuesta para romper los esquemas tradicionales de dichas disciplinas, que permiten generar un proceso de inmersión y creación.

Se eligió la comunidad de venezolanos radicados en Manizales, quienes han llegado a la ciudad debido a su proceso migratorio.

Las propuestas que emergen de la relación arte, comunicación y diseño se dan en primera instancia en la concepción del lenguaje y sus manifestaciones. El lenguaje oral, el escrito y el visual son orgánicos y están en constante movimiento, son cambiantes y mutan por las diferentes posibilidades de co-relación entre el emisor y el contexto.

Las prácticas artísticas se han transformado a través de la historia y han sido influenciadas de manera directa por la evolución de los medios alterando los esquemas tradicionales del tiempo, medio, soporte, obra, autor y espectador. "La revolución de los medios informáticos afecta a todas las fases de la comunicación, y abarca la captación, la manipulación, el almacenamiento y la distribución; así como afecta también a los medios de todo tipo, ya sean textos, imágenes fijas y en movimiento, sonido o construcciones espaciales" (Manovich, 2006, p.64)

El arte como una experiencia estética transforma imaginarios colectivos e individuales, crea empatía entre los individuos involucrados, comparte y transmite experiencias, permite un encuentro con el mundo, los objetos y las situaciones de la vida cotidiana. El arte y sus diversos lenguajes se convierten en el medio para la construcción de tejido social, reconociendo sus actores en pluralidad.

Por todo lo anterior este proyecto incluye dentro de su desarrollo la comunidad de venezolanos que han sido afectados por el éxodo político de su país. Colombia no ha sido ajena a esta situación "Según cálculos de Migración Colombia, dentro del territorio nacional permanecen, en la actualidad, un poco más de 153 mil ciudadanos venezolanos, a quienes ya se les venció su permiso temporal de permanencia (Migración Colombia, 2017).

En Manizales la Fundación Sin Fronteras ha logrado censar en marzo de 2018 120 venezolanos aptos para el mercado laboral. Esta situación ha logrado influenciar las dinámicas sociales y económicas de la ciudad, para lo que se hace necesaria la intervención de otro tipo de estrategias como: reconocer su participación en el nuevo territorio, generar nuevas experiencias para crear conciencia en su rol de migrantes y así, establecer lazos sin prejuicios.

Objetivo General

Diseñar una narrativa transmedia del concepto Ruina a partir de la mirada de los inmigrantes venezolanos residentes en la ciudad de Manizales.

45. Docente Catedrático Universidad de Manizales.

46. Docente Asociado Universidad de Caldas.

47. Diseñadora Visual.

Objetivos Específicos

- Identificar las experiencias vividas de los venezolanos en su proceso de migración.
- Interpretar los diálogos establecidos en el proceso de reconocimiento experiencial.
- Crear productos visuales para la estructuración de la narrativa transmedia.

Para el desarrollo de este proyecto se espera construir una propuesta estética que recurra a diferentes soportes (fanzine, narración sonora y retratos fotográficos), los cuales tendrán participación en una exposición interactiva protagonizada por los migrantes venezolanos que hacen parte del proyecto, y por tanto se hará un gran despliegue en difusión a través de redes sociales.

Este proyecto es pertinente para el XI Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura, debido a que se abordan aspectos importantes sobre lo migratorio visto desde una perspectiva cultural y de territorio, en los que los lenguajes se traducen a prácticas creativas que involucran diferentes disciplinas permitiendo una articulación multidisciplinar entre la comunicación y el diseño desde una perspectiva artística. La producción plástica en el entorno cultural, es uno de los principales objetivos de la propuesta investigativa que se consolida en procesos de creación que permiten al espectador percibir la realidad del migrante dentro del territorio que los recibe y donde han estado morando.

Para los grupos de Investigación que propician este proyecto es de suma importancia generar escenarios para la reflexión y la construcción de aportes conceptuales y empíricos de la relación comunicación, cultura y territorio.

Referencias

MANOVICH, L. 2006. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Buenos Aires, Paidós.

JENKINS, H. 2008. Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.

IOM (2018) Tendencias migratorias nacionales en América del Sur. Regional Office in South América. February 2018.

MIIGRACIÓN COLOMBIA . Ministerio de relaciones Exteriores, República de Colombia. Radiografía de venezolanos en Colombia. www.migracioncolombia.gov.co/venezuela/radiografia_web.pdf

La Patria. (26 de marzo de 2018). Censo Venezolanos para el mercado laboral. La Patria. Recuperado de: <http://www.lapatria.com/manizales/censan-venezolanos-para-el-mercado-laboral-413526>

El Tiempo. (30 de marzo de 2017). Venezolanos, la migración más grande en la historia del país. El Tiempo. Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/colombia/otras-ciudades/venezolanos-la-migracion-mas-grande-en-la-historia-del-pais-72872>

KUZMANICH, D. 2008. Cartilla de narrativa audiovisual. República de Colombia. Ministerio de Cultura.

LÓPEZ, M. (Coord.) (2006) Creación y Posibilidad: aplicaciones del arte en la integración social, Madrid, Editorial Fundamentos.

RODRÍGUEZ BARROS, D. (2013). Narraciones postdigitales, formas y realidades en la construcción de sentido. Un caso de prácticas disruptivas desde el Pensamiento de Diseño. En Recayte, P. compil. Libro Resúmenes forma i realidad VI Congreso Internacional SEMA. Mar del Plata: Universidad Nacional Mar del Plata. P. 23.

SCOLARI, C. 2014. Narrativas transmedia: Nuevas formas de comunicar en la era digital. ANUARIO AC/E DE CULTURA digital. Tema 6.

VILCHES L. 2014. Actas – VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – VI CILCS – Universidad de La Laguna Tenerife.

VILCHES, L (Coord.) (2013):Convergencia y transmedialidad. Barcelona: Gedisa.

VENKAT, R., & GOUILLART, F. (2012). La co-creación de valor y experiencias. Ed. Tantum. RAMASWAMY.

MORENO V, C.A. (2012). El arte de la investigación-creación: Javeriana. Recuperado de <http://www.javeriana.edu.co/pesquisa/el-arte-de-la-investigacion-creacion/>

► Arte y Diseño después del Crystal Palace /

Juan Pablo Revelo Munar

La exposición del Crystal Palace en Londres en 1856 marcó un hito para la arquitectura y el diseño moderno, dio lugar a una reacción en cadena después de su aparición. Las reacciones negativas de J. Ruskin y W. Morris, fundaron el movimiento Arts and Crafts, e influenciaron enormemente la emergencia del movimiento moderno del arte y el diseño.

Los objetos expuestos en el Crystal Palace además de no ser representativos del zeitgeist, tampoco eran objetos artísticos ni objetos de lo que se entiende por diseño. Eran repeticiones de un pasado formal que obedecía a unas leyes y condiciones de producción propias de ese pasado.

La unidad entre arte y diseño es tal, que es esta misma la que da lugar a la crítica en contra de los objetos expuestos en dicho pabellón; el Arts and Crafts y la Bauhaus representan esta unidad. En consecuencia, hoy somos herederos de esta unión entre arte y diseño que emerge a partir del Crystal Palace, después del Crystal Palace.

Cuando se hace referencia al Crystal Palace se remite a una especie de Frankenstein a razón de la forma en que se exponían objetos de uso cotidiano, por cómo se vendían en dicha exposición los elementos, y más aún, por la relación de la época con dichos objetos.

Lo que ocurriría después fue una cadena de sucesos que llevaron al mismo arte a fusionarse con oficios y otras actividades para poder engendrar lo que hoy en día se conoce como diseño, sin embargo, en este texto no se pregunta por el origen de los términos 'arte' y 'diseño' debido a la dificultad que subyace a ese interrogante, más bien se aborda el concepto hegeliano de zeitgeist («espíritu de la época»), enfocado principalmente a los objetos y su relación con las actividades, el arte y el diseño.

El zeitgeist se refiere a cómo un contexto puede afectar un objeto, es decir, cómo puede existir un diálogo entre el objeto y la época misma, entendido diálogo como una especie de aura o espíritu, de objetos y hombres entre sí. Ese espíritu o ese diálogo se ha de representar de manera material en la línea de tiempo.

Este grupo de elementos denominados "materialidad" influyen de manera determinante el diálogo social, de manera que son los edificios, los objetos de uso cotidiano, los elementos de apreciación y las técnicas que se desarrollan para poder generar todos esos elementos anteriormente dichos la respuesta a un tipo de pensamiento de época o momento, es la respuesta formal de algo que por esencia no lo es, es εἶδος (eidos) y μορφή (morphé) fundidos en un mismo instante; a pesar de ello, estas respuestas no resultan determinantes pues no son ellas en sí únicas y absolutas. Lo anterior quiere decir que el «espíritu de una época» adquiere ciertas características otorgadas por sus respectivos condicionamientos, pero finalmente es el espíritu quien dirige. El espíritu se manifiesta y emerge al ser experimentadas las cosas, por lo tanto, el significado de un objeto depende de las relaciones que establece con otros objetos, y como no es posible revivir esa estructura del pasado no se puede vivir su zeitgeist. En esa medida, todo intento hermenéutico por descifrar significados del pasado está destinado al fracaso y cuando lo intenta los logros son nimios.

De esta manera, saltan a la vista dos maneras de entender el tiempo, por un lado, el tiempo histórico, como una serie de sucesos en un espacio-tiempo lineal, una suerte de paso a paso en el que de "a" se sigue a "b" necesariamente. Esta forma de percibir el tiempo se puede ver tanto en el lenguaje escrito como en el hablado, es por ello que escribir tales cosas condiciona las

ideas a una temporalidad lineal en la que todo escrito queda completamente desactualizado y en donde todo lo dicho o escrito pasa a ser parte de un pasado inserto en un presente, una especie de discontinuidad que no permitiría nunca ver el todo en un momento simultáneo que es el segundo sentido del tiempo aquí mencionado.

Entonces, la segunda manera de entender el tiempo y el espacio es pues la imposible simultaneidad, la cual es un intento por capturar la totalidad de las cosas en un instante y no se puede reducir al lenguaje hablado o escrito. Entender el tiempo como simultaneidad obliga a buscar su propio lenguaje apropiado a su ser simultáneo, es este un lenguaje imposible que permite ver el todo, la nada, lo particular y lo singular en un mismo plano. El arte y el diseño, junto con sus artefactos, son una posibilidad de señalar un lenguaje simultáneo que carece de un presente, de un pasado y de un futuro, ya que pertenecen a un presente continuo que no podrá reducirse a ningún lenguaje particular o a una temporalidad lineal, y cuando ello sucede aparecen problemas hermeneúticos.

En ese caso, al exponer conceptos tales como experiencia, tiempo y espacio (momento), se hace necesario plantear que abordar el origen de algo se convertiría, por supuesto, en un problema hermenéutico y de lenguaje tanto hablado como escrito. Así pues, lo anterior estaría fuera de alcance, sobre todo cuando se trata del movimiento y a su vez, del resultado del mismo en palabras que aluden a una actividad, como por ejemplo arte y diseño. Por este motivo, no es el propósito de este trabajo establecer el origen de un movimiento, sino su vigencia y responder cómo ese pensamiento ha desencadenado un sinfín de problemas. Dicho en términos más prácticos, ha desencadenado un "Caos" (χάος), como lo planteó García (1998) basado en la Teogonía de Hesíodo (p. 814).

De este modo, el objetivo principal es establecer la vigencia de dichas palabras como actividad y unidad de una actividad difícil de reducir a una definición conceptual.

Referencias

- Albers, J. (1928). *Werklicher Formunterricht*, in: Bauhaus Nr. 2/3, S. 3–7. Obtenido de <http://albersfoundation.org/teaching/josef-albers/texts>, Zugriff am 25.8.2015.
- Alvira, R. (1987). Sobre el concepto de <<espíritu de la época>>. Obtenido de https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/12590/1/PD_17_03.pdf
- Archdaily. (2011). *Silla Roja y Azul / Gerrit Rietveld*. Obtenido de <https://www.archdaily.co/co/02-73760/silla-roja-y-azul-gerrit-rietvel>
- Blog Abilia. (s.f.). *Arquitectura histórica: el Crystal Palace de Londres (1851)*. Obtenido de <http://blog.abilia.mx/arquitectura-historia-crystal-palace-londres/>
- Bogdanov, A. (1972). En G. Klaus, & M. Buh, Entrada "Empiriomonismus" (pág. 275).
- Reinbek: *Marxistisch-leninistisches Wörterbuch der Philosophie*.
- Collingwood, R. (1960). *Los principios del Arte*. Mexico: Fondo de Cultura Económica.
- Crane, W. (1893). *Members of the Arts and Crafts Exhibition. Of Wall Papers, arts and crafts essays*, 7(3), 10-65.
- Dowdy, S. (2003). *The arts of early twentieth century dining rooms: Arts and Crafts, Art Nouveau, and Art Deco*. Georgia, Estados Unidos: The University of Georgia.
- Flusser, B. (1971b). *Cómo explicar el arte*. (Gabriel Borba, Galería Paulo Figueredo). Obtenido de <http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/flusser-explicar-la-distribucion.pdf>

Flusser, V. (1971a). *Filosofía del Diseño*. Madrid, España: Editorial Síntesis.

García, M. (1998). Los mitos griegos de la creación. *La Cosmogonía*. Obtenido de Universidad de Málaga: <https://revistas.ucm.es/index.php/CFCG/article/download/CFCG9898110109A/31474>

Goethe, J. (2003). *Fausto*. Obtenido de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/8141.pdf> Gropius, W. (1919). *Manifest und Programm des Staatlichen Bauhauses*. Obtenido de <https://www.bauhaus100.de/de/damals/werke/unterricht/manifest-und-programm-des-staatlichen-bauhauses/>

Ippen, J. (2002). *Arte del Color*. México: Editorial Limusa S.A.

Kandinsky, V. (1911). *De lo espiritual en el arte*. Obtenido de https://books.google.com.co/books/about/De_lo_espiritual_en_el_arte.html?id=Ysp0AgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

King, A. (2008). William Morris Arts & Crafts. *Aesthetic Rhetoric. And American Communication Journal*, 10(1), 35-46.

Leonard, J. (2009). *Art Will Make Our Streets as Beautiful as the Woods*. En *The Bower of the Pre-Raphaelites: Plant Life and the Search for Meaning in the Art of Millais, Rossetti and Morris* (págs. 105-146). *The Pattern Designs of William Morris* Wesleyan University.

Maldonado, T. (1975). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona, España: Ed. GG.

Martínez, G. (2018). *Análisis de una obra*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/GabyML/analisis-de-una-obra-gabriela-martinez>

Moholy, L. (1929). *Von Material zu Architektur* (= Bauhausbücher 14). Germany, Munich.

Müllges, U. (1969). *Das literarische Erbe Georg Kerschensteiners und seine wissenschaftliche Aufnahme. Die Deutsche Berufs- und Fachschule*, 65, 499.

Oshinsky, S. (2006). *Design Reform*. Obtenido de http://www.metmuseum.org/toah/hd/dsrf/hd_dsrf.htm

Pérez, N. (2017). *Experiencias de conocimiento del diseño desde su relación con el arte*. *Revista KEPES*, 14(16), 121-146.

Read, H. (1964). *Art and Industry*. Indiana, Estados Unidos: Indiana University Press. Rietveld, G. (1930). *La silla de Rietveld*. Obtenido de <http://abelsloane1934.com/beugel-stoel-gerrit-rietveld-1930/>

Ruskin, J. (1956). *Las siete lámparas de la Arquitectura*. Madrid, España: Unilibar. Santués, E. (1995). *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Editorial Alianza.

Shelley, M. (2003). *Frankenstein*. New York, Estados Unidos: Barnes & Noble Classics. Sloterdijk, P. (2004). *El palacio de cristal. Traumas urbanos. La ciudad y los desastres*. Obtenido de Congreso llevado a cabo en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona: http://www.cccb.org/rcc_gene/palacio_cristal.pdf

Wagner, R. (2007). *La obra de arte del futuro*. Valencia, España: Universitat de valencia Servei de Publicacions.

Wick, R. (1993). *Pedagogía de la Bauhaus*. Madrid, España: Forma. Wingler, H. (2008). *Weimar Dessau Berlín 1919-1933*. Berlín: s/e.

Wittgenstein, L. (1921). *Tratado lógico-filosófico*. s/e.



TALLERES

“Ruina, tránsitos y migraciones. Experiencias a través de la imagen fotográfica”

Alejandro Jiménez Salgado⁴⁸; Cristina Sabogal Suárez⁴⁹ y Carlos Escobar Holguín⁵⁰



El reconocimiento de la creciente crisis de migración es un problema del cual solo nos percatamos superficialmente, sea por datos registrados en canales de comunicación o familias que encontramos en las calles de la ciudad, marcamos distancia con dichas personas lo que deriva en la exclusión de éstas en las dinámicas sociales del territorio. Cualquier medio autogestionado de manera artesanal como la imagen móvil o fija, o los medios digitales que ofrecen autonomía en los contenidos como los blogs y redes sociales pueden servir como plataforma para recopilar experiencias y comunicarlas.

Por este motivo hacer uso de lenguajes y narrativas que exploran dichos formatos, nos permite encontrar la manera de generar procesos creativos en los que se puedan hacer uso de herramientas digitales y/o análogas para expandirse en diferentes soportes y explorar otros lenguajes para transmitir cualquier tipo de mensaje. Las narrativas fotográficas posibilitan crear una disrupción a los esquemas tradicionales de dichos procesos creativos, partiendo de que la imagen no solo se concibe en el ejercicio de tomar una fotografía, sino, que parte de una conceptualización que busca obtener

48. Maestro en Artes Plásticas de la Universidad de Caldas, Magister en investigación en Artes de la Universidad de Caldas. Docente de fotografía en los talleres de prensa, y en el área audiovisual de la Escuela de Comunicación de la Universidad de Manizales y actualmente profesor - investigador. Docente de fotografía de moda en la Universidad Autónoma de Manizales. ajjimenez@umanizales.edu.co

49. Diseñadora Visual de la Universidad de Caldas, actualmente es tesista de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Enfocada en el campo de la formulación, gestión, administración, producción y ejecución de proyectos relacionados al diseño, la ciencia, la tecnología y las industrias creativas y culturales. Productora general durante 4 versiones del Festival Internacional de la Imagen, encuentro de artes electrónicas y cultura digital con 22 años de trayectoria. Ha participado en la formulación y desarrollo de investigaciones ejecutadas por el Doctorado en Diseño y Creación y la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, relacionadas a la apropiación y uso de la tecnología, procesos de formación en ambientes educativos virtuales, estrategias para el trabajo colaborativo y la caracterización de las industrias creativas y culturales de la región. cristinasabogal.s@gmail.com

50. Docente Asociado del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. Diseñador Visual de la Scuola Politécnica Di Design (Italia). Maestro en Artes Plásticas, Máster en Diseño para la Sociedad, Magister en Diseño y Creación Interactiva. Su interés por el arte y la cultura nacional e intencional lo distinguen como un referente local de visión y empeño en los eventos académico-culturales de la ciudad como el Festival Internacional de Teatro de Manizales y el Festival Internacional de la Imagen. Ha sido Coordinador de la Oficina de Extensión Cultural de la Universidad de Caldas, Director de Bienestar Universitario, Director de la Escuela de Artes Plásticas y Director Académico Programa de Diseño Visual. carlos.escobar@ucaldas.edu.co

un resultado de una imagen consiente. Es por ello, que el planteamiento de este taller pretende crear una propuesta de creación fotográfica como parte de una narrativa transmedia que se deriva de una réplica de un taller generado en una investigación con migrantes venezolanos y que pueda servir de detonante para los participantes colombianos.

Los participantes del taller en primera instancia tendrán un proceso de sensibilización dentro del concepto de migración, tránsito y ruina, con la intención de que ellos se reconozcan en sus propias experiencias y evoquen otras miradas hacia los migrantes venezolanos. Así mismo se les brindarán herramientas lúdicas para que por medio de la imagen fotográfica respondan a una serie de preguntas que grafiquen de una manera intuitiva las historias que tienen por contar. Por último, las fotografías recopiladas en el taller se socializarán entre todos los participantes para encontrar elementos y lenguajes similares que generen una reflexión en torno a estas situaciones que nos aquejan dentro de nuestro entorno, y finalmente dentro de nuestro territorio.

Objetivo General

Fomentar la producción gráfica y el interés por obras de carácter visual. Dando a conocer lenguajes y narrativas fotográficas que fortalezcan la comunicación, a través de la expresión, la conceptualización y el simbolismo en la imagen digital. Partiendo de la reflexión de la ruina, tránsitos y migraciones de cada uno de los participantes.

Objetivos Específicos

- Generar espacios para construcciones colectivas que permitan servir como canales de comunicación para comprender la mirada de los migrantes.
- Replicar los resultados obtenidos en el taller parte de la investigación “La Ruina como concepto para una narrativa visual en un mundo transmedia. Miradas de inmigrantes venezolanos en la ciudad de Manizales”. Para generar nuevas propuestas visuales desde los participantes del taller.
- Reconocer en los diálogos expuestos el proceso experiencial e interpretativo sobre la ruina, la migración y el tránsito.
- Crear productos visuales para la estructuración de la narrativa en los que se implemente el celular como dispositivo móvil y dispositivo fotográfico para captar y representar los procesos de migración y tránsito dentro de lo cultural de nuestro entorno y desde el enfoque del concepto de la ruina.

Resultados, impactos y/o productos esperados

Al final del taller se plantea que todos los trabajos sean recopilados en un blog temático que será socializado. Cada participante deberá como mínimo entregar de dos a siete fotografías. La recopilación de las fotografías dará pie a que se genere una memoria del taller como manifiesto del pensamiento de los participantes y cómo se aborda la migración, generando empatía con esta vivencia doliente en la actualidad.

“Cómo iniciar empresa y fallar en el intento”

Lauren Bocanegra Rojas⁵¹



En medio de una pandemia mundial, donde las oportunidades laborales se ven reducidas y la reinversión económica es indispensable, se presenta el taller: “Cómo iniciar empresa y fallar en el intento”. La temática aborda experiencias vividas por la tallerista al realizar emprendimientos que fueron fallidos, y posteriormente la creación, desarrollo y construcción de su empresa en tiempos de cuarentena, y su éxito presente.

El taller está inspirado en brindar claridad y argumentos verídicos frente a los mitos y temores que hay alrededor de la constitución de empresa y registro de marca en Colombia. Responder y solucionar cuestionamientos en la temática de construcción de emprendimientos, búsqueda y manejo de inversores, materia prima, herramientas indispensables para la iniciación, cómo colocar una lista de precios, elección de proveedores y cómo sortear distintos problemas en medio de una posible recesión económica.

El asistente se enfrenta con la realidad al tener dos caminos por escoger: ser empleado, o empleador. Y muchos de ellos poseen el potencial para hacer grandes emprendimientos que aporten crecimiento significativo a la industria creativa. Pero tienen un gran desconocimiento a los tópicos que encierra este taller, sin saber cómo sortearlos y no tener un mentor empresarial que pueda orientar sus inquietudes. Es por eso que este taller desea dar luz y permitir que los sueños empresariales de muchos se hagan realidad y las excusas y los temores sean superados.

51. Productora Audiovisual y Fotógrafa digital egresada de la Fundación Academia de Dibujo Profesional. Gestora de medios audiovisuales y creación de contenido digital con experiencia en el sector público y privado. Directora Ejecutiva de 41 Class Media. Modelo y Bailarina Profesional. lau.dancer@gmail.com

Objetivo General

Fortalecer competencias profesionales para el desarrollo de emprendimientos sólidos y estables a largo plazo, brindando herramientas puntuales para la creación de empresas en la industria creativa en época de cuarentena.

Objetivos Específicos

- Adquisición de nuevos patrones de conducta y pensamiento por parte de los asistentes, que sean efectivos en la preparación y la creación de empresas.
- Brindar soluciones a disyuntivas comunes en la constitución de empresa en Colombia.
- Enseñar maneras de encontrar inversores potenciales para tu proyecto.
- Dar conocimiento básico en leyes de constitución de sociedades, registro de marca, facturación ante la Dian y liquidación impuestos después de crear empresa.

Resultados, impactos y/o productos esperados

Los asistentes terminan el taller dispuestos a poner en práctica medidas y estrategias en sus proyectos. El producto esperado es la constitución de empresas a corto plazo y/o la producción y contribución de proyectos culturales a mayor escala.

“No es la flecha es el indio: fotografía con celulares”

Gabriel Nástar⁵²



El taller “No es la flecha, es el indio”, busca enseñar cómo, utilizando la cámara de nuestros dispositivos móviles y elementos fotográficos como la iluminación, la composición, el color y el enfoque, a la par de un poco de retoque fotográfico, pueden resultar en fotografías relevantes y rentables en el mercado.

En este taller recorreremos brevemente la historia de la fotografía desde su principio a la actualidad, descubriendo como muchos conceptos originales se mantienen al día de hoy y otros han evolucionado gracias al desarrollo tecnológico y técnico de la fotografía; además de la diferencia entre la fotografía obtenida con cámaras fotográficas y con dispositivos móviles.

Si bien mucha gente piensa que necesitan de cámaras o lentes costosos, este taller busca demostrar que no se trata de la herramienta sino quien, y cómo la usa, resaltando el trabajo humano, sobre el monetario.

52. Técnico Profesional en Audio y Video de la Fundación Academia de Dibujo Profesional. Estudiante de Cine y Televisión de la Universidad Manuela Beltrán, en Bogotá. Director de arte del cortometraje “Cabaret 56” premiado en el festival de cine de la FADP en Cali. Delegado para la presentación pública del cortometraje “Cabaret 56” en el Centro de Memoria Histórica de Cali. Fotógrafo en diversos eventos (World Games, 2013 – Festival Impacto Urbano, 2016) y con empresas nacionales e internacionales. Actualmente es Director Creativo de 41 Class Media, un emprendimiento lanzado en época de cuarentena con un equipo multidisciplinario, que se dedica a la fotografía, video y diseño. gabriel.nastar@gmail.com

Objetivo General

Brindar herramientas teórico-prácticas para el aprendizaje y desarrollo de la fotografía como medio rentable, a través de dispositivos móviles.

Objetivos Específicos

- Enseñar a los asistentes algunos conceptos teóricos acerca de la fotografía que nos permitan comprender la dinámica y el papel fundamental de la Luz en ella.
- Enseñar el funcionamiento del mecanismo fotográfico de nuestros dispositivos móviles y en qué se diferencian con las cámaras fotográficas.
- Generar una participación activa de los asistentes a través de una práctica fotográfica con dispositivos móviles y el retoque fotográfico con aplicaciones móviles y programas de edición (Photoshop – Lightroom)

Resultados, impactos y/o productos esperados

1. Que los asistentes adquieran nuevos conocimientos sobre el uso de herramientas digitales y tecnológicas en la fotografía con dispositivos móviles.
2. Invitar al emprendimiento de proyectos fotográficos, donde NO SEA EXCUSA, el no poseer una cámara fotográfica.
3. Enseñar sobre el fácil aprovechamiento de espacios interiores (y exteriores) como sets fotográficos, la luz natural y la composición clara, para la fotografía con dispositivos móviles.
4. Que los asistentes se atrevan a explorar el potencial de sus dispositivos móviles para el uso fotográfico a nivel comercial.

“Caminar con los oídos, en busca de la voz de tu cocina”

Diana Milena Reyes⁵³ y Laura Melissa García⁵⁴



Partiendo de los objetivos del Nada yoga, que da la posibilidad del individuo de activar su objetivo de escucha en el universo, este ejercicio plantea una metodología participativa desde un diseño experiencial de escucha. ¿Cómo percibo mi cotidianidad? ¿Cómo descifro mi cocina través del sonido? ‘Caminar con los oídos’ recaba en el paisaje sonoro propuesto por Cárdenas y Martínez (2015) en donde este es una de las tantas maneras de mediar con el mundo, y expone el sonido en materia creativa en donde se construye una obra colectiva desde diferentes puntos de escucha de un mismo lugar.

La primera fase del taller será teórica práctica, que busca una limpieza de escucha a través del Nada Yoga en diálogo con las escuchas de Barthes, y Schaeffer. En donde se plantea sensibilizar a los estudiantes respecto al sonido y cómo nos conectamos con el mundo, cómo construimos desde el sonido. La ecología acústica, es el principal componente de esta parte del taller.

La segunda fase se relaciona con la exploración del sonido como materia creativa, el objetivo es la composición de una obra procesual. En este punto haremos cartografías sonoras que nos permitan comprender sonoramente nuestro espacio.

53. Comunicadora Social Docente de la Escuela de Comunicación de la Universidad de Manizales. Su interés está en la Investigación-creación relacionando conceptos como Paisaje sonoro y patrimonio. dreyes@umanizales.edu.co

54. Comunicadora Social y Periodista. Estudiante de la Maestría en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Productora del programa radial Andariegos. Su interés desde el Colectivo Estridente es la relación entre Paisaje sonoro, cultura y memoria. estridentemanizales@gmail.com

La tercera fase, es compartir los registros a través de una propuesta colaborativa de cara a la obra colectiva. La última fase del taller o cuarto momento será la organización del material, escaleta del paisaje y el montaje de la acción situada que se comprenderá como obra procesual colectiva.

Objetivo General

Deconstruir los objetos sonoros de los paisajes sonoros cotidianos en las prácticas culinarias.

Objetivos Específicos

- Descifrar la escucha en la cotidianidad.
- Experimentar desde la escucha el paisaje sonoro cotidiano de la cocina.
- Crear una obra procesual colaborativa que dé cuenta de la experiencia de escucha de las prácticas culinarias cotidianas.

Resultados, impactos y/o productos esperados

Una obra digital que permita deconstruir la escucha como comunicación de un espacio a partir del paisaje sonoro.

La Academia de Dibujo Profesional a través de su simposio será el escenario de escucha de la cotidianidad de las prácticas culinarias en clave de objeto sonoro patrimonial para futuras investigaciones o desarrollos.

La población podrá escuchar los registros de paisajes sonoros y repensar su relación con el espacio, atendiendo al llamado del sonido como patrimonio inmaterial.

“Ingeniería de papel a partir de los principios de la biomimética”

Eliana Zapata Ruiz⁵⁵ y Erika Solange Imbett Vargas⁵⁶



Inicialmente, se hará una contextualización del concepto de Biomimética y su aplicación metodológica en el diseño industrial, además de resaltar los principios y funciones de la naturaleza y como se pueden imitar y emular. Luego, se realizará una introducción a la ingeniería de papel con una breve historia y la presentación de los plegados básicos con énfasis en aplicaciones en diseño de productos ingenieriles.

Con lo anterior termina la etapa teórica del curso para continuar con unos ejercicios prácticos que constituyen en la enseñanza de los plegados básicos para prototipos en papel, guiados por la siguiente bibliografía de autores especializados en el tema de los plegados que tienen enfoque en el diseño arquitectónico y de productos:

- Origami Design Secrets, Mathematical Methods for an Ancient Art. Robert J. Lang
- Técnicas de plegado para diseñadores y arquitectos. Paul Jackson
- Técnicas de corte y plegado para diseñadores: diseño de material promocional. Paul Jackson

55. *Ingeniera en Diseño Industrial del Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín, maestrando en Gestión de la Innovación Tecnológica, Cooperación y Desarrollo Regional. Docente de cátedra e investigadora del Grupo de Investigación Artes y Humanidades en la Línea de Materiales y Diseño, con experiencia en el área de Biomimética y Diseño solidario.*
elianazapata@itm.edu.co

56. *Doctora en Pensamiento Complejo de la Multiversidad Mundo Real Edgar Morin (México), Magister en Ciencia, Tecnología y Sociedad + Innovación, e Ingeniera en Diseño Industrial del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) de Medellín, Colombia. Docente ocasional de la Institución Universitaria Pascual Bravo, tutora del semillero de investigación formativa Biónica y Diseño. Miembro del Grupo de Artes y Humanidades en la línea de Artes y Humanidades con amplia experiencia en investigación en áreas como Biomimética, Diseño solidario, Derechos Humanos, Política, Pensamiento Complejo y Filosofía.*
erikaimbett@itm.edu.co

Finalmente, se propone un ejercicio de diseño rápido donde se fusionan la metodología de la biomimética con la ingeniería de papel bajo la directriz de ejemplos obtenidos del libro antes mencionado Origami Design Secrets.

Objetivo General

Aplicar técnicas de la ingeniería de papel en la creación de diseños utilizando como referente metodológico y de transferencia de conocimiento la Biomimética.

Objetivos Específicos

- Identificar el concepto de Biomimética y su aplicación metodológica en el diseño industrial.
- Reconocer la ingeniería de papel como una técnica para el desarrollo de diseños.
- Desarrollar prototipos rápidos de diseños inspirados en los principios de la naturaleza.

Resultados, impactos y/o productos esperados

Se espera que los asistentes del curso comprendan el concepto general de la Biomimética al igual que el concepto de plegado y como es su aplicación al diseño de productos. Al fusionar los conocimientos anteriores, se espera que los asistentes aprendan y apliquen los dobleces de plegados básicos y que logren abstraer formas y funciones de un ser vivo en pro de soluciones a los retos propuestos que se visibilizaran en prototipos de papel.

“Eco-Innovación en el desarrollo de productos”

Eliana Zapata Ruiz⁵⁷ y Erika Solange Imbett Vargas⁵⁸



Los asistentes, se dividirán en 3 o 4 grupos los invitados al taller. Cada grupo tendrá la responsabilidad de aplicar una de las técnicas explicadas para la generación de ideas, así como las metodologías empleadas de Eco-innovación. Abordando de esta manera, cuatro (4) campos importantes del diseño:

- Desarrollo de Producto
- Packaging
- Gráfica, etiqueta y marca.
- Desarrollo de servicios.

Finalmente, se realizará un análisis donde se clasificarán los resultados obtenidos dentro de dos (2) categorías:

- Determinación de los aspectos ambientales que deben ser mejorados en el diseño.
- Generación de ideas.

57. *Ingeniera en Diseño Industrial del Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín, maestrando en Gestión de la Innovación Tecnológica, Cooperación y Desarrollo Regional. Docente de cátedra e investigadora del Grupo de Investigación Artes y Humanidades en la Línea de Materiales y Diseño, con experiencia en el área de Biomimética y Diseño solidario.*
elianazapata@itm.edu.co

58. *Doctora en Pensamiento Complejo de la Multiversidad Mundo Real Edgar Morin (México), Magister en Ciencia, Tecnología y Sociedad + Innovación, e Ingeniera en Diseño Industrial del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) de Medellín, Colombia. Docente ocasional de la Institución Universitaria Pascual Bravo, tutora del semillero de investigación formativa Biónica y Diseño. Miembro del Grupo de Artes y Humanidades en la línea de Artes y Humanidades con amplia experiencia en investigación en áreas como Biomimética, Diseño solidario, Derechos Humanos, Política, Pensamiento Complejo y Filosofía.*
erikaimbett@itm.edu.co

Objetivo General

Analizar la interrelación que existe entre algunas metodologías de Eco diseño y las técnicas de creatividad que se pueden utilizar en el mismo, así como la efectividad que pueden tener para obtener soluciones innovadoras.

Objetivos Específicos

- Identificar las metodologías de Eco diseño.
- Establecer relaciones entre las metodologías de eco diseño y determinadas técnicas de creatividad.
- Desarrollar conceptos de soluciones innovadoras.

Resultados, impactos y/o productos esperados

Se espera que los asistentes del curso comprendan algunas metodologías de Eco diseño y como se pueden relacionar con determinadas técnicas de creatividad para generar soluciones sostenibles innovadoras.

