

SID[®]

Seminario de Investigación en Diseño

**Noviembre 2018 - Año 10 - Volumen 10 - Seminario de Investigación en Diseño - Taller 11, Grupo de Investigación en Diseño
Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Facultad Sede Seccional Duitama - Colombia**

10

SEMINARIO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

MEMORIAS

Grupo de Investigación en Diseño
Taller 11

Compiladores
Sulma Julieta Castro
William Morales Cely
Edgar Saavedra Torres

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA
Duitama
2018

Seminario de Investigación en Diseño:
memorias [recurso informático] / Vol. 10
(2018) —Duitama: Uptc., 2014r

1CD (4000 Mb)
www.uptc.edu.co/eventos/2014/index.html

Anual. ISSN 2256-4668 CD-ROM
ISSN 2256-4276 WEB-ONLINE

1. Diseño – Congresos, conferencias, etc. –1. Uptc –
Publicaciones Periódicas CDD 700

© Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

Alfonso López Díaz, Rector

Sonia Esperanza Díaz Márquez, Vicerrector Académico

Enrique Vera López, Vicerrector de Investigaciones

Adán Bautista Morantes, Decano Facultad Seccional Duitama

Claudia Cecilia Medina Torres, Director de Escuela de Diseño Industrial

Claudia Rojas Rodríguez, Coordinadora - Taller 11, Grupo de Investigación
en Diseño

COMITÉ CIENTÍFICO SID 10

Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca:

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia:

Dra. Claudia Rojas Rodríguez.
Mg (c) Lorena Alarcón Aranguren
Dra (c). Martha Fernández Samacá
Mg. Lorena Rodríguez Pinto
Mg. Julieta Castro Pacheco
Dr (c). Edgar Saavedra Torres
Mg. Henry Enrique García Solano
Mg. William Morales Cely
Mg. Fernando Camelo Pérez

Mg. Sandra Artunduaga
Dra. Sori Morales
Mg. Lorena Villaquirán
Mg. Carolina Alcázar
Mg (c). Andrés Córdoba
Mg (c). Daniel León.

Fundación Universitaria de Popayán:

Dra (c). Diana Paola Muñoz
Mg. Isabel Turbay

Universidad del Cauca:

Dr. Nelson Fredy Orozco
Dr. Alexander Buendía

Las opiniones e imágenes contenidas en los artículos son responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente el pensamiento de la publicación. Se permite la reproducción parcial o total, por cualquier medio, con la autorización expresa y escrita de los titulares del derecho de autor.

Editora en jefe grupo editorial: Ruth Nayibe Cardenas Soler

Coordinadora Editorial: Andrea María Numpaque Acosta

Diseño y Diagramación: Daniel Esteban Pinzón Sepúlveda, Julio Hernando Garcés Ravelo

gidtaller@uptc.edu.co

10° SEMINARIO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO Y 8° ENCUENTRO DE SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Diseño para la Diversidad

Fecha: 07, 08 y 09 de noviembre de 2018

Lugar: Centro de Convenciones Casa de la Moneda - Popayán.

Cra. 11 #3-45, Popayán, Cauca, Colombia.

Organiza: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca, Universidad del Cauca y Fundación Universitaria de Popayán.

10° SEMINARIO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO - SID

Presentación

Taller 11 Grupo de investigación en Diseño de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia en alianza con ASIES Cauca, representada por la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca, la Universidad del Cauca y la Fundación Universitaria de Popayán; se unen para la realización del 10° Seminario Internacional de Investigación en Diseño y el 8° Encuentro de Semilleros de Investigación en Diseño, como plataforma para la exposición y reflexión acerca del quehacer actual de la disciplina del diseño y sus tendencias sobre investigación. El Seminario de Investigación es un espacio destinado anualmente a la reflexión sobre las contribuciones del diseño, al mejoramiento de la calidad de vida del ser humano y la sociedad. Evento itinerante realizado desde el 2009 por Taller 11 Grupo de Investigación en Diseño en alianza con otros grupos de investigación de Latinoamérica.

El seminario se plantea para su décima versión, como escenario que reconoce el aporte del “Diseño para la diversidad” ante una sociedad cada vez más dispuesta a asumir la diversidad como condición determinan-

te para la convivencia; que sin embargo experimenta hechos de desigualdad, aislamiento e incertidumbre ante un futuro dependiente de nociones de progreso y desarrollo establecidas por otros.

El abordaje de la diversidad presenta varios retos y oportunidades para la práctica, la reflexión teórica y por supuesto para la investigación académica en Diseño. La diversidad, como condición social y subjetiva, nos sitúa frente a tendencias del diseño que abordan la construcción de entornos físicos y virtuales bajo principios de universalidad y particularidad, que en primera instancia parecen contradictorios, pero que en tensión abren el espacio para cuestionar, reflexionar y actuar sobre ideas normativas alrededor del cuerpo, el género, la identidad y por supuesto el desarrollo; en últimas, la propuesta del Seminario es abrimos a la discusión sobre la Ética del Diseño en escenarios de transición.

Objetivos

- Conocer y socializar proyectos de diseño y de investigación de diversas universidades e instituciones educativas en áreas del diseño.
- Exponer estas experiencias y resultados de investigación y generar medios y modelos para su difusión a nivel internacional.
- Consolidar redes de Investigación en Diseño nacionales e internacionales para el fortalecimiento de cuerpos académicos, programas de licenciatura, maestría y doctorado.

8° ENCUENTRO DE SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO - ENSID

Presentación

La Investigación en el pregrado se ha convertido en un complemento para la formación profesional a tal punto que para algunos estudiantes se formaliza en su proyecto de vida; este logro se ha dado gracias a la dinámica de los semilleros de investigación; espa-

cios que en Colombia iniciaron desde hace más de 15 años; y se han multiplicado en los diferentes claustros académicos del país; transformándose en puntos de encuentro para el análisis, la reflexión, el aprendizaje autónomo, el intercambio de ideas, el trabajo en equipo y la conformación de redes, entre otros, que buscan integrar comunidades de aprendizaje, motivadas por la pregunta, la duda, la curiosidad hacia los retos que impone la Ciencia, la Tecnología y la Cultura. En este espacio la voz del estudiante participante es un escenario que reconoce la importancia de sus experiencias formativas en investigación y su rol como semilleros de investigación dentro de las facultades de diseño. Nutrirnos de las experiencias de los semilleros de investigación, de sus preguntas para el conocimiento, para el diseño, para la profesión, permitirá dar un gran paso hacia la construcción de redes, de la complementariedad del pensamiento, de establecer un estado del conocimiento y finalmente de encontrarnos y reconocernos como investigadores que aprendemos a investigar investigando en diseño.

Objetivos

- Conocer las dinámicas que los diferentes semilleros de investigación realizan para su formación investigativa dentro de las Instituciones Educativas.
- Socializar las experiencias de investigación formativa que siguen los semilleros de investigación, en las áreas del diseño.

MESAS DE TRABAJO PARA EL SID10 Y ENSID8

Se recibirán trabajos a manera de propuesta, proyectos en curso o finalizados en modalidad de ponencia o póster que se enfoquen en las siguientes mesas temáticas:

- Mesa 1 Cultura, diseño e identidad: Identidad (género, política e ideología), cultura digital, multiculturalidad y cosmovisión, patrimonio, gobernanza e interacción sociales.

- Mesa 2 Bienestar Humano y Hábitat: Salud, seguridad, acceso, ciudad, (infraestructura y equipamiento, legislación, y modelos de ciudad), territorio y ambiente, reducción de riesgos, accesibilidad y movilidad, recreación.

- Mesa 3 Conocimiento del diseño: Epistemología, teoría, historia, metodología.

- Mesa 4 Educación, Arte y Diseño en Contexto: Procesos de formación en arte y diseño, expresión y representación, narrativas y métodos.

- Mesa 5 Emprendimiento e Innovación social: Industria cultural, gestión, consumo, TIC.

Disciplinas participantes:

Convoca a todas las áreas del diseño: Arte, arquitectura, diseño industrial, gráfico, visual, textil, modas, vestuario, indumentaria, de espacios, escenográfico, publicitario e ingenierías, y cualquier área de las ciencias humanas y sociales que hayan trabajado de manera interdisciplinaria en proyectos de diseño relacionados con las temáticas de las mesas de trabajo.

Dirigido a:

- Estudiantes, semilleros y grupos de investigación, docentes formadores de semilleros.
- Instituciones, empresas, asociaciones, agremiaciones, organizaciones gubernamentales y no gubernamentales que promueven la formación en investigación.

PROGRAMACIÓN GENERAL

	DIA 1 – 07 Nov		DIA 2 – 08 Nov		DIA 3 – 09 Nov	
08:00 - 09:00	Inscripciones Recepción Casa de la Moneda		Conferencia Ph.D. Ivana Blanco Gross "Un-Send, experimento en comunicación y diseño global" Auditorio central		Conferencia – Apertura Encuentro de Semilleros Ph.D. Sanaka Silva Cañaveral "Identidades y poéticas trans(vestis) la creación como una manera de pertenecer a la vida" Auditorio central	
09:00 - 10:00	Inauguración Auditorio central					
10:00 - 10:30	Refrigerio					
10:30 - 11:30	Conferencia Ph.D. Gabriel Martínez "Más real que el diseño. Sobre los modos de ser y estar en el mundo" Auditorio central		Socialización de poster Hall de exposiciones		Encuentro de Semilleros – Jornada Presentación de Ponencias Salones paralelos	
11:30 - 12:30			Jornada 4 - Presentación de Ponencias Salones paralelos			
12:30 - 14:00	Receso					
14:00 - 15:00	Jornada 1 - Presentación de Ponencias Salones paralelos	Talleres paralelos	Conferencia Ph.D. Gustavo Adolfo Sevilla Calavial "Diseño para el Bienestar" Auditorio central		Presentación obras producto de investigación en diseño y creación Auditorio central	
15:00 - 15:30	Jornada 2 - Presentación de Ponencias Salones paralelos				Refrigerio	
15:30 - 16:00						
16:00 - 16:30	Refrigerio					
16:30 - 17:30	Jornada 3 - Presentación de Ponencias Salones paralelos	Talleres paralelos	Jornada 5 - Presentación de Ponencias Salones paralelos		IV Foro Latinoamericano de diseño Auditorio central	
17:30 - 18:30	Acto cultural		Jornada 6 - Presentación de Ponencias Salones paralelos			
18:30 - 19:30			Mesa de trabajo GRINDI Auditorio auxiliar		Cierre del evento Auditorio central	

CONTENIDO

MESA 1 CULTURA, DISEÑO E IDENTIDAD

-HERRAMIENTAS DE DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO.....	18	-ASPECTOS MATERIALES Y FUNCIONALES DE LAS IMÁGENES EN PUBLICACIONES PARA NIÑOS ENTRE 1910 Y 1950.....	99
-ARTEFACTOS MNEMOTÉCNICOS SUSTENTABILIDAD DEL PAISAJE.....	20	-UNA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO “CIUDAD DE SABORES VIRTUALES” - ESTUDIO COMPARATIVO DE REPRESENTACIONES VIRTUALES DE LA GASTRONOMÍA EN CHAPINERO.....	107
-RITOS INVERNAIS IBÉRICOS: EM BUSCA DAS RAÍZES.....	29	-DESIGN GRÁFICO NA EDUCAÇÃO DE SURDOS E CEGOS.....	117
-RECONOCIMIENTO DE ELEMENTOS IDENTITARIOS EN EL PASEO DE LAS ARTES, CENTRO DE MEDILLÍN.....	30	-DISEÑO, OBSOLESCENCIA Y PATRIMONIO: UNA REFLEXIÓN DESDE LA CULTURA Y SUS SIGNIFICADOS.....	125
-“SABER HACER”. LOS OFICIOS TRADICIONALES, ELEMENTOS IDENTITARIOS DE NUESTRA SOCIEDAD.....	38	-ROLES DE GÉNERO EN LA PUBLICIDAD PARA NIÑOS Y NIÑAS EN COLOMBIA EN LA DÉCADA DE 1930.....	132
-EL DISEÑO EN LA HISTORIA DE LA CULTURA MATERIAL: APORTES HACIA UNA MIRADA INTEGRAL DE LOS ARTEFACTOS.....	59	-“RESCATE DE LA IDENTIDAD Y LA MEMORIA CULTURAL ASOCIADA A LA TRADICIÓN ORAL EN EL RESGUARDO INDÍGENA NASA DE LA VEREDA ANDALUCÍA DEL DEPARTAMENTO DEL CAUCA.”.....	140
-MAPA DE VALORACIÓN SISTÉMICA DEL PATRIMONIO CULTURAL. PROPUESTA METODOLÓGICA.....	66	-DESCUBRIENDO EL VALOR DE LA NARRATIVA TRADICIONAL CALEÑA.....	149
-TRANSCODING YLAMA. LA PRODUCCIÓN ESTÉTICO-ARTÍSTICA COMO DISPOSITIVO PARA LA RESIGNIFICACIÓN, APROPIACIÓN Y RECONSTRUCCIÓN DE LA MEMORIA CULTURAL YLAMA.....	67	-RITUALIZACIÓN SOCIAL DE USO EN EL PROCESO RECONSTRUCCIÓN DE LA CULTURA.....	158
-LA GALERÍA O PLAZA DE MERCADO COMO EXPRESIÓN DE DIVERSIDAD Y ESPACIO DE CONSERVACIÓN CULTURAL EN EL CONTINENTE AMERICANO.....	75	-EL SER, EL SABER Y EL HACER ARTESANAL EN LA ARQUITECTURA.....	166
-ANÁLISIS SEMIÓTICO DEL PAISAJE URBANO PARA LA COMPRESIÓN DEL ESPACIO EXISTENCIAL.....	85	-RESCATE DE LA IDENTIDAD CULTURAL A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA.....	177
-EL DOVIO, MEMORIA PARA SANAR Y NO OLVIDAR.....	94	-MORFOLOGÍA VISUAL DEL CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS DE PASTO Y SU RELACIÓN CON LA INDUSTRIA CULTURAL Y CREATIVA.....	183

-LA ESCOLA DE MÚSICA Y SUS ALREDEDORES: UN ENSAYO SOBRE LA UTILIZACIÓN DE MODELOS TRIDIMENSIONALES COMO CARTOGRAFÍAS DE LA MEMORIA URBANA.....	192	-AVANCES Y RETOS DESDE EL DISEÑO EN LA APROPIACIÓN TECNOLÓGICA DE GOBIERNO ELECTRÓNICO BOGOTANO HOY.....	241
-ATLAS HISTÓRICO Y URBANO DEL BICENTENARIO DE BOYACÁ - 1819-2019; TRAVESÍA DE SIGNOS; EL PATRIMONIO URBANO DE TUNJA COMO ARTEFACTO NARRATIVO DE IDENTIDAD.....	203	-EL AFFORDANCE REAL Y PERCEPTIVO, EL ESLABÓN PERDIDO EN LA EXPERIENCIA DE SALA ABIERTA. CASO PARQUE EXPLORA.....	242
-PENSAMIENTO VISUAL COMO ESTRATEGIA PARA LA APROPIACIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO SOBRE LAS HUERTAS CASERAS MODIFICADAS EN LAS COMUNIDADES CAMPESINAS DE LA MESETA DE POPAYÁN.....	210	-ROMPIENDO EL PARADIGMA DE LA PANTALLA: DISEÑO DE INTERACCIÓN COMO MEDIADOR DE APRENDIZAJE EN MUESTRAS MUSEOGRÁFICAS.....	244
-DISEÑO DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA EL CENTRO EDUCATIVO VUELTAS DE PATICO, RESGUARDO KOKONUKO.....	217	-REPRESENTABILIDAD DE MATERIALES GRÁFICOS DE LA CIUDAD DE BOGOTÁ, ORGANIZACIONES “HOMBRES TRANS BOGOTÁ” 2010-2017.....	245
-COMUNICACIÓN DIGITAL, PÓSTERS E IMAGEN DE CIUDAD.....	227	-RELACIÓN OBJETO - ESPACIO COMO CONSTRUCTOS DEL PATRIMONIO Y LA MEMORIA DE UN LUGAR.....	246
-JUAN VALDEZ. IMAGEN Y CONCEPCIONES DE DESARROLLO EN LA CAFICULTURA CAUCANA.....	229	-MAPA DE VALORACIÓN SISTÉMICA DEL PATRIMONIO CULTURAL. PROPUESTA METODOLÓGICA.....	247
-CONSTRUCCIÓN DE LA IMAGEN DE LA CIUDAD DE VALLEDUPAR A TRAVÉS DE SUS ELEMENTOS GRÁFICOS REPRESENTATIVOS.....	234	-ARTESANÍA EN LA URBE.....	248
-IMAGINARIUM, DISEÑO DE EXPERIENCIAS PARA LA EDUCACIÓN SEXUAL.....	236	-DISEÑO PARTICIPATIVO COMO ESTRATEGIA DE INNOVACIÓN EN LAS ACTIVIDADES PRODUCTIVAS DE LAS MUJERES RURALES: CASO SOTAQUIRÁ.....	249
-DIÁLOGOS FORMATIVOS DEL SEMILLERO CULTURAL: ENTRE EL DISEÑO, EL SABER ARTESANAL Y LAS IDENTIDADES LOCALES.....	238	-LADERA DEL RIO CALI; RECORRIDO E INTERVENCIÓN DEL PATRIMONIO PAISAJÍSTICO DE LA CIUDAD DE SANTIAGO DE CALI.....	251
-DISCURSOS NO OFICIALES SOBRE LA PAZ Y LA GUERRA EL PAPEL DE LA SENSIBILIDAD ESTÉTICA EN LA CONSTITUCIÓN DE LOS PROCESOS DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL.....	240	-DIBUJANDO REALIDADES.....	252
		-REPRESENTACIÓN FAMILIAR EN PRÁCTICAS PUBLICITARIAS DEL TERCER SECTOR PRODUCTIVO EN CALI, VALLE DEL CAUCA.....	253
		-FORMAS, RUMOS E MOVIMIENTOS.....	254

-¡TUACTITUDESAQUITANIA!UNAPROPUESTAPARA VIVIR Y CONSERVAR.....	255	-DESESTRESARTE. APORTE DESDE EL DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA PARA DISMINUIR LOS NIVELES DE ESTRÉS EN ESTUDIANTES DEL PROGRAMA MEDIANTE EL USO DE ARTE-TERAPIA.....	283
-FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE UNA POBLACIÓN, MEDIANTE EL POSICIONAMIENTO DE UN PRODUCTO CULTURAL GASTRONÓMICO TRADICIONAL.....	257	-LA PERCEPCIÓN DEL ESPACIO URBANO DESDE LA DIVERSIDAD DE LOS ELEMENTOS, HOMBRE - OBJETO.....	287
-LAS DINÁMICAS DE CO-CREACIÓN COMO PROMOTORAS DE LA INNOVACIÓN SOCIAL EN LAS ACTIVIDADES ALTERNAS DE LAS UNIDADES PRODUCTIVAS DEL SECTOR ARTESANAL DE LA LANA DEL MUNICIPIO DE NOBSA BOYACÁ.....	258	-AYUDA TÉCNICA PARA LA ACCIÓN DE AMAMANTAR, INCLUSIVAMENTE PARA MUJERES SIN EXTREMIDADES SUPERIORES.....	296
-CULTURA UNIVERSITARIA: UNA CONSTRUCCIÓN BASADA EN LA IMPLEMENTACIÓN DEL CODISEÑO Y EL PENSAMIENTO DE DISEÑO.....	260	-ENGANCHE DEL USUARIO EN EL DISEÑO DE JUEGOS CON TECNOLOGÍA VESTIBULAR: RETROALIMENTACIÓN MULTISENSORIAL E INTERACCIÓN AUTODIRIGIDA.....	307
-TECNOLOGÍA 3D PARA ACCIONES DE SALVAGUARDIA DEL PATRIMONIO CULTURAL.....	261	-EJERCICIO METODOLÓGICO DE APRENDIZAJE E INVESTIGACIÓN EN EL MARCO DEL SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN LABORATORIO DE USABILIDAD DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA.....	313
-PROPUESTA GRÁFICA (FOTOLIBRO) SOBRE LA COSMOVISIÓN CROMÁTICA DEL VESTUARIO TRADICIONAL DEL PUEBLO MISAK, EN EL GRUPO DE ARTESANAS “NUESTRO ARTE MISAK” DEL RESGUARDO DE GUAMBIA, MUNICIPIO DE SILVIA – CAUCA.....	263	-DESARROLLO DE SILLA DE RUEDAS PARA ENTORNOS RURALES UTILIZANDO ALEACIONES LIGERAS.....	322
-METODOLOGÍA DE INTERVENCIÓN ARQUITECTÓNICA PARA PATIOS DECLARADOS BIC CASO: CLAUSTRO LA ENCARNACIÓN “MIRADA HACIA EL PASADO CON PROYECCIÓN HACIA EL FUTURO”...264		-METODOLOGÍA PARA EVALUAR Y VALIDAR LA SEGURIDAD DE MÁQUINAS EN FASE DE DISEÑO A TRAVÉS DE PRUEBAS DE USABILIDAD.....	331
		-INCIDENCIA DEL AMBIENTE LUMÍNICO DE LAS AULAS EN LOS PROCESOS DE ATENCIÓN, PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN PROCESOS PROYECTUALES DEL DISEÑO Y LA ARQUITECTURA.....	338
		-DISEÑO INDUSTRIAL: ABRIENDO LAS PUERTAS DE LA MUSEOGRAFÍA A LA DISCAPACIDAD COGNITIVA.....	345
		-SISTEMA DE COMUNICACIÓN PARA PROMOVER EL RESPETO Y LA ADOPCIÓN HACIA ANIMALES DOMÉSTICOS CALLEJEROS EN LA CIUDAD DE SANTIAGO DE CALI.....	351

**MESA
BIENESTAR HUMANO Y HÁBITAT**

-EL ARTE COMO INSTRUMENTO TERAPÉUTICO EN ENTORNOS HOSPITALARIOS.....	268
-ZAPATOS INFANTILES MULTITALLA; ZAPATOS QUE CRECEN CON LOS NIÑOS.....	276

-DULCE SOMBRA. PREVENIR EL ABUSO SE-XUAL EDUCANDO POR MEDIO DE UN ENTORNO DIGITAL QUE ESTÁ DIRIGIDO A NIÑOS Y NIÑAS DE 9 A 12 AÑOS EN LA CIUDAD DE BOGOTÁ.....	360	-REPENSANDO LA CIUDAD INFORMAL. REALIDADES DE LA PRODUCCIÓN DE HÁBITAT URBANO POPULAR.....	435
-ERGONOMÍA Y DISCAPACIDAD INCLUYENTES Y PARTICIPATIVAS, UNA VISION PROPOSITIVA SOBRE EL APORTE DE PERSONAS EN SITUACIÓN DE DISCAPACIDAD FÍSICA EN LA PRODUCTIVIDAD DE LAS ORGANIZACIONES.....	364	-MÉTODO PARA EVALUAR LA ACCESIBILIDAD A LA PLANTA FÍSICA DE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO.....	441
-LA FABRICACIÓN DIGITAL COMO HERRAMIENTA PARA EL DISEÑO INCLUSIVO.	368	-MEDICIÓN Y ANÁLISIS DE LOS PARQUES VECINALES Y DE BOLSILLO EN BOGOTÁ BAJO LOS PARÁMETROS DE LA LÚDICA Y LA ACCESIBILIDAD DE NIÑOS EN CONDICIÓN DE DISCAPACIDAD FÍSICA Y SENSORIAL.....	443
-EL SONIDO DE LA CIUDAD LATINOAMERICANA; APORTES AL PLANEAMIENTO URBANO DESDE LA PERSPECTIVA DEL PAISAJE SONORO.....	377	-SEMBRANDO “SOSTENIBILIDA” A TRAVÉS DE LOS CO-ENCUENTROS.....	444
-REDISEÑO DE PRODUCTO PARA EL HOGAR CON INCLUSIÓN DE CRITERIOS DE SOSTENIBILIDAD: EL CASO DE UN JABÓN PARA PLATOS.....	383	-EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA DE INTERACCIÓN CON ALIMENTOS EN PRO DE LA SOBERANÍA ALIMENTARIA DE LA COMUNIDAD BELLO ORIENTE, MEDELLÍN.....	445
-ANÁLISIS COMPARATIVO DE EMPAQUES DE BOMBILLAS: UNA ALTERNATIVA PARA EL FIN DE VIDA Y OPTIMIZACIÓN DE EMPAQUES.....	393	-IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMAS DE ACCESIBILIDAD EN JUEGOS SERIOS.....	448
-ANÁLISIS DE SOSTENIBILIDAD DE EMPAQUES PARA HUEVOS: UNA PROPUESTA DE REDISEÑO.....	403		
-LA POLÍTICA PÚBLICA DE PLANIFICACIÓN URBANA CIUDADES AMABLES Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO URBANO DE LA CIUDAD DE POPAYÁN (2012 - 2018).....	413		
-RED VITAL DE PARQUES BARRIALES EN DE LA CIUDAD DE POPAYÁN; MEDIANTE METODOS DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA.....	422		
-DISEÑO DE ESPACIO PÚBLICO CON BASE EN LA INCORPORACIÓN DE CRITERIOS DE ACCIDENTALIDAD Y SEGURIDAD VIAL: EL CASO DEL CENTRO HISTÓRICO DE POPAYAN.....	429		

MESA 3 CONOCIMIENTO DEL DISEÑO

-HELEMENTOS FUNDAMENTALES DEL VESTUARIO PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL: RE-COPILACIÓN Y ANÁLISIS DE REQUERIMIENTOS Y SOLUCIONES VESTIMENTARIAS.....	452
-GRÁFICA PUBLICITARIA Y DESARROLLO DE CALI ENTRE 1910 Y 1950.....	462
-LABORATORIO COMO ESPACIO DE CREACIÓN.....	470
-SOBRE UN OBSERVATORIO DE DISEÑO DE PRODUCTO.....	477

-LA GRÁFICA REBELDE. UNA REFLEXIÓN SOBRE LA CONSOLIDACIÓN DEL CAMPO DISCIPLINAR DEL DISEÑO GRÁFICO EN CALI Y SU RELACIÓN CON LAS BIENALES DE ARTES GRÁFICAS ENTRE 1969 Y 1986.....485

-INVESTIGARENDISEÑOARQUITECTÓNICO.....495

-LA IMAGEN COMO FORMA.....497

-MÉTODO DE ANÁLISIS DE DESEMPEÑO ENTRE LA ACADÉMIA Y LAS PRUEBAS SABER PRO.....551

-LA CIUDAD EN TRANSLACIÓN. EL FOTOLIBRO COMO CONTENEDOR DEL ESPACIO FÍSICO.....562

-EL BORDADO COMO UNA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN VISUAL DE ESPARCIMIENTO LÚDICO EN LOS JÓVENES DEL COLEGIO BOLÍVAR DE LA CIUDAD DE CALI.....568

**MESA 4
EDUCACIÓN, ARTE Y DISEÑO EN CON-
TEXTO**

-VÍNCULOS ENTRE LA INVESTIGACIÓN SOBRE Y PARA EL PROYECTO A PARTIR DE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA.....500

-MODELO DE ENSEÑANZA DE LA CREATIVIDAD PROYECTUAL EN DISEÑO, BASADA EN LA EVALUACIÓN DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS CREATIVAS.....510

-LA INFLUENCIA DE LA DIVERSIDAD CULTURAL EN LOS PROCESOS CREATIVOS.....515

-BARRERAS COMUNICATIVAS Y EDUCATIVAS EN LA POBLACIÓN SORDA DEL PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMUNICACIÓN GRÁFICA DE UNIMINUTO.....524

-METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO DE ESPACIOS COMERCIALES.....532

-ESTEREOTIPOS Y CONVENCIONES ACERCA DE LA CREACIÓN DE UNA MARCA.....538

-DISEÑO DE HERRAMIENTAS PARA LA CONCEPTUALIZACIÓN DE ESTILOS DE APRENDIZAJE EN EMPRENDEDORES SOCIALES.....544

-LOS TRAZOS DEL TIEMPO EN EL PUENTE DE BOYACÁ – ESTUDIO DE CASO: ALTAR DE LA PATRIA – CASO DE ESTUDIO.....576

-LA CREATIVIDAD COMO SUSTENTO TRANSFORMADOR DEL MIEDO.....583

-HACIENDA EL SALITRE: EL DISEÑO DEL ESPACIO TERRITORIO Y PODER590

-ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO EN DISEÑO INDUSTRIAL.....597

-MICRODISCOVER, HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA LA IDENTIFICACIÓN DE ESTRUCTURAS PARASITARIAS.....602

-MANUALES PARA LA ENSEÑANZA DE LA TIPOGRAFÍA A TRAVÉS DE PRÁCTICAS EN IMPRESIÓN TIPOGRÁFICA.....613

-TERREMOTO 83, UNA EXPERIENCIA TRANSMEDIA EN DESARROLLO.....622

-ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA, UNA MIRADA DESDE LA PRÁCTICA SOCIAL.....623

-EL DISEÑO INDUSTRIAL, METODOLOGÍAS TRADICIONALES PARA SU ENSEÑANZA Y SU RELACIÓN CON EL MÉTODO CIENTÍFICO CLÁSICO Y RACIONAL.....624

-TALLER PSICOSOCIAL DE DISEÑO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA INTERPRETACIÓN GRÁFICA DE IMAGINARIOS SOCIALES DEL POSCONFLICTO.....	626	-PARÁMETROS DE DISEÑO PARA LA FABRICACIÓN DE MUEBLES EN MADERA.....	646
-DECODIFICACIÓN DEL VESTIDO EN LA HISTORIA. RESIGNIFICACIÓN, MÉTODO Y PRAXIS.....	627	-EL DISEÑO GRÁFICO COMO PROFESIÓN DE VANGUARDIA EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL.....	653
-EXPERIENCIA MUSEO-GRÁFICA: MOTIVACIÓN COMO PARTE DE LA EDUCACIÓN ACADÉMICA COMPLEMENTARIA.....	629	-DISEÑO DE UN PROTOTIPO CNC DE 3 EJES PARA GRABAR EN MADERA.....	659
-LABORATORIO MÓVIL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA EL BUS ARTE RODANTE.....	630	-PROPUESTA DE UNA HERRAMIENTA PARA LA ESTIMACIÓN DE LA SATISFACCIÓN EN PRUEBAS DE USABILIDAD, MEDIANTE EL ESTUDIO DE LA EXPRESIÓN FACIAL.....	663
-CERÁMICA CONTEMPORÁNEA PARA EL FORTALECIMIENTO INTEGRAL DE LA COMUNIDAD.....	631	-INNOVACIÓN SOCIAL DESDE LA IMPRESIÓN 3D..	672
-“ARTE URBANO” EL IMPACTO DEL GRAFFITI COMO ELEMENTO DE COMUNICACIÓN EN SOCIEDAD PAYSANESA.....	632	POSTER.....	675
-EL GROUP SKETCHING COMO HERRAMIENTA PARA POTENCIAR DE LA ENSEÑANZA DE LA INVESTIGACIÓN EN EL CAMPO DISCIPLINAR DEL DISEÑO.....	633		
-EL PROGRAMA OPERATIVO EN LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA UAM CUAJIMALPA.....	634		
-PRINCIPIOS BÁSICOS PARA REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE ESTRUCTURAS METÁLICAS.....	635		

**MESA 5
EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN
SOCIAL**

-METODOLOGÍAS DE TRABAJO EN LOS ESTUDIOS DE DISEÑO DE LA CIUDAD DE CALI.....	638
--	-----

MESA 1

Cultura, Diseño e Identidad

HERRAMIENTAS DE DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO.

RINA MARCELA VILLA ARAGON
MARCELARINA14@HOTMAIL.COM
UNIVERSIDAD DE LA COSTA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN ARCKO

RESUMEN

El recuerdo o las huellas del tiempo en las ciudades son marcas en su territorio y muestras de un periodo de arte en la que la participación activa de los usuarios determino su perfecta integración al territorio urbano, los edificios, vías, puentes, parques, cultura, identidad, rasgos y demás elementos estructurantes de la ciudad. Hoy algunos elementos históricos y patrimoniales están sumidos en una problemática de abandono y falta de mantenimiento que hoy presentan los elementos estructurantes del patrimonio de las ciudades y con ello los Cementerios Patrimoniales. Un acercamiento a estos lugares está en la posibilidad de exponer de manera clara la otra visión de lo que allí dentro se encuentra, elementos de construcción de significados que comunican un periodo de arquitectura, un hecho social, un evento que marca el desarrollo de la ciudad y un ritual que marca la vida del sitio funerario. La intencionalidad en la arquitectura es la manera más efectiva de comunicar hechos intangibles que logran una comunicación entre el usuario y el lugar, en esta materialización de los significados del lugar están los elementos estructurantes invisibles para el usuario desprevenido, pues el conocimiento de las razones para el diseño, construcción, sociales, familiares solo podrán ser de uso de los más allegados al objeto, este acercamiento busca estrechar una relación entre el sujeto y el objeto, hecho de la comunicación en arquitectura que garantiza la perdurabilidad del objeto arquitectónico. Existen muchas maneras de encontrar vínculos de co-

rrespondencia entre el sujeto y el objeto, partiendo del conocimiento, de la pedagogía, de la lúdica, del acercamiento, del estudio y de la didáctica. Todas estas técnicas de acercamiento, su propósito es la manipulación del bien de interés cultural, en sus distintos aspectos, resultado a esto es la Resignificación del Bien de Interés Cultural.

PALABRAS CLAVE

Patrimonio, identidad, cultura, resignificación, cartilla.

INTRODUCCIÓN

La posición geográfica de la ciudad de Barranquilla, permitió que en ella se desarrollaran procesos de crecimiento urbano, arquitectónico, cultural, social y económico, junto a estas, el anclaje de diversidad de culturas que con sus características que lograron hacer del paisaje urbano de la ciudad un lugar lleno de riqueza patrimonial y un acervo cultural rico en diversidad.

El patrimonio cultural de Barranquilla es una mezcla de culturas Alemanas, Inglesa, Francesa, Sirio-libanesa que interactuaban en espacios de la ciudad y que en ello manifestaron su cultura, muestra de ello son los edificios, mansiones, villas, y residencias del Barrio El Prado, el Centro histórico y algunos barrios como Chiquinquirá, barrio abajo, etc.

Actualmente se tiene como objetivo principal por parte de muchos estamentos de carácter nacional, departamental, distrital y local la tenencia de alguno de estos bienes de interés cultural, delimitados por dos grandes zonas históricas declaradas y protegidas por normativas nacionales, la problemática se centra en aquellos elementos que carecen de esta protección o están fuera de estas zonas declaradas.

Para ello se hace necesario la implementación de herramientas destinadas a una efectiva difusión del patrimonio cultural de la ciudad de Barranquilla representado y valorado desde sus aspectos tangibles e intangibles, hechos culturales que sitúan a la ciudad de Barranquilla en una de los centros de desarrollo de la costa más importantes, el patrimonio de la ciudad no es ajeno a la problemática que viven los Centros históricos, barrios históricos, zonas declaradas en las que la gestión, la valoración, conservación y valoración son acciones lejanas a la protección de estos, por esta razón se crea la Cartilla del Patrimonio de la Ciudad, Barranquilla Ciudad de todos, es un instrumento de difusión que tiene la finalidad de la recuperación de la memoria tangible e intangible de los habitantes de los diferentes sectores de la ciudad, como lo hacen las grandes ciudades europeas.

La importancia de este instrumento es validar la riqueza del lugar patrimonial encontrando en ellos hechos de Resignificación que estructuren nuevos esquemas de pensamiento que validen el hecho generando nuevos significados alrededor del Patrimonio tangible e intangible.

La Cartilla del Patrimonio de la Ciudad, Barranquilla Ciudad de todos es un instrumento válido para difundir la riqueza cultural de la ciudad, en ella se recogen gastronomía, arquitectura, festividades, cultura etc... ella logra crear un acercamiento entre los habitantes y su patrimonio desde el punto de vista de la recuperación de la memoria como resultado de la apropiación social del patrimonio. Sobre la idea anterior plantea la recuperación de la memoria histórica de la ciudad, reivindicándola como una razón interdependiente al presente, al futuro resultando la apropiación del patrimonio como resultado de un proceso de acercamiento del individuo a su memoria.

RESULTADOS

Desprendiéndose de un análisis tipo DOFA en sectores históricos de la ciudad, como el Barrio El Prado, Chiquinquirá, barrio abajo y centro.

Se logra saber por niveles de conocimiento que para los habitantes su patrimonio está representado en inmuebles, casas y el centro de la ciudad.

Se tiene en cuenta que la tutela por parte del estado se necesita y se hace necesaria una intervención más eficaz y en todos los edificios

Los hechos intangibles del patrimonio de la ciudad solo están en la manifestación del carnaval.

La Cartilla del Patrimonio de la Ciudad, Barranquilla Ciudad de todos es un instrumento válido para difundir la riqueza cultural de la ciudad, para ello se requiere una masiva difusión a través de un medio impreso que llegue a todas las personas especialmente a los niños que están en proceso de escolaridad

MATERIALES Y MÉTODOS

Para la obtención de datos se procede a una recolección con un instrumento tipo encuesta del que derivan resultados y realizado un proceso de análisis DOFA (debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas) dio paso a identificación de las falencias del sitio.

Grados de importancia del patrimonio.

Población 300 encuestada.

Inmuebles 209 / 100% NS/NR 91

Casas 258 /100% NS/NR 42

Centro histórico 104 / 100% NS/NR 196

Conocimiento del Patrimonio

Tangible 50 /100% NS/NR 250

Intangible 250/100% NS/NR 50

Normativa

Ley de cultura 19/100% NS/NR 281

Planes Especiales de Protección del Patrimonio
28/100% 272

Proyectos de restauración 253/100% NS/NR 47

Difusión del Patrimonio

Conoce los medios de difusión del patrimonio

Si 14 / 100% NS/NR 286

No 286/100% NS/NR 14

CONCLUSIONES

Herramienta efectiva para la difusión del patrimonio.
Recoge la importancia del patrimonio tangible e intangible.

Valida el patrimonio en sus características, singularidad y significado.

Crea conciencia en la memoria de los que disfrutan el patrimonio, es decir los ciudadanos.

Recuera la memoria de la ciudad.

REFERENCIAS

Bruner, J. (2006). Actos de Significación: mas alla de la evolución cognitiva. España: Alianza.

Carrío, J. M. (1997). Patología de Cerramientos y Acabados Arquitectónicos. Madrid: Munilla-leria.

Carrión, S. (2006). Programación Neurolingüística. Barcelona: Océano.

García, F. d. (2001). Construir en lo Construido, la arquitectura como modificación. Guipúzcoa: Nerea.

ICOMOS. (1931). Carta de Atenas sobre la Conservación de los Monumentos de Arte e Historia. Seminario Internacional de Arquitectura (pág. 5). Atenas, Grecia: Iconos.

Icomos. (2000). Carta de Cracovia. Valladolid: Icomos.

Icomos. (1931). Carta de Roma. Roma: Icomos.

ARTEFACTOS MNEMOTÉCNICOS SUSTENTABILIDAD DEL PAISAJE

CAMILA ALZATE ECHEVERRY

K_MILA08@GMAIL.COM

FELIX AUGUSTO CARDONA OLAYA

UNIVERSIDAD ANTONIO JOSE CAMACHO

GRUPO DE INVESTIGACIÓN ANUDAMIENTOS

RESUMEN

El proyecto plantea que, si se determinan artefactos mnemotécnicos del patrimonio cultural desde las nuevas nociones del diseño, las cuales tienen como esencia la participación de la comunidad, en este caso de una habitante de un territorio del Paisaje Cultural Cafetero colombiano (PCC), se podría diseñar una estrategia de sustentabilidad de su declaratoria dada por la UNESCO desde el año 2011.

PALABRAS CLAVE

Diseño, mnemotecnia, interacción, territorio, sustentabilidad

INTRODUCCIÓN

La investigación Artefactos mnemotécnicos sustentabilidad del paisaje, pretende demostrar que el diseño aporta significativamente a las ciencias sociales y humanas debido al uso de metodologías que logran que comunidades mitiguen problemas que atañen a la valorización de las manifestaciones de su patrimonio cultural. El diseño permite definir lugares y formas de resistencia y reivindicación de derechos culturales, lazos comunitarios y desarrollos locales a partir de dispositivos culturales singulares: Los Artefactos mnemotécnicos, fundamentales para que las comunidades reconozcan en el pasado las formas adecuadas

para transformar su futuro. Circunstancia que hace idóneo al álbum de familia fotográfico como artefacto que permite apropiación social del patrimonio cultural y al mismo tiempo, definirlo como una de sus manifestaciones.

Así, las circunstancias de una comunidad mediadas por el álbum de familia fotográfico familiar, pueden ser narradas con identidad sobre y para el territorio que se habita. En este sentido, se busca diseñar junto a la comunidad una estrategia de autorrepresentación que permitan tener apropiación de su circunstancia singular frente al contexto mundial de manera autónoma. Por tal razón, se opta por un enfoque de cualitativo donde el conocimiento es producto social atravesado por los valores, percepciones y significados de los mismos sujetos que lo construyen. Tal y como actualmente se trabaja con la comunidad habitante del municipio de Trujillo, Valle del Cauca territorio reconocido como Paisaje Cultural Cafetero colombiano patrimonio cultural de la humanidad desde el año 2011.

DISCUSIÓN EPISTEMOLÓGICA

La UNESCO tiene un programa denominado: Patrimonio de la Humanidad ¹, cuyo objetivo principal es catalogar, preservar y dar a conocer sitios de importancia cultural o natural excepcional para la herencia común de la humanidad. El Estado colombiano presentó en 2009 la solicitud de inscripción del Paisaje Cultural Cafetero (PCC) en la lista de Patrimonio Mundial y en el año 2011 fue declarado Patrimonio Cultural de la Humanidad, debido a que sus habitantes han creado conceptos únicos para relacionarse en sociedad y su medio ambiente; basados en un modelo económico fundamentado en la propiedad sobre pequeñas parcelas con uso permanente e intensivo sin sacrificar el cultivo de productos para la subsistencia, lo que generó óptimas condiciones para un creci-

miento socio económico estable, factor diferenciador con respecto al contexto nacional que configuró uno de los fenómenos de mayor repercusión del siglo XX en Colombia: la caficultura su patrimonio cultural cuyas manifestaciones como la forma de trabajo para lograr la calidad del producto, el impacto en la economía nacional, el capital social logrado en su historia, la institucionalidad desarrollada alrededor de la actividad productiva, sus valores ancestrales siempre ligados al trabajo cotidiano, la arriería como actividad comercial, el menaje para el viaje, los medios de transporte del café y el modelo urbano construido ² en las cabeceras municipales, permitieron una unidad cultural, geográfica, económica y paisajística que articula valores excepcionales de integridad y autenticidad relacionados íntimamente con un entorno natural y el cultivo del café (Gómez, 2015). Ante esta circunstancia para el PCC se han definido políticas públicas nacionales reflejadas en un CONPES 3803 ³

1. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura es un organismo especializado de las Naciones Unidas (ONU) que tiene como objetivo contribuir a la paz y a la seguridad en el mundo mediante la educación, la ciencia, la cultura y las comunicaciones. Orienta a los pueblos en una gestión más eficaz del desarrollo, a través de los recursos naturales y los valores culturales, sin que por ello se pierdan su identidad y su diversidad cultural. El gobierno colombiano hace parte de la Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural y en el marco de los compromisos para el reconocimiento, divulgación y protección de los sitios que merecen ser catalogados como patrimonio de la humanidad administrado por un Comité compuesto por 21 Estados elegidos por la asamblea general y asesorados por distintos organismos independientes como el Consejo Internacional de Monumentos y Sitios (ICOMOS), la Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza (UICN) y el Centro Internacional para el Estudio de la Preservación y Restauración de los Bienes Culturales (ICCROM) presentó el territorio del PCC para su declaratoria.

2. El modelo urbano heredado de la cultura española, la Cuadrícula, configura estructuras de damero en ladera que dan unas perspectivas únicas sobre el territorio. Debido a que su configuración ortogonal se asiente sobre terrenos con pendientes de 25%.

3. Este tipo de documento es el instrumento, por el cual el Consejo Nacional de Política Económica y Social (CONPES) comunica, coordina y orienta a los organismos encargados de la dirección económica y social del Gobierno colombiano, bajo la dirección del Departamento Nacional de Planeación (DNP) que desempeña las funciones de Secretaría Ejecutiva del CONPES Y CONPES social. El documento CONPES 3803 referido al Paisaje Cultural Cafetero Colombiano como patrimonio de la humanidad, fue presentado por el DNP oficialmente a la población en general el 13 de febrero del 2014 en el marco de una visita oficial del Presidente colombiano al departamento del Quindío y expone una estrategia que ha de mantener y mejorar las condiciones de conservación y desarrollo, actuales y futuras del PCC.

En este marco de acción y en consonancia con nuevas nociones del diseño como el diseño para la innovación social (Manzini, 2015) donde es necesario diseñar junto a la sociedad y se debe discutir colectivamente sobre el cómo podrían ser las cosas, la noción del diseño autónomo puesto que toda comunidad practica el diseño en sí misma. Se deben proponer estrategias que permitan generar condiciones idóneas de desarrollo social, económico y cultural para el cumplimiento de los requisitos de sustentabilidad ambiental y social (Escobar, 2016).

En este sentido, el proyecto que se propone en este documento parte antes que nada desde, para y por los valores sociales y comunitarios de la población habitante del PCC, con el fin de lograr una apropiación social de la declaratoria como patrimonio cultural de la humanidad para que sus contextos actuales y futuros, les permitan afianzarse como comunidad única, mediante una resignificación de elementos identitarios de su historia de vida mediante la memoria comunitaria (Macias, 2011) y los elementos y procesos mnemotécnicos (Debray, 2007) contenidos en los artefactos que conforman su cultura material (García, 1999); cuya proyección ha de ser sustentable en términos de la creación de un modelo de desarrollo económico, cultural y social configurado en su ontología del buen vivir (Kopitoff, 2008) mediante conocimientos alternativos de nuevas cuestiones políticas y las transiciones a otros modelos culturales y ecológicos, como aquellos que utilizan enfoques colaborativos para lograr actitudes y pensamientos decoloniales que buscan emancipación de la globalización homogeneizadora y alienante.

Por todo lo anterior, el proyecto pretende responder a una pregunta ¿Puede el diseño aportar alternativas para la apropiación social de la declaratoria como patrimonio cultural de la humanidad del Paisaje Cultural Cafetero dentro de un enfoque sustentable, orientado a la creación colaborativa con la comunidad

habitante, a partir de su acervo cultural reflejado en los artefactos mnemotécnicos que han hecho o hacen parte de su vivencia cotidiana de su paisaje?

En este orden de ideas los artefactos definen los contextos, al reflejar múltiples elementos históricos, epistemológicos y metodológicos culturales, pues como bien señala Manzini “a ellos les confiamos (o nos gustaría confiarles) la tarea de durar, de acumular memoria, de proveernos de una especie de referencia temporal, de funcionar como un reloj analógico, que con su lenta cadencia marca el transcurso de los largos tiempos de la existencia” (1992:66). Son evidencias del conocimiento construido, vestigios de las experiencias temporales y espaciales de una comunidad dentro de su territorio. En este sentido, todo artefacto es conjunción de las prácticas cotidianas de las personas y las formas con las que participan de los ritos y valores de la colectividad a la que pertenecen.

Desde el punto de vista cultural, no sólo deben producirse materialmente, sino que también son marcados culturalmente como un tipo particular (Dorfles, 1973). Tanto así que toda la gama total que pueden llegar a existir dentro de un cultura específica, algunos pueden alcanzar a ser clasificados como patrimonio debido a la significación que para esa cultura en particular representa (Chiaponni, 1999). Lo anterior permite establecer límites, y al mismo tiempo precisar la relación que tiene una comunidad frente a las creaciones que la identifican como tal. Mediante el sistema de las relaciones sociales en las cuales se realiza la creación de estos artefactos que alcanzan la categoría de patrimonio, para un contexto que los cobija al dar identidad a territorios.

De manera que un territorio que se percibe o ha sido declarado paisaje cultural, se define social y culturalmente desde la valoración social que nos informa de los aspectos históricos de la dimensión cotidiana de las formas de uso, los valores económicos y los

significados de aquello que consideramos como artefactos. Por eso, la relación entre paisaje cultural y los artefactos resulta insoslayable, en cuanto que el primero no es sustentable sin los segundos, ya que estos permiten la conservación o la transformación de las características ambientales, formales y estéticas del territorio definido como paisaje cultural.

Lo que supone un diálogo constante de referencia entre ambos, no tanto en las formas que revisten, si no el significado de la idea que los generó, los usos y funciones para lo que se crearon y el contexto en los que se originaron. Idea que pone de manifiesto que el aprecio positivo del territorio como paisaje cultural, solo se produce dentro de un proceso que permita que toda la comunidad participe en la apropiación social (Rogers, 2006) de los artefactos que lo han hecho posible.

Por esto, ante la presencia de un artefacto un individuo que lo reconoce e identifica, procede a usarlo bajo los niveles de su conocimiento para obtener una función específica sobre acciones, emociones, opiniones, pensamientos, afectos, intenciones y las representaciones gracias a la memoria subyacente en él, la cual sale a relucir en el momento de su función debido a que expone por un lado la institucionalidad, los procesos políticos y/o los fenómenos culturales, y por el otro, las normativas e instancias de producción y reproducción éticas de la sociedad en donde ejerce esa función (Debray, 2007).

De manera que si el problema de la persuasión (Buchanam, 2006) es saber primero qué debemos decir y luego cómo, los artefactos como contenedores de memoria, evidencian de manera clara los significantes y significados de una cultura en contexto. Bien sea desde la cotidianidad de su vivencia o desde su legitimación social (García, 1999). Por tanto, todo artefacto proyecta la decisión del diseño sobre el que se incluye y qué se queda fuera del discurso con el

cual intentó, intenta o persuade de manera explícita, implícita o literalmente a un individuo o a una comunidad.

Por eso, el diseño certifica presencia de algo que representa algo para alguien, en los aspectos más significativos tanto para quien usa, comercia, conserva y/o observa los artefactos. En este proceso, la memoria actúa para el reconocimiento de aspectos básicos como la temporalidad y la espacialidad con respecto a las relaciones y los significados que emergen entre los factores que comprenden una sociedad, por eso debe entenderse como un proceso de construcción social que involucra todos los mecanismos propios como los recuerdos, el olvido, la selección de acontecimientos y la construcción de versiones.

En este sentido, la memoria es selectiva y dinámica. No atiende la objetividad del recuerdo, pero si la reelaboración del mismo, ya que “se apuntala en el carácter episódico de los modelos narrativos para materializarlos en una exterioridad que, por contraparte, se coloca frente a una interioridad que es asumida como evidente” (Calle, 2008: 130) proceso en el que adquiere un carácter inventivo y productivo. De allí que la memorización como elemento de persuasión, no emerge necesariamente en el mismo espacio, ni en el mismo momento puesto que los artefactos no actúan por sí mismos, aunque ejecuten funciones automáticamente. Y esta capacidad refiere al catálogo de tópicos con los cuales es posible persuadir, ya que pueden ser convocados según las necesidades del contexto y la situación (Debray, 2007).

De manera que la capacidad que tienen los artefactos de contener memoria permite posesión de una amplia información del contexto donde actúan, y más importante aún, donde actuaron como reflejo cultural de una sociedad en contexto. Esta evocación, está ligada a la pertenencia de grupos sociales desde la experiencia (Jolier, 2012), ya que vincula dialécticamente el

presente con el pasado, por medio de la conservación del recuerdo, al experimentar un proceso de transmisión de la tradición conducente a procesos de reinterpretación y nuevos significados en los contextos adecuados.

Por tanto, la memoria puede conducir a procesos de apropiación social, en términos de Rogers (2006) pues recrea constantemente la identidad, lo que confiere sentido a un pasado y significación a un presente (Cardona, 2015). Y el aspecto de la retórica desde la lógica del diseño que “vincula al pasado, no la realidad. La realidad cambia, se transforma y modifica con el paso del tiempo, es la memoria, la cual sirve para recordar el pasado, reformulado, en el presente” (Arévalo, 2011.P.8) por es su exposición mediante artefactos.

Lo que permite decir que, si se visibiliza la memoria contenida en artefactos se puede lograr un cambio en las estructuras de relación entre un territorio, sus habitantes y sus visitantes, porque es gracias a ella que se evidencia la significación y definición de valores culturales y patrimoniales de una sociedad mediante los dos tipos de experiencia, la vivida y la percibida. Debido a que los artefactos reflejan memoria de la experiencia vivida, al mostrar conocimientos históricos sociales y culturales que los individuos y los grupos sociales que conforman han aprehendido al vivir su vida (memoria naturalis), elementos que se constituyen en los nutrientes de sus reacciones mentales y emociones frente al acontecimiento, un discurso propio, individual e identitario con una comunidad.

Asimismo, los artefactos muestran la memoria de la experiencia percibida (memoria artificiosa), en el conocimiento formalizado e históricamente producido y acumulado de los discursos religioso, político, filosófico de los medios, de los textos, de los distintos mensajes culturales (Arévalo. 2011). Un discurso institucional e identitario con una sociedad, por eso la

memorización requiere de una serie de procedimientos mnemotécnicos para facilitar el recuerdo que conlleven un uso de las representaciones en el espacio y en el tiempo (Debray, 2007) mediante sistemas de comunicación comunes y pertinentes a través del diseño.

En este orden de ideas, algunos autores señalan que la sustentabilidad como la administración del agotamiento, de la contaminación y de la congestión propias de los recursos de una sociedad, debe educar a los individuos para ver, escuchar y memorizar sobre las opciones y preferencias que el contexto muestra como elementos culturales, más allá de los recursos cuantificables para ser y estar como sociedad dentro de un territorio sin caer en dogmas que van en contra del mismo contexto (Dorfles, 1973). De allí, que la sustentabilidad que implica respeto por lo contextual, por lo local, por lo identitario y lo diferencial, ha de ser implementada en cinco dimensiones: económica, social, ambiental política y cultural.

Bajo esta premisa, la memoria puede configurarse como elemento de persuasión del diseño para la innovación social sustentable de una cultura ya que permite al diseño una connotación de autonomía (Escobar, 2016), debido a que su configuración surge desde los artefactos que siempre son reflejo objetivo, no sesgado, por posturas políticas o económicas hegemónicas que responde a discursos externos, si no que permite la creación de diseños identitarios. Por ende, la mejor forma de reconfigurar memorias es a partir del análisis de artefactos, ya que “la mente humana tiene una tendencia inherente a imponer en su medio ambiente el orden sobre el caos, mediante la clasificación de los contenidos de su entorno, y que sin esta clasificación el conocimiento del mundo y la adaptación al él serían imposibles” (Kopitof, 1991:92) gracias a que vinculan dialécticamente el presente con el pasado por medio de la conservación del recuerdo.

Se fortalece así, la valoración de lo propio y se crean procesos de reinterpretación con nuevos significados que configuran identidades comunitarias, materializan referentes culturales y valores de uso. Lo cual, apoya sustancialmente la construcción de modelos de desarrollo sustentable para comunidades y sus territorios con significado especial (Escobar, 2016). Por lo tanto, siguiendo a Zoido (2004) si se quiere que la comunidad habitante del territorio del PCC se apropie socialmente de su condición como Patrimonio cultural de la humanidad, se deben articular dos factores que permiten el diseño autónomo de los artefactos en referencia a la mnemotecnica que permiten su valoración como manifestación cultural de su territorio: el de su producción y el de su percepción. Y una posible estrategia para ello, es iniciar un análisis de los artefactos mnemotécnicos con el fin de diseñar estrategias que permitan un desarrollo territorial sustentable.

Estrategia metodológica de investigación

El proyecto “Artefactos mnemotécnicos, sustentabilidad de un paisaje cultural” surge debido a los planteamientos y recomendaciones hechas en partir de la capacidad mnemotécnica de artefactos de la comunidad habitante en el territorio de la un proyecto antecesor denominado “Diseño de sistema interactivo como estrategia de apropiación social de la declaratoria como patrimonio cultural de la humanidad del Paisaje Cultural Cafetero a través la memoria fotográfica de sus habitantes”. Ambos proyectos fundamentados en la teoría del construccionismo social que señala que todo conocimiento solo nace en la interacción de sujetos de manera contextual.

Razón por lo cual, se opta como estrategia metodológica para el proyecto un enfoque cualitativo de investigación debido a que tal y como lo indica Galeano (2012. P. 20) “pone especial énfasis en la valoración de lo subjetivo y lo vivencial y en la interacción entre sujetos de la investigación; privilegia lo local, lo

cotidiano y lo cultural para comprender la lógica y el significado que tienen los procesos sociales para los propios actores, que son quienes viven y producen la realidad sociocultural”. En esta conceptualización el conocimiento es producto social atravesado por los valores, percepciones y significados de los mismos sujetos que lo construyen, lo que hace que este enfoque exija un método que posea una actitud abierta y flexible con el fin describir el significado de las experiencias vividas en términos de sus relaciones con el tiempo, el espacio e historia personal, como es el de la Teoría Fundada que permite “combinar la imaginación, la creatividad, la intuición y el sentido común con la rigurosidad, la sistematicidad y la aplicación cuidadosa de principios y procedimientos para el análisis, la conceptualización, la verificación y la generación de teoría -...el desarrollo de proceso investigativo no es lineal. La dinámica de trabajo es tanto metódica como recursiva (mitad arte, mitad ciencia), porque el investigador ha de categorizar sistemáticamente los datos y limitar la teorización, hasta que los patrones en ellos emerjan de la operación de la categorización” (Galeano, 2012. P. 164).

El método de teoría fundada implica la interpretación de las voces y perspectivas de los individuos que son objeto de estudio, con el fin de brindarles posibilidades de acción sobre la situación y en este sentido, se ejerce una acción creativa, sin teorías pre-elaboradas, puesto que su objetivo es el de generar teoría a partir de textos recogidos en contextos naturales y sus hallazgos son formulaciones teóricas de la realidad.

Para este método la estrategia de implementada es la Comparación Constante. La cual, connota una continua revisión y comparación de los datos capturados para ir construyendo teoría de la realidad. Se elaboran y comparan nuevas categorías mentales e introducen nociones de espacio y tiempo, de oposición y contradicción. Así simultáneamente se codifican y analizan datos, “a través de la comparación continua de



sus incidentes específicos para desarrollar conceptos; esos conceptos los refina, identifica sus propiedades, explora sus interrelaciones y los integra en una teoría coherente” (Galeano, 2012. P. 168) mediante categorías. Dentro de un proceso cíclico y continuo, en el cual, algunas categorías van mostrando conceptos más prominentes que otros y sus conexiones crean patrones con ciertas propiedades básicas, que lleva a un proceso de reducción.

Por ello, la recogida de datos en la investigación se debe guiar por teorías de diseño emergente como son: el diseño para la innovación social y el diseño autónomo, pues estos escenarios y medios pueden ir cambiando en la medida que va apareciendo nueva información. En esta estrategia no hay un intento de verificar la universalidad, ni la prueba de causas sugeridas, pues su objetivo es la generación de teoría y no la verificación de la misma.

En la recolección y análisis de datos, se seleccionan casos por sus semejanzas. Posteriormente, se eligen por sus diferencias. Las primeras permiten identificar una categoría, gracias a la especificación de sus condiciones de aparición. Mientras las diferencias entre casos elegidos hacen posible la elaboración de los atributos de las categorías, la determinación de subvariantes y la delimitación de su alcance. Las técnicas de recolección de información fueron el objeto significativo y valor inmaterial y las historias de vida. La técnica el objeto significativo y valor inmaterial, propone a partir de un objeto personal que las personas relaten e identifiquen desde sus “experiencias de vida lo que confiere valor e importancia a un elemento que consideran con su bien” (Frieri, 2014:40). En este sentido se diseñó y ejecutó un taller sobre la memoria denominado: Reminiscencias Visuales del paisaje cafetero del PCC donde habitantes del territorio gentilmente nos permitieron digitalizar sus fotos de los álbumes de familia familiares y al ir narrando sus historias, se hacía una reflexión sobre la importancia

de las narraciones que suscitan las fotografías sistematizadas con sus valores autóctonos y diferenciadores con respecto a su declaratoria como patrimonio de la humanidad.

Se han digitalizado 100 fotografías, y se están creando a partir de herramientas existentes en la WEB, sistemas de interacción dentro de la comunidad misma y con otras comunidades fuera del territorio, donde las fotografías son comentadas, georreferenciadas y puesta a circular digitalmente, para lograr narraciones intergeneracionales que suponemos permitirán ir apropiando lo significativo de la caficultura como patrimonio cultural de la humanidad.

La técnica de historia de vida, “permite encontrar información sobre una comunidad a partir de la observación de la vida de una o varias personas en su contexto social. Esto permite entender ciertas dinámicas de la vida en comunidad y, en general, dice mucho sobre el espíritu de un grupo” (Frieri, 2014). Es una herramienta que va a las fuentes primarias a partir de una entrevista para conocer y comprender la realidad de las personas en sus contextos de vida.

En el caso específico, se han entrevistado tres adultos mayores habitantes del municipio hace más de 20 años, donde nos cuentan sus vivencias alrededor de la caficultura y como esta ha transformado sus vidas y como se ha transformado para la comunidad con el paso de los años. Con ello, se abarcan temas como las violencias sufridas por la ruralidad, así como, las grandes diferencias de perspectivas de vida entre generaciones, territorios habitados y proyectos de desarrollo contextuales.

Algunas conclusiones preliminares

La memoria epistemológica y axiológicamente debe entrar a formar parte del discurso de diseño, y en este sentido, todo proyecto de diseño debe vincular dis-

cursos en áreas de las ciencias sociales y humanas, más allá de las económicas y productivas. Se debe iniciar un proceso donde el diseño se aparte de un desarrollo eminentemente económico, y procure niveles de bienestar de acuerdo al contexto de cada comunidad.

El proceso de investigación, tal y como ha venido desarrollándose ha permitido una sensibilización fuerte frente a las memorias de la gente común, por ello, se ha iniciado un proceso de creación de productos audiovisuales, que pueden llevar a la construcción de documentales fotográficos de los contextos de los casos de estudio en colaboración con las comunidades beneficiadas, cuyas potencialidades para lograr cambios significativos con los que la comunidad observa su patrimonio cultural están a la orden del día. Por tanto debe potencializarse su generación como recurso educativo, más que comercial.

Se ha establecido contacto con líderes de los casos de estudio que apoyan la investigación y han brindado información pertinente. Con ellos se pretende organizar la comunidad para desarrollar trabajos desde el diseño para la innovación social puesto que las comunidades habitantes desconocen las potencialidades de su territorio de vida como paisaje, aun en aquellos que tienen reconocimiento mundial.

La interacción que suscito la digitalización de las fotografías de los álbumes de familia es un punto de inicio muy interesante para corroborar la idea de que el diseño a través su lógica puede contribuir coherentemente a mitigar los problemas de los contextos señalados. Proceso que ha permitido ampliar significativamente los relatos de la memoria subyacente en diferentes manifestaciones del patrimonio cultural de las comunidades que habitan estos paisajes.

Se debe considerar que escenarios de inmersión transmedia que conlleve el uso de los artefactos mnemo-

técnicos, para lograr que la comunidad, la sociedad que la cobija y el contexto mundial comprenda que el paisaje cultural cafetero, es un patrimonio cultural de la humanidad vivo, aun sus habitantes son sus modeladores y en ese sentido, el diseño es más que necesario para lograr productos turísticos de corte cultural para un desarrollo adecuado al contexto y construir junto a la comunidad la capacidad de mantener viva la memoria que da identidad a su territorio de vida.

Agradecimientos

El desarrollo de este proyecto ha sido una experiencia que ha ampliado las perspectivas de acción del diseño como campo del conocimiento y profesión. Por ello es necesario agradecer a aquellas personas e instituciones que nos han permitido interactuar desde y para el diseño. Gracias a los miembros de AFAVIT, gracias a la comunidad de Trujillo, Valle del Cauca. Gracias al grupo de investigación ANUDAMIEN-TOS y a todos aquellos estudiantes del semillero LUMEN del programa de diseño visual de la UNIAJC. Gracias a la UNIAJC por su apoyo institucional y al fondo mixto de cultura del Departamento del Valle.

REFERENCIAS

- BUCHANAN, R. (1985). Declaration by design: Rhetoric, argument, and demonstration in design practice *Design Issues*, 2 (1), pp. 4-22. Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/1511524?seq=3>.
- CALLE, M. (2011) *Revista KEPES*, Año 8 No. 7, enero-diciembre de 2011, págs. 117-134
- CARDONA, F (2015) *Diseño de estrategias para la apropiación social del patrimonio cultural*. Tesis de grado Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Universidad de Caldas. Sin publicar
- CHIAPPONI, M. (1999). *Cultura social del producto: nuevas fronteras para el Diseño Industrial*. Buenos Aires: Infinito

- DEBRAY, R (2007) Transmitir más, comunicarse menos. Trad. Espinosa. En revista. A parte rei. Revista de filosofía.
- DNP (2012) CONPES 3803 'Política para la preservación del paisaje cultural cafetero de Colombia' Publicado en <http://paisajeculturalcafetero.org.co/static/files/Conpes1.pdf> Marzo 2014. Consultado en septiembre 2014.
- DORFLES, G. (1973). Del significado a las opciones. Barcelona: Lumen
- ESCOBAR, A. (2016) Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal. Popayán: Ed. Universidad del Cauca
- GARCIA, C. N. (1999). Los usos sociales del patrimonio cultural. Patrimonio etnológico. Nuevas perspectivas de estudio, 16-33
- GOMEZ, A. (2015) "Modelo de Diseño para la valoración y apropiación social del Patrimonio en El Paisaje Cultural Cafetero Colombiano". En Revista KEPES Año 12 No. 11 enero-junio 2015, programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. págs. 117-138 .
- JOLIER, G (2012) La cultura del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- KLIPPENDORFF, K. (2006). An Exploration of Artificiality. *Artifact*, 1(1), 17-22.
- KOPITOFF, I. (1986) La vida social de las cosas. Perspectiva cultural de las mercancías, Appadurai, Arjun Editor. Cap2. 1 parte. Biografía social de las cosas pp. 89 -124
- FRIERI, Sandra (Comp.). (2014). Manual de herramientas participativas para la identificación, documentación y gestión de las manifestaciones del Patrimonio Cultural Inmaterial. Convenio Patrimonio Cultural Inmaterial desde la perspectiva local. Bogotá: Ministerio de Cultura & Tropenbos Internacional Colombia.
- MACÍAS R. (2011) Factores culturales y desarrollo cultural comunitario. Reflexiones desde la práctica. Disponible en <http://www.eumed.net/libros-gratis/2011c/985/indice.htm>. Publicado en 2011. Consultado julio 2014.
- MANZINI, E & JEGOU, F (2009) "Servicios Participativos". En revista *Experimenta*. Vol. 63. Marzo 2009. Pp. 45 -76. Madrid: Ed. Experimenta..
- ROGERS R. (2006) A Review and Reconceptualization of Cultural Appropriation From Cultural Exchange to Transculturation: School of Communication, Northern Arizona University, Flagstaff, AZ 86011 doi:10.1111/j.1468-2885.2006.00277.x
- ZOIDO F. (2004) "El paisaje. Patrimonio público y recurso para la mejora de la democracia". En revista PH, N° 50. Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico. págs. 66-73. Sevilla: Universidad de Sevilla.

RITOS INVERNAIS IBÉRICOS: EM BUSCA DAS RAÍZES,

DAS SEMELHANÇAS E DAS DIFERENÇAS

SIMONE FORMIGA

SIMONE.FORMIGA@INFOLINK.COM.BR

PUC-RIO (PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO) E FBAUP (FACULDADE DE BELAS ARTES DO RIO DE JANEIRO)

CEI (CENTRO DE ESTUDOS INTERCULTURAIS), IELT (INSTITUTO DE ESTUDOS DE LITERATURA E TRADIÇÃO DA FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS DA UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA) E DO GANDHIS (GRUPO DE ARTE NARRATIVA E DESIGN DE HISTÓRIA, QUE PERTENCE AO DHIS - LABORATÓRIO DE DESIGN DE HISTÓRIAS DO DEPARTAMENTO DE ARTES & DESIGN DA PUC-RIO)

RESUMEN

O trabalho pretende apresentar o projeto de investigação de pós-doutoramento, por mim submetido e aceite pela FBAUP – Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, que trata das representações de gênero nos rituais com máscaras em Portugal. A pesquisa, intitulada: Por trás da máscara: um estudo sobre as representações de gênero nos rituais com máscaras em Portugal e o processo de folclorização, objetificação e mercantilização dessas manifestações, busca identificar as transformações formais, ou seja, relativas ao campo do Design, que ocorrem a partir da participação das mulheres em manifestações antes restritas ao mundo masculino.

A investigação procura, também, verificar como a folclorização, objetificação e mercantilização dos rituais com máscaras em Portugal é responsável pela inserção do gênero feminino nessas manifestações e busca observar e registrar as transformações nas indumentárias/adereços que a participação das mulheres nesses rituais está a realizar. Para tal, está sendo

elaborada uma ferramenta que permitirá catalogar informações e imagens de forma a facilitar o acesso e os cruzamentos dos dados.

A proposta para este trabalho é, exatamente, apresentar o desenvolvimento da ferramenta que irá catalogar, registrar e fornecer subsídios para o cruzamento dos dados coletados. Se faz necessário ressaltar que tal ferramenta seja capaz de registrar informações verbais e imagéticas. Já foi verificado que os rituais com máscaras em Portugal possuem semelhanças, pois são rituais provenientes dos rituais invernais pagãos. No entanto, apesar da origem ser a mesma, as máscaras e os fatos (fantasias) diferem muito, assim como os próprios procedimentos ritualísticos.

Esta investigação faz parte de um projeto maior intitulado Mascarados Afroiberoamericanos em que estão envolvidas quatro Instituições, PUC-Rio, UFRB, FBAUP e IPELIRIA e busca identificar as influências dos rituais com máscaras em Portugal em manifestações populares no Brasil, inicialmente, nos Bate-bolas do Rio de Janeiro e nos Caretas do Recôncavo Baiano.

PALABRAS CLAVE

Representação; máscaras; gênero; folclorização; mercantilização.

REFERENCIAS

ALMEIDA. 2006. Quando a máscara esconde uma mulher. In: Rituais de inverno com máscara. Bragança, Portugal: Instituto Português de Museus, p. 61-74.

CALENDOLI. 2013. As origens no mundo grego e romano. In: ALBERTI, Carmelo e PIZZIZZI, Paola (curadoria). A arte mágica: de Amleto e Donato Sartori. São Paulo, Brasil: Realizações Editora.

RECONOCIMIENTO DE ELEMENTOS IDENTITARIOS EN EL PASEO DE LAS ARTES, CENTRO DE MEDELLÍN PROYECTO EN CURSO

RECOGNITION OF IDENTITY ELEMENTS IN THE PASEO DE LAS ARTES, MEDELLÍN DOWNTOWN ONGOING PROJECT

JUAN ALEJANDRO LÓPEZ CARMONA

INVESTIGACION.DISENO@BELLASARTESMED.EDU.CO

MÓNICA LUCIA MOLINA SALDARRIAGA

MONUDEA11@GMAIL.COM

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA BELLAS ARTES - MEDELLÍN
GRUPO DE INVESTIGACIÓN CREACIÓN FUBA

RESUMEN

El proyecto tiene como objetivo el fortalecimiento de bases teóricas y conceptuales para la creación visual, necesarias para plantear transformaciones de índole mediático, urbanístico, artístico o comunicativo en un contexto. Para el caso particular de estudio se definen dos intereses puntuales: en primer lugar el reconocimiento de vectores identitarios para fortalecer procesos de identidad y re significar el imaginario colectivo de una zona específica y en segundo definir como estos vectores establecen condiciones históricas, culturales y contextuales que son susceptibles de ser explotadas como variables de diseño y configuraciones de experiencias estéticas en procesos de transformación tangible, a corto a mediano y a largo plazo.

En este orden de ideas se sitúa el ejercicio en una zona del centro de Medellín que se encuentra delimitada por un corredor configurado por la carrera 42a,

conocido popularmente como el Pasaje Cervantes. Este corredor se presenta como un espacio interesante de estudiar ya que posibilita una conexión física entre diferentes hitos del centro de Medellín como la Unidad residencial Marco Fidel Suarez, el Pequeño teatro, la Avenida La Playa, el Palacio de Bellas Artes, restaurantes, instituciones educativas, entre otros. Los cuales son espacios susceptibles de apropiaciones de diferentes índoles y que permiten experiencias estéticas a todos los que allí transitan o habitan, experiencias que son insumo importante para entender las maneras de configuración simbólicas que se ejercen en el proceso de territorialización del mismo.

En consecuencia, la comprensión de los elementos que configuran la identidad de los espacios que constituyen esta zona se convertirá en una base de datos de variables fundamentales para sustentar cualquier tipo de intervención urbanística, artística o cultural.

PALABRAS CLAVE

Entorno, simbolismo, diseño, semiología, estética.

ABSTRACT

The objective of the project is to strengthen theoretical and conceptual bases, which are necessary to propose media, urban, artistic and communicative transformations in a context. For the particular case of study, two specific interests are defined: first, the recognition of identity vectors to strengthen identity processes and re signify the collective imaginary of a specific area, and second, to define how these vectors establish historical, cultural and contextual conditions. which are susceptible to be exploited as design variables and configurations of aesthetic experiences in the processes of tangible, ephemeral and long-term transformation.

In this order of ideas the exercise is located in an area of Medellín downtown delimited by a corridor configured by the 42nd race, popularly known as the Pasaje Cervantes. This corridor presents itself as an interesting space to study since it allows a physical connection between different landmarks of the center of Medellín such as the Marco Fidel Suarez residential unit, the Small theater, the La Playa Avenue, the Palace of Fine Arts, restaurants, educational institutions, among others. Which are spaces susceptible to appropriations of different types and that allow aesthetic experiences to all those who travel or inhabit there, experiences that are important input to understand the ways of symbolic configuration that are exercised in the process of territorialization.

Consequently, the understanding of elements that make up the spaces identity that make up this area will become a database of fundamental variables to support any type of urban, artistic or cultural intervention.

KEY WORDS

Environment, Symbolism, spatial design, semiology.

INTRODUCCIÓN

Dentro de la práctica del diseño como disciplina proyectual, existen tipologías destinadas al desarrollo de habilidades de configuración de mediaciones de comunicación visual, tales como, el Diseño Visual y el Diseño Gráfico, que se tenga en cuenta la fuerte incidencia en los procesos de interacción entre los objetos y los sujetos que desencadenan una serie de construcciones simbólicas que parten de las afectaciones generadas desde la cultura visual. Además es responsabilidad del diseñador, como profesional que configura las mediaciones, comprender ampliamente las relaciones entre las variables sensibles, concep-

tuales y simbólicas implicadas en los procesos de apropiación del espacio que determinan el valor simbólico de los lugares.

Es así como el Diseño Visual desde su condición proyectual, posibilita la proyección de mediaciones y estrategias. Proponer metodologías que permitan a partir de la investigación – creación la identificación de variables visuales, simbólicas y conceptuales de los fenómenos susceptibles al desarrollo de la práctica en los espacios urbanos se convierte en la base para generar proyectos ajustados a necesidades y condiciones específicas de un lugar. Más aún si este se extiende a los lugares de interacción pública, los cuales demandan una reflexión acorde a las dinámicas de funcionamiento como escenarios urbanos. Además de permitir que el Diseño mismo se nutra en su revisión epistemológica.

Por tanto es pertinente afirmar que el análisis semiótico de variables en entorno urbano para diseño de intervenciones, ubicado en el reconocimiento de elementos identitarios en el paseo de las Artes, Centro de Medellín. hará aportes desde la disciplina del Diseño Visual para el mejoramiento de las condiciones del espacio y la calidad de vida urbana que deviene de la re-significación de los lugares estudiados, sin que este afecte los valores de identidad y apropiación del espacio. Esto por medio de una revisión teórica desde la disciplina propiamente dicha en conversación con disciplinas como la socio-antropología y la estética, lo cual permite tener en cuenta que en las transformaciones en la apropiación de los espacios suelen darse variables emergentes que obedecen a acciones humanas, para las cuales muchas veces el espacio no es planificado pero que configuran una construcción simbólica significativa para los sujetos que lo habitan o transitan.

METODOLOGÍA

Para el alcance de los objetivos propuestos en este proyecto se plantea un enfoque metodológico mixto, que parte de la revisión documental con el fin de generar un marco referencial que permita posteriormente realizar trabajo de observación en campo sobre la zona determinada.



Figura 1. Ruta metodológica adoptada para el proyecto

Fuente: (López Carmona, 2018)

En este sentido, el trabajo de observación en campo se fundamenta en un análisis semiótico de las características simbólicas, espaciales y arquitectónicas del lugar. Este registro se basa en la implementación de estesiografías, cartografías y cuadros de interpretación semiótica, de los cuales se espera recolectar información suficiente para establecer una matriz decantada en el modelo taxonómico de Rosch para la recolección de variables sensibles y hacer planteamientos de experiencia semiológicas y estéticas.

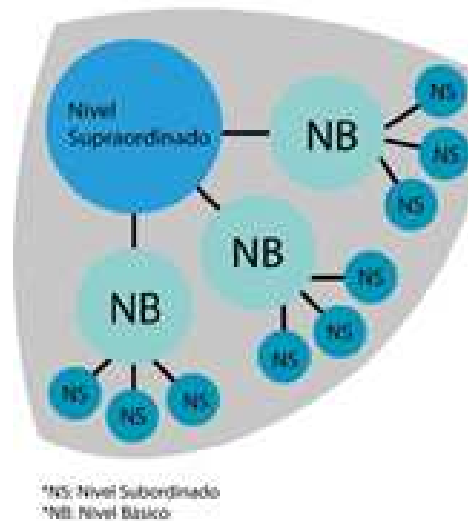


Figura 2. Modelo taxonómico de Rosch
Fuente: (López Carmona, 2018)

DISCUSIÓN/REFLEXIÓN

Relaciones semiológicas y experiencias estéticas - paisaje urbano del “Pasaje Cervantes”.

Ubicado en la carrera 42a con la calle 48 en un costado del corazón de Medellín y que se extiende desde el imaginario colectivo desde las torres de bombona, hasta la calle Ayacucho, culminado por el edificio de la Fundación Universitaria Bellas Artes y la Institución Universitaria Salazar y Herrera, se ha convertido en escenario para diferentes manifestaciones desde la creación plástica, pero también ha se presenta como un espacio propicio para el intercambio de experiencias urbanas desde la academia, la institucionalidad o desde la autonomía de los individuos propiamente dichos, hibridándose un sin número de actividades propias de lo urbano que se cargan de sentido y significación para propios y extraños que de manera controlada o fortuita comparten este espacio.

Las relaciones semio – estéticas que establece el pasaje cervantes, como espacio urbano responde a una serie de dinámicas de apropiación y ejercicios de

tránsito en las cuales se sumergen los sujetos que habitan este lugar. Las interacciones generan en el individuo ejercicios de prendamiento sobre el espacio que devienen y permiten la experiencia estética desde una conexión semiológica “(...) En el acto de prendamiento, el sujeto se acopla a la forma de su objeto a través de los diversos registros de la experiencia - visual, acústico, corporal o verbal – y se adhiere a la reticulación semiótica que va generando a partir de tal objeto” (Mandoki, 2006, pág. 89)

Por lo tanto, el presente texto pretende desarrollar una serie de reflexiones teóricas y discursivas relacionadas con una serie de lecturas de la estética, la prosaica y la relación con el concepto de lo urbano propuesto desde la socio-antropología; articulado con un ejercicio de etnografía directa que permiten identificar las relaciones estéticas que devienen de la interacción del espacio – sujeto, así como la configuración de imaginarios para construir apropiaciones simbólicas del entorno.

La ciudad y lo urbano - habitar y transitar.

En primer lugar se tiene como objeto definir y delimitar la idea de los conceptos de urbano y urbanita con el fin de establecer diferencias conceptuales entre ciudad y transeúnte, desde la construcción de la idea de paisaje, lo cual posibilite la construcción de las relaciones de uso y apropiación que le son particulares a los espacios urbanos que son propuestos por en el “pasaje cervantes”.

Ahora bien, ha de entenderse lo urbano como las acciones que permiten la interacción entre sujetos que se encuentran en el afuera, y establecen dinámicas de relación en esos procesos de interrelación entre pares e impares. Por ello y tal como lo afirma Delgado en su texto “El animal público” se debe establecer una diferencia entre el concepto de ciudad y lo urbano, este último es desde donde se puede realizar reflexio-

nes para entender las maneras de apropiación y significación de los espacios que se denominan como públicos, los cuales se presentan como escenario para la expansión de estructuras simbólicas que permiten la apropiación y la intervención de espacios de ciudad.

Una distinción se ha impuesto de entrada: la que se para la ciudad de lo urbano. La ciudad no es lo urbano, La ciudad es una composición espacial definida por la alta densidad poblacional y el asentamiento de un amplio conjunto de construcciones estables. Una colonia humana densa y heterogénea conformada esencialmente por extraños entre sí. La ciudad, en este sentido, se opone al campo a lo rural, ámbitos en el que tales rasgos no se dan. Lo urbano, en cambio, es otra cosa: un estilo de vida marcado por la proliferación de urdimbres relacionales deslocalizadas y precarias. Se entiende por urbanización, a su vez, “ese proceso consistente en integrar crecientemente la movilidad espacial en la vida cotidiana, hasta un punto en que ésta queda vertebrada por aquélla” (Remy & Voye, 1992, pág. 14). La inestabilidad se convierte entonces en un instrumento paradójico de estructuración, lo que determina a su vez un conjunto de usos y representaciones singulares de un espacio nunca plenamente territorializado, es decir sin marcas ni límites definitivos (Delgado, 1999).

Es así como el espacio de lo urbano se presenta como un escenario de lo fortuito exponiéndose como una estructura orgánica y mutable, donde se dinamizan una serie de variables visuales que proponen a su paso múltiples visualidades del mismo territorio; visualidades que se piensan heterogéneas.

A este respecto Pablo Fernández en su texto El espíritu de la calle, plantea analogías entre los espacios del afuera y los espacios de la casa en relación a las formas de interacción del sujeto, que generan maneras de uso homologables entre los espacios íntimos y espacios colectivos (Fernández, 2004). Esta analogía

puede ser entendida gracias a la condición de intersubjetividad manifestada en los acuerdos politizantes que se dan en los espacios urbanos y que permiten el encuentro con los otros en el proceso de simbolización del entorno.

El espacio urbano es entonces el resultado y posibilitador de los encuentros entre los individuos, sus voluntades y los objetos a través de los cuales son manifestadas las intencionalidades. Son escenarios vinculados a dos modos de configuración de los lugares, aquellos construidos en los contextos de la institucionalidad que conforman el imaginario de ciudad a través de estructuras del urbanismo, propenden por el control de los comportamientos a partir de la “homogenidad funcional” - Arquitectura en el contexto de la cultura - .

Los otros, espacios que emergen desde las prácticas vernáculas para responder a una autonomía simbólica. Estas instancias permiten la definición de roles a partir de la relación simbólica que establece en individuo con el espacio. Ya que la intencionalidad en relación con la memoria del espacio determinan la manera en la que un transeúnte o un habitante establece una relación narrativa con el entorno.

Lugar – no lugar

Es en el espacio público y desde el ejercicio de habitar y apropiar que los individuos establecen relaciones en las cuales convergen sus imaginarios simbólicos y sus experiencias, se configuran estructuras de apropiación de lo que les ofrece el afuera, la ciudad y la urbanidad como espacios de interacción con otros en los cuales se encuentran como estructura de identidad.

Al respecto Marc Augé plantea:

El habitante del lugar antropológico vive en la historia, no hace historia. La diferencia entre estas dos re-

laciones con la historia es sin duda todavía, muy perceptible, por ejemplo para los franceses de mi edad que han vivido en la década del 1940 y han podido asistir en su pueblo (aunque este no fuese más que un lugar de vacaciones) a la Fiesta de Dios, a los Ruegos o a la celebración anual de tal o cual santo patrón del terruño ordinariamente colocado en un nicho a la sombra de una capilla aislada: pues, si bien estos recorridos y estos recursos han desaparecido, su recuerdo nonos habla simplemente, como otros recuerdos de infancia, del tiempo que pasa o del individuo que cambia; efectivamente desaparecieron, o mejor dicho se han transformado. (Augé, 2008, pág. 61)

Es así pues como el espacio físico se establece como una idea del espacio social, así como un lugar antropológico, que tal como lo plantea (Augé, 2008) este es variable y depende de las relaciones que desde las estructuras se puedan establecer entre los sujetos que lo transitan, lo habitan y lo apropian. Estas acciones del sujeto finalmente lo convierten en un espacio simbólico que desde sus estímulos visuales generan conexiones de sentido para el individuo que lo transformara y lo resignificará desde la idea de su espacio – tiempo, pues es bajo estas variables que se fundamentan los acciones de tránsito y habitabilidad logradas por el sujeto a partir de la experiencia que podría denominarse semio – estética. EL tiempo a su vez no se puede entender como un acto histórico, sino como una serie de circunstancias de físicas que son, al igual que el espacio antropológico, variables.

Relación semio – estética

Entendida la semiología como la disciplina encargada de estudiar las maneras de configuración de los procesos de significación entre los objetos y el sentido que esta tienen para el sujeto, desde allí el proceso de interpretación y entender los símbolos particulares del sujeto, se propone como un ejercicio que debe te-

ner en cuenta los procesos de apropiación simbólica particular de un grupo humano.

Esta apropiación depende de las experiencias semióticas y sinestésicas que construye el individuo a partir de las particularidades de la cultura, que a su vez ciemienta la interacción con el territorio, las costumbres y las ideas de identidad. Expresadas según Mandoki de la siguiente manera:

Tabla 1.
Fases de la subjetividad

<i>Subjetividad</i>	<i>Co-Subjetividad</i>	<i>Modo de las tres fases</i>
Individualidad	Interpersonal	Singularidad, unicidad
Identidad	Interpersonal	Objetivación de subjetividad
Rol	Interpersonal	Anónimo y circunstancial

Nota. Mandoki, k. (2006). Estética cotidiana y juegos de la cultura. Prosaica uno.

Bajo estas premisas los sujetos construyen experiencias y las referencias de la experiencia estética, esta última entendida como el concepto de la afectación que los fenómenos del mundo ejercen sobre el individuo, Mandoki (2006). Estas delimitaciones de la estética deviene a su vez las maneras de apropiación de los espacios urbanos, que están vinculados directamente con las relaciones establecidas en el afuera del espacio íntimo particular, y bajo el cual se participa en intercambio de imaginarios sígnicos que determinan las maneras en que asumimos la interacción con los objetos del mundo.

Los espacios cotidianos constituyen imágenes como lugares de sentido, dentro de los cuales se generan procesos de conciliación simbólica a partir del uso que los individuos hacen del entorno urbano como territorio de encuentro y de consolidación de ideas de

interacción que posibilitan instancias intersubjetivas, estas a su vez promueven las apropiaciones de lo que se denomina espacios colectivos.

Hay que entender que las formas de construcción simbólica desde la construcción urbana tiene dos líneas, una vinculada con los imaginarios construidos desde la ciudad que deviene institucionalidad y que responde de ideas particulares y políticas del uso del espacio del afuera y el otro que está configurado desde la idea de la construcción autónoma y vernácula que responde a las maneras particulares que le son propias a los grupos sociales o la idea individual de marcar el espacio.

CONCLUSIONES PARCIALES

El espacio urbano entendido como ese lugar de encuentro y significación tanto en posibilidad como posibilitador no deja de poseer una dimensión física y diseñada como medio de control, que a manera de interfaz permite la interacción entre los individuos y el entorno, así como con otros individuos. Se trata de una entidad dinámica en la que variables de carácter ambiental entran en interacción con interfaces diseñadas para generar una complejidad fácilmente comprendida desde una visión antropocéntrica.

Gracias a Adriana Gomez Alzate, el paisaje urbano puede ser entendido con un espacio de afectación simbólica en el que la experiencia humana genera las rutas narrativas que dan pie a los procesos de significación (2012). Pero se trata de una experiencia humana singularizada, especializada o determinada por dos factores fundamentales, en primer lugar la experiencia previa representada en el conocimiento o desconocimiento del entorno y en segundo lugar la intencionalidad frente a la experiencia estética del transeúnte, ya que puede simplemente considerar su recorrido por un lugar de paso o convertirse en un

navegante entre diferentes posibilidades estéticas. Gianmarco Marrone, en introducción a la semiótica del texto, presenta el instrumento cuadrado semiótico para ilustrar estas relaciones:

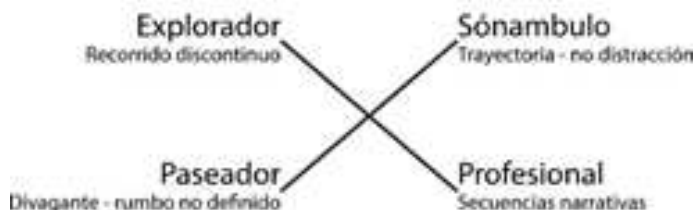


Figura 3. Cuadrado semiótico
Fuente: Gianmarco Marrone (2011).

En este orden de ideas se plantea para el análisis semiótico del pasaje Cervantes una clasificación según las relaciones de los transeúntes con las posibilidades observadas en el entorno:

- El pasaje del ocultamiento, entre Bombona y Ayacucho.

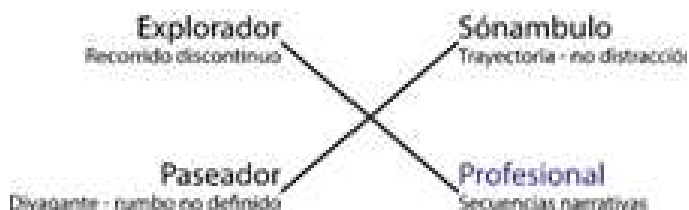


Figura 4. Cuadrado semiótico adaptado a la intencionalidad de ocultamiento de los transeúntes.
Fuente: Gianmarco Marrone (2011).

- El pasaje del tránsito, entre Ayacucho y la Playa.

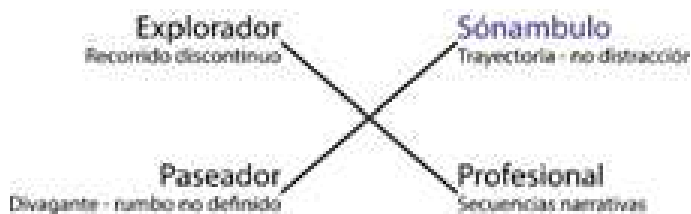


Figura 5. Cuadrado semiótico adaptado a la intencionalidad de desplazamiento de los transeúntes.
Fuente: Gianmarco Marrone (2011).

- El pasaje del descubrimiento, entre Colombia y la Playa.

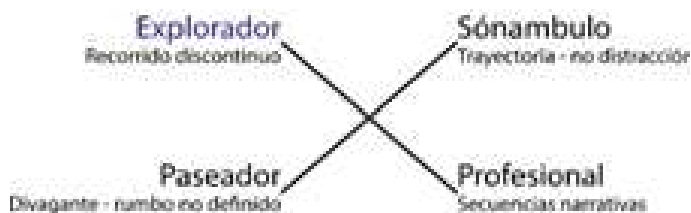


Figura 6. Cuadrado semiótico adaptado a la intencionalidad de disfrute estético de los transeúntes.
Fuente: Gianmarco Marrone (2011).

La segmentación del pasaje cervantes, gracias al entendimiento de los cambios en el entorno producidos por las discontinuidades y por tanto las alteraciones presentadas en las intencionalidades de los viandantes, permite definir los fenómenos estéticos y en consecuencia las relaciones simbólicas alrededor del uso que se da a los espacios. Estos fenómenos en tanto sensibles son fácilmente definibles en variables y características taxonómicas que pueden ser usadas por los creadores para diseñar mediaciones proyectadas para convertirse en interfaces de interacción en la triple relación Individuo – objeto – espacio.

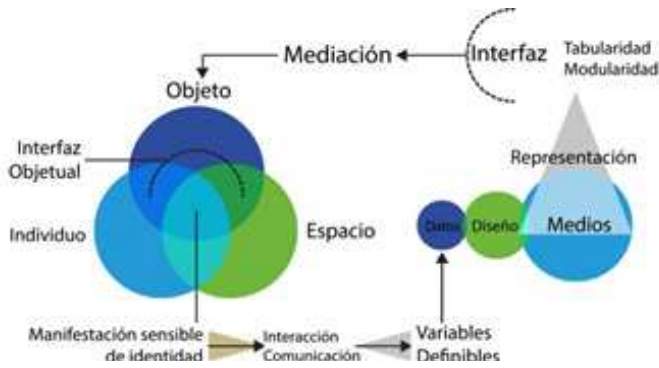


Figura 7. Ciclo de mediaciones y relaciones en el entorno

Fuente: (López Carmona, 2018).

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

- Alcaldía de Medellín. (2015). PLAN DE GESTIÓN DE LA INTERVENCIÓN INTEGRAL DEL CENTRO.
- Alianza Cultural por el Centro de Medellín. (31 de 3 de 2017). Acta. Medellín.
- Auge, M. (2008). Los “no lugares” espacios del anonimato. Barcelona: Gedisa.
- Delgado, M. (1999). El animal público. Hacia una antropología de los espacios públicos. Barcelona: Anagrama.
- Fernández, P. (2004). El espíritu de la calle. Barcelona: Anthopos.
- García Canclini, N. (2004). Culturas Híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad. Mexico: Grijalbo.
- Gómez Alzate, A. (Nobiembre de 2012). Criterios metodológicos para el análisis de la calidad visual del paisaje urbano y su sostenibilidad. Bogotá.
- Larossa, J. (2006). Sobre la experiencia. ¿Y TÚ QUE PIENSAS? EXPERIENCIAS Y APRENDIZAJE. Separata revista educación y pedagogía.(18), 43-67.
- López Carmona, J. (2018). PROPUESTA DE DESARROLLO Y ACTIVACIÓN DE NARRATIVAS MEDIÁTICAS MEDIANTE EL ANÁLISIS DEL ENTORNO. Tesis de Maestría en Diseño y Creación

Interactiva. Manizales, Colombia.

Mandoki, k. (2006). Estética cotidiana y juegos de la cultura. Prosaica uno. Mexico: Conaculta-Fonca.

Mandoki, k. (2006). Practicas estéticas e identidades Sociales. Prosaica dos. Mexico: Conaculta-Fonca.

Marrone, G. (2011). Introduzione alla semiotica del testo. Roma-Bari: Laterza.

Molina Saldarriaga, M. L., López Carmona, J. A., & Serna usme, D. (2017). Propuesta de lineamientos de análisis del entorno para la composición de piezas de comunicación visual. Informe final de investigación, Medellín.

Remy, J., & Voye, L. (1992). La Ville: Vêrs une nouvelle definition. París: L’Harmanan.

Rosch, E., Mervis, C., Gray, W., Johnson, D., & Boyes-Braem, P. (1976). Basic Objects in Natural Categories. Cognitive Psychology, 8, 382-439.

“SABER HACER”. LOS OFICIOS TRADICIONALES, ELEMENTOS IDENTITARIOS DE NUESTRA SOCIEDAD.

MC. MAGDALENA JAIME CEPEDA
MAGDALENAJAIME@UADEC.EDU.MX
DR. ENRIQUE REYES CHAVES
REYES_ENRIQUE@UADEC.EDU.MX
MCH JÓRGE ARTURO GONZÁLEZ HARO
ARTUROHARO@GMAIL.COM
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE COAHUILA
CUERPO ACADÉMICO “EXPRESIÓN VISUAL”

RESUMEN

La dinámica actual entre las clases sociales en México ha devenido en una sociología que clarifica las brechas entre clases sociales y propone nuevos mecanismos para atenuar las diferencias entre ellas. Una necesidad imperante es atender y entender los oficios como fuente de riqueza económica, social y cultural de un entorno social determinado. Hacen falta más esfuerzos para acercarse a las distintas actividades económicas no profesionalizantes que son factores clave para una gran parte de la población: los oficios. Para revalorizar estas actividades, efectuamos un recorrido fotográfico (documental-artístico-urbano), para retomar oficios que todavía podemos presenciar en las grandes ciudades, que dignamente aportan a las actividades económicas de nuestras ciudades y país, que por encontrarse etiquetados en la «informalidad» ubicamos en escaños inferiores dentro de las actividades productivas.

Nuestro interés es rescatar sus motivos, entornos, esperanzas y vicisitudes por las que pasan para conseguir llevar el pan a sus casas y promover y dignificar los oficios tradicionales de Saltillo a través de una campaña, para lo cual involucramos a estudiantes de diseño gráfico. El objetivo es tocar las fibras sensi-

bles de las nuevas generaciones para que conozcan los oficios y utilicen los servicios y productos que estos ofrecen.

Los estudiantes aprendieron, a través de observación, entrevistas e investigación, la esencia de los oficios, misma que proyectan a través de distintos medios, para motivar a jóvenes millennials a rescatarlos, ya que no sólo contribuyen a incentivar la economía de nuestra ciudad, nos enseñan costumbres y tradiciones que debemos conservar.

De manera paralela, los investigadores ubicados en la ciudad de San Luis Potosí y Saltillo, Coahuila, realizamos entrevistas y documentamos la opinión de las personas que llevan a cabo un oficio, para contar con elementos y difundir estos quehaceres que vale la pena conservar y mantener como elementos identitarios de nuestras sociedades.

PALABRAS CLAVE

Oficio, identidad, cultura, tradición, sociedad

ABSTRACT

The current dynamics among social classes in Mexico has become a sociology that clarifies the gaps between social classes and proposes new mechanisms to attenuate the differences between them. A prevailing need is to attend and understand the trades as a source of economic, social and cultural wealth of a particular social environment. More efforts are needed to approach the different non-professional economic activities that are key factors for a large part of the population: the trades.

To revalue these activities, we carry out a photographic journey (documentary-artistic-urban), to take up trades that we can still see in the big cities, which

worthily contribute to the economic activities of our cities and country, which are labeled in the “informality” »We are located in lower seats within productive activities.

Our interest is to rescue their motives, environments, hopes and vicissitudes through which they pass to get the bread to their homes and promote and dignify the traditional trades of Saltillo through a campaign, for which we involve graphic design students. The objective is to touch the sensitive fibers of the new generations so that they know the trades and use the services and products they offer.

The students learned, through observation, interviews and research, the essence of the trades, which they project through different means, to motivate young millennials to rescue them, since they not only contribute to encourage the economy of our city, we teach customs and traditions that we must keep.

In parallel, researchers located in the city of San Luis Potosi and Saltillo, Coahuila, conducted interviews and document the opinion of people who carry out a trade, to have elements and disseminate these tasks that are worth keeping and maintaining as identity elements of our societies.

KEYWORDS

Profession, identity, culture, tradition, society.

INTRODUCCIÓN

Originado en la clasificación social de quehaceres que desembocó en ocupaciones gremiales, un oficio puede definirse, (de acuerdo con Jaime Torres, 2018) simple y llanamente, como la ocupación habitual que un individuo tiene como profesión. Aun en lo esquemático de la presente definición, Torres (2018) dedu-

ce que un oficio se realiza en un escenario de intercambio social, es decir, en el marco de una cultura. Este autor afirma que todo lo que no es de natura, es cultura, es decir, todo aquello que tiene impresa la huella del hombre, es cultura: formas de ser, de vestir, de hablar, de comer, de concebir el mundo, construcción de instituciones y formas de organización social. Los oficios se han abierto camino por sí mismos dentro de sus diferentes grupos sociales y han evidenciado la necesidad de ser tomados en cuenta por iniciativas gubernamentales¹ para preservarlos y transmitirlos de generación en generación.

Es importante reconocer el papel que juegan como elementos identitarios de una sociedad que da cuenta de ellos como actividades económicas relevantes para los grupos sociales, pero también como identificadores que establecen vínculos entre los seres humanos. Si reflexionamos acerca de la permanencia de los oficios en nuestro país a través de los siglos y siguiendo una línea que considere la revaloración de estas actividades podemos mencionar que, si bien los oficios han prevalecido hasta nuestros días, su presencia ha remado contra corriente, enfrentando diversos factores que disminuyen la percepción de su calidad por parte del público, su relevancia social y su capacidad como actividad formadora de trabajadores especializados cuya solvencia económica y sostenimiento dependen de ella.

¹ En 2015 el Ayuntamiento Municipal de Puebla emprendió la iniciativa «Barrio con Vocación» Proyecto que tiene como propósito formar poblanos, para potencializar y preservar los oficios artesanales más sobresalientes y significativos de la entidad, que forma parte importante de la historia del patrimonio cultural y de la identidad de la ciudad de Puebla. En Querétaro existe el Instituto de artes y oficios de Querétaro, cuya misión es desarrollar en las personas las habilidades y conocimientos en los oficios y el arte manual, a través de la enseñanza-aprendizaje que conlleve a un desarrollo personal y artístico que contribuya a rescatar y difundir las artes y los oficios. La escuela de artes y oficios de Oaxaca tiene como objetivo brindar oportunidades de formación, capacitación y especialización con los más altos estándares de calidad y excelencia a artesanos y personas interesadas en aprender un oficio, bajo un modelo pedagógico especializado, para preservar las técnicas artesanales y generar alternativas de ingreso buscando mejorar condiciones de vida.

En México familias enteras son sostenidas por un sin número de oficios que poco a poco se van extinguiendo gracias a las nuevas tecnologías y actividades profesionalizantes: boleros, carpinteros, plomeros, tortilleros, panaderos y lecheros; artesanos del metal, de la madera, de los textiles, cesteros, sastres, floristas, ebanistas, carniceros, cargadores, mecaperos, albañiles, joyeros, plateros, curtidores y talabarteros; ceramistas, jugueteros, cartoneros y coheteros; afiladores, choferes, electricistas, comerciantes, globeros, eloteros, neveros y camoterros; herreros, orfebres, mecánicos y hojalateros, payasos, piñateros, titiriteros y magos; cirqueros, taqueros, torteros, pulqueros, costureras, cerrajeros, lavanderas, obreros y soldados; pintores, barrenderos, vigilantes, peluqueros, barberos, veladores, mozos, curanderos y hueseros, parteras, prensistas, azulejeros, yeseros, bodegueros o almacenistas... Aunque la lista de oficios que aún subsisten en nuestras ciudades es muy extensa estos no necesariamente forman parte de actividades artísticas o artesanales.

La sociedad mexicana considera a los oficios como actividades de menor valor tomando en cuenta la percepción económica que se recibe por el bien o servicio que se ofrece. Se califica a los practicantes de los oficios como trabajadores de categoría inferior a los profesionistas, esta distinción no es nueva, ya desde la época de los gremios de grabadores se consideraba inferiores a los trabajadores de la pintura y la escultura, pues muchos de los artistas de la época se rehusaban a «ensuciarse las manos» con el trabajo de impresión o estampación. Jorge Arturo González Haro, en su tesis de maestría «Imágenes del fervor religioso potosino» del año 2015 menciona este hecho al afirmar que los grabadores académicos consideraban el trabajo de estampación como un oficio indigno para un artista².

I.I El valor creativo de los oficios y el sentido de la vida

En su artículo denominado Gremios y artesanos en conflicto, Sanguines (2017) comenta que “la tradición artesanal de los pueblos originarios fue aprovechada por los primeros franciscanos que llegaron a Nueva España: fray Francisco Quiñones, maestre general de la orden, y algunos misioneros como Juan de Tecto, su confesor personal, o Pedro de Gante, su pariente cercano. Estos dos últimos fundaron en 1523 el Colegio de Texcoco con la primera escuela de artes y oficios para indios, con especialidad en carpintería.” Señala que poco después, Gante organizó la enseñanza de más de catorce oficios; entre ellos, la orfebrería lapidaria, herrería y los bordados finos, con la idea de que los indígenas dominaran el trabajo manual como un medio de elevación moral, sustento y estabilidad. El aprendizaje sintetizaba los conocimientos de la artesanía de Flandes y España con aquellos de los pueblos originarios.

La tercera escuela Vienesa de psicoterapia, representada por el Análisis existencial y la Terapia del sentido de la vida (Logoterapia) de Viktor Emil Frankl (1994), un sistema integrado, constituye, junto con el Psicoanálisis de Sigmund Freud (1920-1922) y la Psicología individual de Alfred Adler (1959), las tres propuestas de análisis sobre la conducta humana, la estructura y la dinámica del psiquismo del ser humano y la manera como éste puede ser acudido para encontrar la madurez psíquica y el sentido de la vida.

2 Dentro del desarrollo de su texto, González (2015) propone una metodología para identificar rasgos de valor técnico, cultural y estético para revalorar la actividad del grabado devocional y así poder colaborar en el establecimiento de un marco que permita revalorar los oficios y evitar su desaparición que podría extrapolarse a otras actividades u oficios ya que este legado es transmitido de generación en generación dentro del seno de diversas familias para sostenerse económicamente.

El análisis existencial y la Logoterapia, específicamente, propone que al ser humano o “Dasein”: el Ser-en-el-mundo en la perspectiva de Martín Heidegger (1993), se encuentra condicionado por una serie de alternativas que lo hacen encontrar el sentido de la vida o, por el contrario, frustrar su existencia. El sentido ya existe, es menester encontrarlo a través, propone Viktor Frankl (1994), de una serie de valores: creativos, experienciales y de actitud.

El mito de Sísifo (Hard, 2008), por el contrario, nos invita a reflexionar en una vida determinada por esos avatares de la existencia cotidiana. El ser humano arrojado en el mundo (Heidegger, 1993), está echado y determinado por una condena de la cual no puede sustraerse: obligado a rodar la piedra de su condena hacia la cumbre de una montaña, encuentra que una vez que ha logrado su objetivo, el pesado objeto se precipita montaña abajo para regresar nuestro personaje, retomar la piedra y continuar su escalada para lograr nuevamente alcanzar la cima junto con el pesado objeto y, de nuevo, una vez logrado su propósito, la piedra vuelve a rodársele montaña abajo.

Los oficios artesanales constituyen entonces no solo la dimensión creativa del ser humano, sino su esencia relacional y la actitud de encontrar un sentido ante la adversidad. Enfatiza Juan Pablo II, en su *Laborem Exercens*, que el trabajo dignifica al ser humano porque está realizado desde su característica creativa de la persona, porque las fuentes de la dignidad del trabajo deben buscarse principalmente no en su dimensión objetiva, sino en su dimensión subjetiva (LE, 9). Dado este modo de entender, y suponiendo que algunos trabajos realizados por los hombres puedan tener un valor objetivo más o menos grande, sin embargo, queremos poner en evidencia que cada uno de ellos se mide sobre todo con el metro de la dignidad del sujeto mismo del trabajo, o sea de la persona, del hombre que lo realiza. El trabajo es un bien del hombre —es un bien de su humanidad—, porque mediante el trabajo el hombre no sólo transforma la na-

turalidad adaptándola a las propias necesidades, sino que se realiza a sí mismo como hombre, es más, en un cierto sentido “se hace más hombre” (LE, 13). En el trabajo, mediante el cual la materia es ennoblecida, el hombre mismo no sufre mengua en su propia dignidad (LE, 14).

Por el contrario, aquellas que experimentan mayor frustración, tedio y aburrimiento, es decir, vacuidad, parece ser los que se dedican al trabajo en serie, las maquilas y quienes son equiparados con máquinas de producción en cadena (Chaplin, 1936), quedándoles la sensación de ser engullidos literalmente por la maquinaria que desplaza la obra manual del *Da-sein* (Heidegger, 1993). La *Rerum Novarum* establece que se atenta contra el ser humano si “...oprimen los amos a los obreros con cargas injustas y condiciones incompatibles con la persona y la dignidad humana; si se hace daño a la salud con un trabajo desmedido... (RN, 56), ...porque nadie puede impunemente hacer injuria a la dignidad del hombre” (RN, 60).

Así, desde el optimismo de crear, la misma *Rerum Novarum* a finales del siglo XIX, enfatiza la relación entre el trabajo y la dignidad de la persona (RN, 13), puesto que la verdadera dignidad y excelencia del hombre consiste en las costumbres, es decir, en la virtud, ya que la esta es patrimonio común a todos los mortales, y que igualmente la pueden alcanzar los altos y los bajos, los ricos y los proletarios (RN, 39). Las personas más satisfechas por el trabajo que realizan son precisamente aquellos que se dedican a las labores manuales creativas: albañiles, artesanos, constructores, hacedores de oficios, entre otros. Con su trabajo el hombre procurara el pan cotidiano, contribuye al continuo progreso de las ciencias y la técnica, y sobre todo a la incesante elevación cultural y moral de la sociedad en la que vive en comunidad con sus hermanos. Así, “trabajo” significa todo tipo de acción realizada por el hombre, valores creativos, independientemente de sus características o circuns-

tancias; significa toda actividad humana que se puede o se debe reconocer como trabajo entre las múltiples actividades de las que el hombre es capaz y a las que está predispuesto por la naturaleza misma en virtud de su humanidad” (LE, 1).

METODOLOGÍA

La campaña social forma parte de los proyectos que involucra el programa de estudios de la asignatura de Seminario de Publicidad en Medios Impresos y Electrónicos, en la carrera de Diseño Gráfico, misma que cursan los alumnos de los últimos semestres de la licenciatura. En agosto de 2017 se les asignó a los alumnos el tema de los oficios, dándoles la oportunidad de elegir el oficio que más llamara su atención para que llevaran a cabo una investigación documental y de campo que los llevara a desarrollar un FODA y un Brief estratégico a partir del cual justificaran una campaña para promover los oficios que lograra captar la atención de su público meta que serían los Milenials. Los 11 alumnos que integraban la materia se agruparon en parejas o trabajaron de forma individual. Los oficios que eligieron y con los que trabajaron durante un mes fueron: Alfarero, Panadero, Carnicero, Bolero, Talabartero y Zapatero.

Por su parte el investigador Jorge Arturo González Haro desde 2016 se ha dedicado a recorrer los lugares típicos de la ciudad de Guanajuato, Querétaro, Michoacán y San Luis Potosí, para captar con su cámara a los personajes que día a día desempeñan con dignidad sus oficios como forma de ganarse la vida y llevar sustento a sus hogares. Estas fotografías fueron tomadas de junio de 2016 a agosto de 2018. Su trabajo inició a con observación no participante, misma que tuvo una duración de un mes y en la que fue tomando fotografías de manera infraganti. Posteriormente se entrevistó con los individuos que seleccionó tomando en cuenta que a través de las fotografías

que había tomado, reflejaran orgullo y satisfacción de desempeñar su trabajo. Ya de manera formal solicitó una cita con ellos para tomarles fotografías, sin embargo, hubo algunos que no aceptaron.

Las motivaciones que llevaron al maestro González a elegir este proyecto es la intención de dignificar a través de la fotografía a los seres humanos que desempeñan un oficio haciendo lo que mejor saben hacer, debido a que su abuelo fue carpintero y vivió su niñez al lado de un mercado, en el que diariamente convivía con los oficios que ahí se desempeñaban.

RESULTADOS, CAMPAÑA PARA PROMOVER 6 OFICIOS.

Cada equipo visitó a personas que desempeñaban el oficio que les tocó. Los entrevistaron y analizaron campañas nacionales e internacionales que tuvieran que ver con la promoción y rescate del oficio. Diseñaron una campaña que sería aplicada a medios electrónicos, impresos y BTL. Después expusieron sus proyectos ante sus compañeros.

El aprendizaje que cada equipo tuvo respecto a los oficios fue muy importante porque los hallazgos que encontraron los motivaron a proyectar en la campaña estrategias que permitieran que jóvenes como ellos valoraran estas actividades y se entusiasmaran a consumir los productos y servicios que estas profesiones ofrecen.

Los alumnos decidieron llevar más allá su propuesta e integraron los hallazgos de su investigación y sus campañas en una revista que debería ser promovida a través de ellos como colectivo. Denominaron la revista “Saber hacer”(imagen1), en ella muestran el trabajo y dedicación de personas que han vivido a través de los años de los oficios como alfarero, carnicero, panadero, talabartero, bolero y zapatero, los

cuales están en peligro de extinción en la capital de Coahuila. La publicación tiene como objetivo describir y justificar las campañas desarrolladas que tienen como objetivo común tocar las fibras sensibles de las nuevas generaciones para que conozcan los oficios y utilicen los servicios y productos que estos ofrecen. “Saber hacer” agrupa las campañas que desarrollaron 11 alumnos de la licenciatura en diseño gráfico de la Universidad Autónoma de Coahuila. Campañas de las que aprendieron, a través de observación, entrevistas e investigación, la esencia de los oficios, misma que proyectan, a través de distintos medios, con la intención de motivar a jóvenes millennials a rescatarlos, ya que estos no sólo contribuyen a incentivar la economía de nuestra ciudad, nos enseñan las costumbres y tradiciones que debemos conservar.

Los 11 jóvenes eligieron el nombre “Saber Hacer”, que proviene de la frase francesa: *Savoir faire*, que rinde un tributo a los ejecutores de los oficios, que son personas que saben hacer; que tienen cierta destreza o gracia especial para elaborar objetos, especialmente aquellos objetos que tienen una relación o su destino final se relacionan con el trato social. Los oficios son el claro ejemplo de actividades manuales que requieren de un conocimiento específico para su elaboración, de los cuales resulta imposible desprender el trato de persona a persona. Por lo mismo el logotipo del colectivo fue elaborado a mano, mediante el trazo libre para hacer alusión a la fluidez y a la libertad, cualidades con las que cuentan los objetos producidos a mano en cada uno de los distintos oficios que las campañas promueven.

Cada producto hecho por un artesano, al igual que un trazo, siempre será distinto, a pesar de que sea realizado bajo los mismos procesos, incluso si es elaborado por la misma mano, esto es lo que vuelve a cada pieza de pan, zapato lustrado, jarrón o artículo de piel renovado e incluso al trazo mismo, único e irrepetible, otorgándole un valor excepcional.

Dentro de la revista, cada equipo presenta la síntesis de su investigación, los hallazgos más sobresalientes y su propuesta de campaña:



Imagen 1. Portada de la Revista “Saber Hacer”

I.- Alfarero, Dalia Isabel Molina Canizales.

La alfarería al igual que los demás oficios existentes es parte de la cultura de la sociedad y promueve la economía. La alfarería se basa en la elaboración de productos hecha a base de barro y cerámica, entre los cuales se encuentran macetas, vasijas, platos, jarrones, entre otros. Los productos realizados por medio de este oficio son de calidad, debido a la dedicación que se tiene para su realización.

El oficio de alfarero es uno de los más antiguos que existen en el mundo, ya que se han encontrado vestigios que datan de hace 12,000 años. Actualmente el oficio está desapareciendo en la Ciudad de Saltillo, Coahuila, ya que sólo quedan tres talleres artesanales de alfarería, los cuales son Alfarería el Colibrí, Alfarería y Artesanías Santa María y el Alfarero que está en el Museo del Desierto. Se eligió este oficio para el desarrollo de la campaña porque resulta muy interesante el hecho de que algo tan simple como lo

es un montón de polvo pueda convertirse en objetos funcionales como lo son las macetas o vasijas.

En general las personas deberían valorar más los oficios, ya que estos suelen ser empleos que pueden realizarse en caso de no contar con estudios suficientes para desarrollar una profesión. El diseñador gráfico cumple una función especial en cuanto a la preservación de los oficios, ya que es capaz de utilizar diferentes elementos para la comunicación de mensajes, logrando que estos puedan llegar a las masas, como lo son elementos desde las formas y colores, hasta elementos emocionales.

Problema:

Los productos hechos industrialmente a menor costo en materiales como el plástico, existentes en el mercado están reemplazando a los productos artesanales elaborados con barro. El oficio de alfarero se ve en peligro de desaparecer debido a la baja en la demanda de los productos que ofertan como lo son las vasijas, macetas, platos, jarrones, comales, vasos, entre otros.

Objetivo:

Diseñar una campaña social en la cual se realce el trabajo que realizan los alfareros en la elaboración de los productos

¿Cómo es percibida la alfarería? La alfarería, así como el resto de los oficios tradicionales son muy importantes para la sociedad, tanto en el ámbito de la identidad cultural, como en el económico. En el mercado actual la alfarería se desenvuelve en dos ámbitos, en el decorativo por medio de jarrones, vasijas, macetas, entre otros artículos y en el doméstico ya que en este oficio se crean productos entre los que se encuentran: platos, cazuelas, vasos.

¿A quién le estamos hablando?

Esta campaña se encuentra dirigida a personas de entre 30 a 40 años, entre las cuales pueden encontrarse alguien como Lucía, profesionalista de 34 años, a quien le interesa la cultura por lo cual asiste a exposiciones artísticas, museos y cine por lo menos una vez al mes. Su promedio de lectura al año es de 5 libros; los canales de televisión que le interesan son en los que se presentan programas culturales.

Por lo regular visita mercados locales en busca de artesanías ya sea para regalar o para consumo.

¿A través de que Medios se puede Promover el oficio?

Para esta campaña en especial se realizó la selección de tres medios distintos para la difusión del mensaje, los medios a utilizar son:

Material Audiovisual: video de proceso realizado para la creación de objetos en alfarería, video de una entrevista con un alfarero. Se destacará el proceso que se lleva a cabo en la creación de productos de alfarería, y un poco de la historia que hay detrás de un alfarero.

Material impreso: cartel que incluirá el slogan de la campaña.

Souvenirs: en estos se incluirán el slogan de la campaña alfareros: “Dónde unos ven un montón de tierra nosotros vemos potencial” junto a una ortografía referente a la alfarería.

La segunda etapa corresponde a la difusión de los videos antes mencionados por medio de la página de Facebook “Saber Hacer”, para que el público conozca a las personas y procesos detrás del oficio.

La tercera y última etapa corresponde a los souvenirs, estos se entregarán al taller de alfarería para su distribución a sus clientes, en cuanto a la página de Facebook se planea realizar la promoción del oficio por medio de fotografías en las que se incluirá el slogan de la campaña mencionado en la primera etapa.

¿Cuándo se desarrollará la campaña?

Las fechas de desarrollo de la campaña pueden variar, pero se tiene planeado para finales de año, siendo las fechas propuestas las siguientes:

Para la primera etapa la penúltima semana de noviembre, con el fin de influir en las decisiones de compra en épocas decembrinas.

La segunda etapa comenzará durante la última semana de noviembre y primera de diciembre. Durante esta etapa se publicarán los videos e imágenes referentes a la alfarería.

La tercera etapa se desarrollará el resto del mes de diciembre, lo que se busca es que los clientes durante la época decembrina tengan un souvenir con la información del taller de alfarería para que sepan a dónde acudir cuando requieran realizar otra compra.

Proceso para el desarrollo de la campaña. Para el desarrollo de la campaña fue necesario la investigación sobre el oficio de alfarería, antecedentes, procedimientos que se llevan a cabo, y talleres de alfarería existentes en la ciudad de Saltillo.

Se realizó una investigación de campo buscando un taller de alfarería en la ciudad para la toma de videos y fotografías que se utilizarían en la campaña. Una vez recopilado el material que se utilizaría se procedió con la fase de diseño y postproducción, resultando de la siguiente forma:

ICONO: El icono utilizado es para representar el torno usado por los alfareros y el movimiento circular característico del mismo (Imagen 2).

CARTEL: Se realizó el diseño buscando que la imagen fuera el motivo principal y los demás elementos sólo fueran un acompañamiento.

IMÁGENES: Se diseñaron así para promocionar el oficio por medio de sus productos.

VIDEOS: En el video del proceso de alfarería se realizaron tomas en las cuales se pudiera ver lo más claro posible como se realiza el oficio.



Imagen 2. Logotipo para promover el oficio del Alfarero. Dalia Molina, 2017.

II.- Bolero, Andrea Escareño Hernández.

Nuestros padres y abuelos siempre debían ir con los zapatos bien boleados a las fiestas, reuniones; escuelas, trabajos y prácticamente cualquier lugar fuera de casa, pues siempre se consideró una manera para verse presentable y con buen porte. Algunas mujeres entre 50 y 70 años opinan que en el tiempo de su juventud los zapatos boleados era parte del atractivo masculino, pues el joven connotaba por ser parte una persona responsable y limpia. No siempre se podía tener acceso a elementos de limpieza o lustre, o bien si se contaba con un cajón parecido al de los boleros, no siempre había tiempo para bolearlos correctamente.

Los boleros, limpiadores de botas contribuían a cumplir con esta tradición por un bajo costo. Hoy, nuestra sociedad está llena de alternativas para el calzado, simplemente el crecimiento de la industria zapatera ha fabricado miles de zapatos con menor calidad a un precio más accesible y la mayoría de las personas con pocos recursos han recurrido a esta opción como una buena oportunidad, lo que ha ocasionado una notoria baja de clientela para con los boleros en los últimos años. Sin embargo, algunas de las personas que crecieron en la época de apogeo de este oficio aún acuden en ir los fines de semana o algún otro día con su bolero favorito. Los boleros son conocidos también como limpiabotas, lustrabotas o lustradores, pues son quienes se encargan de lustrar el calzado, desde botas, botines, zapatos, etcétera. Esta actividad

utiliza el conocido betún para calzado. Generalmente son hombres quienes ejercen el oficio, y en algunas ocasiones se practica desde muy temprana edad, ya que los hijos acompañan a los padres y la mayoría secundan esta actividad.

Se eligió este oficio (bolero) porque es uno de los más tradicionales en Saltillo, además uno de los pocos oficios en los que puede trabajar casi cualquier tipo de persona, lesionadas, con discapacidades o avanzada edad, ya que no requiere de un esfuerzo físico considerable, sino que se puede trabajar sentado utilizando únicamente las manos, y el procedimiento a seguir es básicamente de sentido común, ofreciendo un servicio que satisface las necesidades de muchos ciudadanos al presentarse decentemente ante algún trabajo o evento social.

Según los datos proporcionados por los mismos boleros de la ciudad, hace alrededor de 20 o 30 años había aproximadamente 200 boleros en la ciudad, y hoy únicamente trabajan 40. La mayoría se extiende desde la calle Victoria hasta la calle de Pérez Treviño, pasando por la plaza Acuña (en el centro de la ciudad de Saltillo). Es un oficio que mantiene a muchas familias mexicanas de una manera honrada. Impulsar este oficio podría reducir considerablemente el número de mendigos en la calle o la explotación de niños por parte de los padres con escasos recursos, ya que es un trabajo que como se menciona anteriormente puede ejercerlo cualquier persona. Para que este oficio sobreviva es necesario que se sensibilice ante la pérdida de este y se concientice respecto a los beneficios que ofrece. La publicidad abre puertas para comunicar esta intención de múltiples formas, una de ellas es el diseño gráfico publicitario. Como diseñadores gráficos se puede alcanzar una respuesta por parte de los saltillenses a través de videos, imágenes y otros gráficos (Imagen 3).

Problema

El problema es la pérdida de este oficio debido a la industrialización y globalización. Como consecuencia las nuevas generaciones no valoran el trabajo de los limpiadores de botas como una tradición que forma parte de la identidad cultural en México.

¿A quién le estamos hablando?

La campaña publicitaria está dirigida a millennials de clase media, quienes mantienen un contacto frecuente en las redes sociales y han olvidado muchas tradiciones que anteriormente destacaban de manera notoria en la cultura de Saltillo. Estos jóvenes están acostumbrados a visitar tiendas online, zapaterías de la ciudad y llevar una vida práctica. Muchos de ellos no tienen presentes los beneficios de muchos oficios que se han ido perdiendo, sino que buscan estar a la moda y realizan actividades deportivas, académicas o pasear con amigos. La campaña está dirigida a la generación millennial, a través de una campaña propagandística, pero cumpliendo ciertas características.

¿A través de qué medios se puede promover este oficio?

Durante la primera etapa de la campaña se comenzará a dar conocimiento de una fan page, contando su historia por medio de fotografías de los boleros, así como también de su desempeño en la ciudad. Este contenido podrá ser compartido entre los usuarios de la página, propiciando así el crecimiento de esta.

Después, en la etapa media se postearán posters en distintos puntos de la ciudad donde se ubiquen los boleros. Se colocarán carteles que informen acerca de los beneficios de utilizar este tipo de servicio. Se postearán videos en las redes sociales que expliquen los beneficios de acudir con un bolero en la ciudad. Al final solo se postearán posters en las redes sociales

con frases cortas en lenguaje modernos para seguir recordando la campaña.

¿Por qué se utilizan estos medios?

Las redes sociales mantienen actualizados a la mayoría de los jóvenes hoy en día. Muchos de ellos se basan de noticias, tendencias del momento o moda. Por eso las redes sociales están presentes en las tres etapas publicitarias, usando diferentes métodos. En la primera con un lenguaje que presenta al oficio sin fines persuasivos, pero con imágenes que muestren el oficio. En los posters con frases se utilizarán frases en inglés, pues esto despierta el interés de los jóvenes que buscan destacar socialmente. La combinación de estas frases con las imágenes connota el formato que está siendo utilizado por muchas páginas juveniles en las redes sociales. En cuanto a los videos se hicieron cortos porque la generación a quienes va dirigido lleva una vida muy rápida, y es mejor captar la atención con poco tiempo. Aunque los videos de entrevistas hacia los trabajadores artistas son una buena estrategia para informar sobre los oficios, se utilizaron únicamente videos con datos relevantes acerca de los beneficios de este, pues es una manera práctica de informar a grandes rasgos las cualidades de dichos oficios. El objetivo del video es comunicar de manera rápida y clara.



Imagen 3. Iconografía empleada para promover el oficio de “Bolero. , Andrea Escareño, 2017.

III.- Carnicero, Estefanía Sánchez y Humberto Sifuentes.

Los carniceros locales cortan, almacenan y exponen la carne en una tienda o mercado. Sirven, atienden y cobran a los clientes. También son responsables de la seguridad alimentaria y de mantener sus herramientas y área de trabajo limpia. Exponen la carne en cabinas de refrigeradas y controlan su temperatura para asegurarse de que se cumplan con los requisitos legales. Las carnicerías utilizan una amplia variedad de herramientas y maquinaria que debe afilarse y limpiarse frecuentemente (Imagen 4). El uso cuidadoso y seguro de herramientas y la maquinaria es de importancia en todo momento.

Bondades del oficio

Habilidades comunicativas hacia el cliente. Manos fuertes para trabajar con las herramientas de corte y maquinaria. Ser amable y servicial. Habilidades numéricas para pesar la carne y controla las temperaturas de los congeladores y enfriadores.

Datos alarmantes: ¿Por qué tiene que actuar?

Los dueños de las carnicerías de Saltillo están felices de haber sacado a sus hijos adelante gracias a su oficio, carnicero, pero están tristes por el futuro incierto de sus negocios, el no saber a quién heredárselo, si sus hijos se dedican a otra cosa. Las carnicerías día a día sienten la baja en personas que asisten a comprar y los que asisten son personas mayores, ya que las nuevas generaciones acuden a los supermercados que les quede de paso.

Problema

Con la llegada de la industrialización y el rompimiento de pasar el oficio de generación en generación, los trabajos manuales se están perdiendo en la ciudad, entre ellos el oficio de carnicero. La demanda

de trabajo de los carniceros ha disminuido considerablemente, cada vez hay menos jóvenes aprendices interesados en este oficio, lo que lleva a que los carniceros lleguen a una edad mayor y sin alguien a quien dejar la carnicería, por lo que está cierra, restando carniceros locales, provocando que las personas asistan a realizar sus compras de carnes a los grandes establecimientos comerciales.

Objetivo

Sensibilizar a la población en especial a la generación millennial. Escogido por sus características; la importancia y valor que este oficio tiene hacia la sociedad. A través de medios visuales y audiovisuales para concientizarlos siendo estos los más usados para socializar en la actualidad.

¿A través de que medios se puede promover el oficio?

De acuerdo con el objetivo de la campaña “Carniceros de nuevo” que consiste en sensibilizar a la sociedad sobre el trabajo que desempeña el oficio de carnicero, se estableció el público meta para esta campaña, los cuales están dentro de un rango de edad entre 22 a 36 años. El público meta servirá como impulsor al incremento de compra de carnes en las carnicerías, ocasionando en consecuencia que el oficio de carnicero siga prevaleciendo en la ciudad por varios años y sea un oficio rentable.

Fan Page: Será en la red social más utilizada en la actualidad, Facebook. Se estará subiendo publicidad referente con el oficio de carnicero.

Folleto: Serán repartidos en lugares transitados por peatones, utilizando este medio para llegar a las personas que no estén muy activas en las redes sociales.

Video: Lo que se muestra visualmente es el trabajo de un día cotidiano de un carnicero, explicando con voz

off lo que hace y para qué, la duración es de 01:27 minutos.

¿Cómo se desarrollará la campaña?

La campaña consta de tres etapas donde se van cambiando los medios planeados que se usarán a lo largo de la duración de esta. Durante la etapa primera se creará una fan page, pues las redes sociales son la manera más fácil de alcanzar y conectar con más público actualmente. Gracias a la fan page se podrá hacer difusión completa sobre la campaña. El público meta actualmente comparte un sentido de empatía con los casos sociales.

La segunda etapa empleará un medio audiovisual (spot) dentro de la fan page, en el que narra el trabajo que realiza el carnicero, partiendo por llegar a su área de trabajo todas las mañanas, separar y cortar la carne, limpiar constantemente los residuos que quedan de los cortes, hasta terminar de atender a un cliente, todo esto contado por el protagonista del video: “Don Félix”. En esta etapa tendrá una duración de 15 días, en los cuales se hará difusión constante sobre el spot creado.

La última etapa se usará para cerrar esta campaña. Se reproducirá una serie de volantes que serán distribuidos en puntos estratégicos de la ciudad. Estos tendrán un contenido interesante y sensibilizador para los que puedan tenerlo en sus manos. Una breve reseña sobre porqué se tiene que rescatar este oficio, algunos nombres de recetas para sazonar la carne y una liga QR, que los dirigirá a la fan page donde podrán encontrar la receta completa, además del contenido publicado anteriormente durante las dos etapas anteriores. La idea de los volantes es enlazar los tres puntos importantes de la campaña y lograr que el público meta logre compartir y persuadir a sus cercanos para que contribuyan a la sensibilización local y así se fomente un sentido de pertenencia mayor hacia los servicios

locales de carnicería, dando constante importancia al hecho de que son oficios que llevan en la ciudad muchísimos años y que forman parte importante de la vida diaria de la población, gracias a el servicio que brindan día con día en las carnicerías.

La conservación de los oficios es muy importante para la generación de ingresos de las personas que se dedican a ellos. La trascendencia de que las nuevas generaciones conozcan de lo que trata el oficio de carnicero podrá generar la necesidad de que los jóvenes acudan a los establecimientos, las carnicerías, le den vida y comercialización a los productos que ofrecen, incentivando la economía local de la ciudad de Saltillo.



Imagen 4. Logotipo diseñado a partir de las herramientas del carnicero. Estefanía Sánchez y Humberto Sifuentes, 2017.

IV.- Panadero, Cecilia Rodríguez, Ashby Alejandra Quintero y Juan Lugo Huitrón.

La panadería es uno de los oficios más deliciosos y antiguos de México, el arte de preparar y hornear pan siempre ha sido tarea del panadero y a pesar de que el oficio de panadería tradicional requiere de la elaboración del producto de manera manual, en la actualidad

los hábitos del consumidor de un mundo globalizado han llevado a que muchos de los procesos se automatizan para aumentar el volumen de las producciones y de igual forma reducir el tiempo y costo de estos. Es por esta razón es que la panadería hoy en día se ha dividido en dos sectores principales de acuerdo con sus procesos de producción: panadería industrial y artesanal, en ambos casos la mezcla de ingredientes específicos dará como resultado una diversa gama de productos con cualidades que vuelven a cada especialidad de pan única. Existen más de mil variedades de panes que se diferencian por su sabor, textura, color y aroma.

Un panadero representa la calidez de una ciudad, de un barrio, provee un alimento, una experiencia e historia a través de su producto y servicio. Es por eso por lo que es tan importante promover este noble oficio de la panadería en las nuevas generaciones de jóvenes emprendedores, ya sea como consumidores o productores, para así poder seguir contando la historia y el desarrollo de nuestra ciudad no solo por medio de fotografías, sino por medio de un sazón y sabores que viajan de generación en generación.

Antecedentes

El pan siempre ha formado parte de la cultura del mexicano, no solo existen distintos tipos de panes para celebrar temporalidades específicas a lo largo del año, como el pan de muerto el 2 de noviembre, la rosca de reyes el 6 de enero, o el pan de pulque en las fiestas de los pueblos. También existe una relación muy estrecha entre el pan y el argot del mexicano. A la par del crecimiento de las poblaciones comenzó a crecer la demanda de pan y los procesos de automatización siguieron avanzando, algunos de los pequeños negocios comenzaron a convertirse en industrias a partir de los años 40. Aparecen entonces empresas como Bimbo (1945) la panificadora mexicana más grande a nivel mundial, tras el surgimiento y la ex-

pansión de más panificadoras industriales y la posterior aparición de tiendas de autoservicio con de venta de pan como Soriana (Torreón, Coah. 1968), el sector panadero se vio segmentado en tres sectores que me mostrarán a continuación y que son las principales causas de la globalización.

Problema

Las panaderías saltillenses representan un conjunto de tradiciones e historia que ha sido el legado de padres a hijos por muchas generaciones, lamentablemente cada día se van devaluando y sus servicios son menos requeridos; la gente prefiere comprar de forma práctica y rápida en las tiendas de autoservicio, dejando a un lado todo aquello que representa una panadería y calidad que ofrece en sus productos.

Objetivo

El propósito de esta campaña es rescatar a un sector comercial y a un oficio que están a punto de perderse, explotando visualmente las cualidades que distinguen a la panadería tradicional de los otros procesos, mostrándole al consumidor potencial los beneficios y las virtudes que este puede obtener.

¿A quién le estamos hablando?

A personas entre los 20 y 24 Años, solteras, con empleos como mesero de medio tiempo, que estudian una licenciatura en una universidad pública. Cuando no están en su trabajo o enfocados en sus estudios salen a comer con sus amigos o visitan bares en el centro de la ciudad. Son populares en Facebook y siempre comparten fotos de los lugares a los que asisten o de con quien están. Se interesan por su apariencia y salud física. Hacen ejercicio en casa y cuidan la ropa que usan diariamente. Se trasladan en transporte Público.

Etapa pionera.

Estrategias: En esta etapa se comenzará a difundir información acerca de los beneficios de consumir pan de una panadería tradicional, a través de frases que capten la atención del público, se espera despertar el interés del consumidor en potencia meta, estos mensajes serán distribuidos a lo largo de la ciudad en espectaculares, paradas de autobús y en social media.

Medios: Impresos, Digitales (Imagen 8)

Periodo: Un mes

Etapa competitiva.

Estrategias: En esta etapa se difundirá un video que narra una historia de amor, alusivo al proceso artesanal con el que el pan es hecho, teniendo como desenlace el encuentro de dos personas. El video muestra ese elemento que es característico de los oficios y en este caso de una panadería, es un video con una carga emocional que tiene como intención llegar a los sentimientos de las personas.

Medios: Digital

Periodo: Un mes

Etapa recordativa.

Estrategias: En esta última etapa está considerado un video en el que José, el dueño de la panadería La Crema cuenta un poco de su historia y todo el proceso que ha vivido para llegar hasta donde hoy está, cuenta también cómo han cambiado los tiempos. También se considera la venta de suvenires alusivos a la panadería y el arte que conlleva el hacer pan. Por último, se planea darles un diseño a las bolsas de papel kraft, con mensajes personalizados y/o espacios para que los clientes puedan poner algún mensaje (un pan de regalo)

Medios: Impreso y digital (redes sociales) Periodo: Un mes (los suvenires y la personalización de bolsas

permanece después del mes).

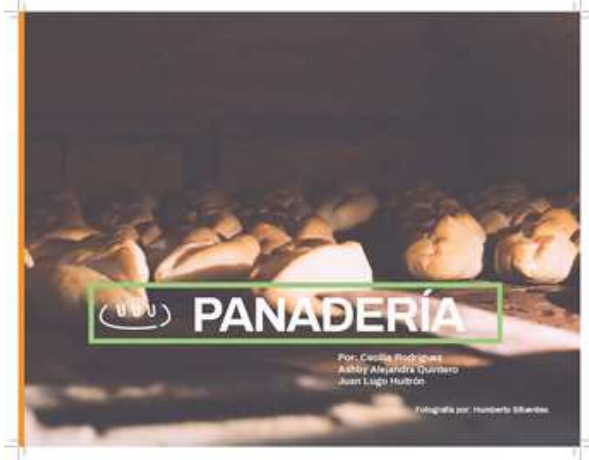


Imagen 5. Portadilla de la revista “Saber Hacer” referente al oficio del panadero. Fotografía Humberto Sifuentes, 2017.

V.- Talabartería, Ximena Pérez y Miguel Vargas.

Antecedentes

La talabartería es uno de los oficios con más antigüedad, los primeros registros se tienen desde 700 años a.C., cuando surgieron las primeras monturas para caballo en forma de paños de cuero muy simples que solo cumplían con la misión de cubrir a los animales. Es importante destacar que este oficio en particular genera muchas bondades para el consumidor y el medio ambiente, pues la reparación de artículos permite que la industria contamine en menores cantidades, aunque por la globalización y las necesidades del usuario, la talabartería ha perdido terreno.

Otro de los beneficios es que cumple con las características de los trabajos personalizados y hechos a la medida, lo que actualmente atrae la atención del consumidor millennial, además de que este público en particular está conformado por personas conscientes que buscan la forma de ayudar a las causas sociales, por lo que se espera que cambien sus hábitos y apo-

yen a los negocios locales. La investigación arrojó que sólo hay 3 talabarterías registradas en la ciudad de Saltillo, Coahuila. Esto muestra que el oficio de la talabartería se ha ido perdiendo con el paso del tiempo y la industrialización. No se puede competir con la rapidez con la que las industrias generan productos, aunque de menor calidad y prácticamente desechables.

Anteriormente el oficio se transmitía en las familias de generación en generación, ahora los hijos no se interesan en continuar con el trabajo que los padres les enseñaban porque creen que no es un trabajo rentable, algunos prefieren tener una profesión y no quedarse solamente con un oficio. Los diseñadores tienen la capacidad de crear mensajes visuales y con ello ayudar a concientizar al consumidor y rescatar un oficio que está al borde de la extinción.

Problema

El avance de la tecnología y de la industria causado por el incremento de la población y la rapidez que se necesita para satisfacer sus exigencias han provocado que el trabajo artesanal de los oficios haya disminuido de manera considerable. Las personas tienen la idea de que actualmente es mucho mejor comprar un producto nuevo que reparar uno usado, es por esto por lo que el oficio de los talabarteros va en picada, las personas ya no acuden a los establecimientos a reparar sus artículos de cuero, les resulta más sencillo comprar artículos nuevos en centros comerciales o zapaterías, aunque la calidad sea deficiente.

Objetivo

Por tal motivo es necesario mostrarle a la sociedad que el trabajo que hacen los talabarteros es de gran calidad y así buscar mantener los oficios en Saltillo y todo esto se logrará tratando de promover la reparación de artículos de cuero como una opción antes

de la compra de un nuevo artículo.

¿A quién le estamos Hablando?

A una persona de 25 a 27 años, con estudios como artes visuales, que le gusta salir al cine con sus amigos, imparte clases en la universidad y atiende su propio negocio. Sale a beber los fines de semana a bares; le gusta viajar; apoya y consume productos artesanales y locales. Asiste al teatro, celebra las tradiciones mexicanas; visita galerías de arte y exposiciones. Le preocupa el medio ambiente y es amante de los animales. Le gustan los videojuegos, usa el transporte público y sale a correr en su tiempo libre.

A través de que medios se puede promover el oficio Las aplicaciones están pensadas estratégicamente según la investigación realizada de los millenials, ya que es a ellos a quien va a dirigirse el mensaje. Por esta razón cada etapa tiene un propósito distinto. Durante la primera etapa un spot a través de la página de Facebook mostrará un breve fragmento del proceso en la creación y reparación de un producto, para tratar de simpatizar con el cliente y generar interés. En el período un mes.

En la segunda parte de la campaña a través de fotografías en Facebook, se mostrará al público, qué hace un talabartero, cuál es su trabajo y en qué consiste, además de hacer énfasis en que es mejor reparar un producto que desecharlo y comprar uno nuevo. Su usaron fotografías del trabajo que actualmente es más solicitado, la reparación de calzado. Esta etapa tiene una duración de un mes.

Buscando que los jóvenes recuerden el mensaje como parte de la tercera etapa, se implementará la publicidad BTL durante los meses de agosto y septiembre, en sitios y puntos estratégicos donde ellos transiten a diario con el fin de resaltar que los oficios son una buena alternativa de servicio y hacer uso de publici-

dad no masiva, pero de un mayor grado de impacto. Se sugiere estos meses con motivo del ingreso o regreso a clases, ya que puede ser requerido el servicio que se ofrece.



Imagen 6. Portadilla de la revista “Saber Hacer” relacionada con el oficio de Talabartero.

VI.- Zapatero, Paola Ramírez y Romario García.

Este oficio es uno de los más antiguos que existen, se remonta a más de 15 mil años, y al igual que muchos otros forma parte de la cultura y tradición de la sociedad además de que ayuda a promover la economía local y dar empleo a varias personas. Puesto que el mercado laboral evoluciona forzado por el factor de tiempo y las nuevas necesidades sociales y económicas, algunas profesiones y oficios que antes eran esenciales en la vida cotidiana y donde se empleaban a muchas personas han quedado obsoleto, tal es el caso del oficio del zapatero. Este abarca el diseño, confección y reparación de todo tipo de calzado. Ha estado sobreviviendo debido a que las nuevas tecnologías han producido cambios acelerados calzados. Estos aspectos han generado que tengan menos vida útil para quienes los usan, por lo que las personas ya no necesitan arreglar sus zapatos cuando estos se dañan, optan por tirarlos o comprarse unos nuevos. Actualmente en nuestro país, son pocos los negocios dedicados a la reparación y elaboración artesanal de

calzado que aún se conservan. Por ello mediante esta campaña se propone dar publicidad al oficio del zapatero y rescatar la importancia de los oficios tradicionales como parte de nuestra cultura.

La campaña tiene el objetivo de concientizar a las nuevas generaciones sobre el valor de estos oficios en la sociedad ya que son estas quienes muestran desinterés en solicitar este servicio y quienes prefieren otros productos, pero también son los más interesados en ayudar a causas sociales, por lo que se les incentivará a promover el rescate de oficios tradicionales que forman parte de nuestra cultura. Puesto que el diseñador tiene la capacidad de transmitir mensajes de manera atractiva hacia el público. Además, cumplen con el objetivo de crear conciencia e incluso cambiar actitudes negativas en las personas, tiene un papel fundamental en este aspecto ya que en torno a la preservación de oficios los conocimientos obtenidos por el diseñador contribuirán a la correcta forma de transmitir el mensaje.

Problema

Las nuevas tecnologías han traído consigo un cambio significativo en el modo de trabajar y en la demanda de productos por parte de los ciudadanos, lo cual ha significado que diversos oficios estén en peligro de extinción o que estos hayan disminuido su oferta. Como es el caso del oficio del zapatero, el cual sigue sobreviviendo ante el constante peligro del desinterés de las nuevas generaciones en solicitar este servicio y quienes prefieren otros productos, ya que el avance y uso de maquinaria destinada a la producción de calzado han provocado que el mercado existente para la producción artesanal sea cada vez más reducido. El oficio de zapatero es sustituido gradualmente por los servicios que ofertan las reparadoras de zapatos, este se ha ido extinguiendo a pesar de haber sido uno de los más demandados. Por ello mediante esta campaña se propone dar publicidad al oficio del zapatero y rescatar la importancia de los oficios tradicionales.

Objetivo

Rescatar el oficio del zapatero utilizando la tecnología como herramienta principal para difundir, promover y estimular la adquisición de este servicio.

¿A quién le estamos hablando?

A personas que pasan la mayor parte de mi tiempo compartiendo memes en redes sociales. Les gusta realizar sus compras por este medio ya que es más fácil y rápido. Les interesa ayudar en causas sociales, sobre todo si se trata de la conservación del ambiente.

¿A través de qué medios se puede promover el oficio? Redes sociales

Se introducirá contenido a la fan page sobre datos informativos acerca del oficio, en las que se propone invitar a los jóvenes a seguir reutilizando el calzado que utilizaron en una ocasión especial evocándoles algún recuerdo.

Video

Mediante el video se dará a conocer en redes sobre el trabajo que realiza el zapatero con el objetivo de informar a las personas sobre el trabajo y el proceso que realiza en la elaboración y reparación de calzado.

Carteles

Se utilizarán carteles, los cuales contendrán un código QR para descargar una app donde podrán solicitar servicios ofertados por oficios tradicionales principalmente por los zapateros.

App

Se propone el uso de una app para que a quien va dirigida la campaña solicite los servicios ofertados por el zapatero, ya sea en la reparación de calzado o elaboración.

¿Cómo se desarrollará la campaña?

Se desarrollará mediante las siguientes tres etapas: La primera etapa, comenzará a difundir en la fan page un video del proceso de reparación de calzado, de manera que se iniciará un movimiento en redes sociales dando un contexto de la campaña y la aplicación.

Durante la segunda etapa la campaña lanzará carteles para promover el uso de una app para solicitar el servicio del zapatero de una forma sencilla y rápida.

Y finalmente en la tercera etapa se promoverá un video donde se muestre como usar la app, además se motivará al público a reparar calzado que les evoque algún recuerdo.(Imagen 9)

Proceso para el desarrollo de la campaña

Teniendo en cuenta las características del público específico se obtuvo que recurren frecuentemente a las redes sociales para comunicarse como uno de los principales medios dentro de su vida laboral y personal. Usan un dispositivo móvil, y mediante él solicitan servicios de comida y transporte. Por lo que las redes sociales y plataformas digitales son el medio publicitario primordial en la campaña, ya que se encuentra presente durante cada etapa.



Imagen 9. Promoción de uso de app para ubicar a los zapateros de la ciudad. Rodolfo Romario, 2017.



Imagen 7. Portadilla revista “Saber Hacer” relacionada con el oficio de Zapatero.



Imagen 8. Medio impreso en el que se emplean frases atractivas para promover el consumo del pan. Ashby Quintero y Juan Lugo, 2017



Imagen 10. Elotero, Arturo Haro, 2017. San Luis Potosí.



Imagen 12. Joyero puliendo su trabajo. Arturo Haro, 2017. San Luis Potosí.



Imagen 11. Don Rafael, maestro de la Fragua. Arturo Haro, 2016. Santa Clara del Cobre, Michoacán.



Imagen 13. El pollero. Arturo Haro, 2017. San Luis Potosí.

CONCLUSIONES

Los tiempos y las costumbres van cambiando y la tecnología es responsable, debido a su constante transformación, lo que contribuye a ir relegando al olvido profesiones y oficios que antaño fueron esenciales y que les daban identidad a nuestros barrios. Algunos oficios han cambiado de nombre, otros han evolucionado.

nado; perdieron su puesto en la sociedad; fueron sustituidos por una máquina o han desaparecido a causa de un sistema económico que les hizo imposible competir en precios para ganarse el sustento.

A través del tiempo los oficios han dejado un legado cultural, nos permiten identificar nuestro pasado. Al ir desapareciendo provocan que la sociedad pierda sentido al impedir que algunos individuos puedan desarrollar sus talentos. Oficios como el de herrero o carpintero cumplían con funciones esenciales de restauración dentro de los hogares, aunque en muchas ocasiones realizaban también artículos decorativos e incluso esculturas. Con la evolución de la tecnología y la aparición de nuevas profesiones, los oficios pasaron de estar en todos los pueblos a existir en determinadas poblaciones, habiéndose convertido a lo largo de las últimas décadas en ocupaciones prácticamente desaparecidas. La tradición de pasar de generación en generación los conocimientos para desempeñar este tipo de actividades está cada vez más en extinción.

En Saltillo, Coahuila cada vez quedan menos alfareros; hay pocas colonias donde sobreviven los carniceros, panaderos, talabarteros, zapateros o boleros. Preservar los oficios es de gran importancia en la sociedad, ya que todas las profesiones que conocemos hoy en día fueron creadas a partir de los oficios tradicionales que las nuevas generaciones ya no están conociendo.

En Estados como Coahuila, San Luis Potosí o Querétaro, es común que los individuos prefieran desempeñarse como obreros y trabajar 8 horas diarias en la línea de producción practicando día a día la misma tarea que no les ofrece la misma satisfacción que pudiera ofrecerle desempeñar un oficio, sin embargo, una empresa le ofrece un sueldo seguro y prestaciones para mantener a su familia. Las expresiones culturales de nuestro México, desde la experiencia laboral diaria, hace que en no pocas ocasiones emulemos

la perniciosa condena de nuestro personaje castigado (Camus, 2017). El lunes “ni las gallinas ponen”, escuchamos decir a manera de broma al inicio de cada semana laboral. Así, iniciamos el rodaje de nuestra condena para vislumbrar la cima de nuestras dificultades el jueves (“¡ya es jueves!”), cantaleamos) y esperanzados en deshacernos de nuestra pesada carga el viernes y dejar la piedra en la cima, nos preparamos para las más inusitadas expresiones de libertad “El fin” (viernes, sábado y domingo); pero, ¡oh, sorpresa!, sin darnos cuenta y pretendiendo descansar a través de esas formas tan inauditas como variadas (embriagarnos con o sin permiso del calendario, por ejemplo), despertamos el domingo por la tarde, que según el análisis existencial de Frankl (1995) es el periodo de la semana donde las personas mayor experimentamos tedio, aburrimiento y depresión; y así, angustiados el domingo por la noche nos vamos a dormir para despertar el lunes con la realidad de que tenemos que rodar la piedra a la cima de la montaña y eternizar nuestra antigua condena. La idea del trabajo como castigo lo recabamos del libro sagrado común del cristianismo: “...maldito sea el suelo por tu causa: con fatiga sacarás de él el alimento todos los días de tu vida. Espinas y abrojos te producirá, y comerás la hierba del campo. Con el sudor de tu rostro comerás el pan...” (Gn. 3, 17-18); una especie de ser arrojado a la nada (Sartre, 1946). Así, la frustración que el ser humano experimenta al contemplar la propia vida cargada de determinismos: el ruido, la fatiga, el trabajo en serie, la tecnología absorbente, la rutina, el estrés laboral, entre otros síntomas, expresan tal vacuidad.

Por ejemplo, una de las consecuencias que podemos observar en nuestras sociedades tecnocráticas es la pérdida del sentido de la vida, de la alegría de vivir y, por tanto, un apagarse lento y silencioso de la capacidad de asombro, lo cual sumerge muchas veces a los ciudadanos en un cansancio existencial, dice Jorge Mario Bergoglio (2018). La conciencia de pertene-

cer y de luchar por otros, de estar enraizados en un pueblo, en una cultura, en una familia poco a poco se puede perder, especialmente si no se resalta la dimensión creativa y digna del trabajo por más humilde y discreto que este sea (oficios), aunque estos representen “insignificancia” para una cultura que poco a poco se acostumbra a lo aparatoso, apabullante y arropador de grandes negocios y empresas caracterizadas por el ganar-ganar, avocadas a la voracidad del capital rentable. Así, los oficios ofrecen una alternativa para muchas personas no solo de subsistencia, sino de verdaderos remanentes de la memoria socio-cultural, artesanal y solidaria de la cultura moderna. Verdaderos acicates para encontrar el sentido de la vida, la alegría de crear, aportar y vivir, mismos que enaltecen la capacidad de soñar, arriesgar y crear; un medio para crear vínculos interpersonales, intergeneracionales e interculturales (Bergoglio, 2018).

La alternativa, dice Frankl, es una vida centrada en el sentido, especialmente ahí donde se nos invita a construir, a crear y contribuir para que nuestro entorno sea cada vez mejor, la creación que nos fue legada como proyecto. Esto nos lo recuerda el libro del Génesis, cuando textualmente enfatiza: “Vio que todo cuanto había hecho era muy bueno... y descansó” (Gn. 1, 31). Los valores creativos, emulados en la vida concreta de nuestros artesanos y oficios populares, concretizados en el trabajo que significa la realización de una obra y una tarea, un trabajo. Pero, al mismo tiempo, también significa el encuentro con un tú relacional, es decir los valores experienciales; así como aquellos valores de actitud: transformar una tragedia en un logro (Frankl, 1994).

A través de este proyecto invitamos a estudiantes para que se involucraran con el qué hacer de algunos oficios, de tal manera que se entusiasmaran y por medio de sus campañas interesaran a otros jóvenes, creando la necesidad de la subsistencia de los oficios a partir de una demanda e incremento de sus servicios

para propiciar poco a poco que los individuos prefieran desempeñar un oficio como profesión y obtengan mayores satisfacciones que las que obtiene un obrero e ir poco a poco fortaleciendo a nuestra sociedad con personas que sienten orgullo y satisfacción por el empleo que ejercen.

REFERENCIAS

- ADLER, Alfred (1959). *La psicología individual*. México: Editorial Troquel.
- BERGOGLIO, Jorge Mario (2018). *Viaje apostólico de Su Santidad el Papa Francisco a Lituania, Letonia y Estonia*. [22-25 de septiembre de 2018]. Encuentro con las autoridades, la sociedad civil y el cuerpo diplomático. Discurso del Santo Padre. Jardín de las Rosas del Palacio Presidencial de Tallin, Estonia. Martes, 25 de septiembre de 2018. Santa Sede: Librería Editrice vaticana.
- CAMUS, Albert (2017). *El mito de Sísifo*. En: Camus, Albert (2017). *Obras selectas*. México: Editores Mexicanos Unidos, S.A.
- CHAPLIN, Charles (1936). *Modern times*. Drama y cine romántico. Director: Charles Chaplin.
- FREUD, Sigmund (1920-1922). *Dos artículos de enciclopedia: «Psicoanálisis» y «Teoría de la libido»*, *Obras Completas*. Vol. 18. Buenos Aires, Argentina, Amorrortu Editores.
- FRANKL, Viktor E. (1994). *Logoterapia y análisis existencial*. Textos de cinco décadas. Barcelona: Herder.
- FRANKL, Viktor E. (1995). *El hombre en busca de sentido*. Barcelona: Herder.
- GOBIERNO MUNICIPAL DE SALTILLO (2014). *Oficios de Saltillo*. Saltillo, Coahuila. México.
- GONZÁLEZ, Jorge Arturo (2015). *Imágenes del fervor religioso potosino*. Grabado popular devocional en San Luis Potosí durante la segunda mitad del siglo XIX. Instituto de Investigación y Posgrado

de la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

GUERRA, L. G. (12 de febrero de 2015). juventud rebelde. Obtenido de Identidad, arte, oficio y tradición espirituaana: <http://www.juventudrebelde.cu/cultura/2015-02-12/identidad-arte-oficio-y-tradicion-espirituaana>.

HARD, Robin (2008). El gran libro de la mitología griega. Basado en el Manual de mitología griega de H. J. Rose. Madrid: La Esfera de los Libros, S. L.

HEIDEGGER, Martín (1993). El ser y el tiempo. México: Fondo de Cultura Económica.

IMAC, Puebla (2015) <https://www.youtube.com/watch?v=clc5ppTkB-k>

MAYOR, A. (2014). Las escuelas de artes y oficios en Colombia (1860-1960) Volumen 1. Bogotá, Colombia: Porificia Universidad Javeriana.

MENCÍA, E. P. (2006). Valles de Benavente: Oficios tradicionales y artesanos. Centro de Estudios Benaventanos “Ledo del Pozo”.

PEREÑA, I. P. (2014). Aguzar los ojos, una mirada apasionada. Madrid: Singular.

SARTRE, Jean Paul (1946). El ser y la nada. Ensayo de ontología fenomenológica. Buenos Aires: Ibero-Americana.

TORRES, Jaime (2018). Los oficios desde el marco de la cultura. Ensayo.

URDANGARÍN, C. (2006). Oficios tradicionales, volumen 10. Diputación Foral de Guipuzkoa, Departamento de Economía y Turismo.

VEGA, P. M. (2013). Entre Gredas y Adobes, una aproximación a los oficios tradicionales y su valor patrimonial en la somunas de Coelemu y Quillón. CETSUR.

SANGUINES, E. (2017) Relatos e historias en México. Gremios y Artesanos en Conflicto. <https://relatosehistorias.mx/nuestrashistorias/gremios-y-artesanos-en-conflicto-en-nueva-espana>

Abreviaturas:

RN: Rerum Novarum. Carta encíclica del papa León XIII sobre la situación de los obreros, 5 de mayo de 1891.

LE: Laborem Exercens. Carta Encíclica del papa Juan Pablo II sobre el trabajo humano. En el 90 aniversario de la Rerum Novarum.

EL DISEÑO EN LA HISTORIA DE LA CULTURA MATERIAL: APORTES HACIA UNA MIRADA INTEGRAL DE LOS ARTEFACTOS.

THE DESIGN IN THE HISTORY OF MATERIAL CULTURE: CONTRIBUTIONS TOWARDS A COMPREHENSIVE VIEW OF THE ARTIFACTS.

LORENA GUERRERO JIMÉNEZ
 JILGUERRERO@POLIGRAN.EDU.CO
 POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO
 GRUPO DE INVESTIGACIÓN CEC-COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA Y CREATIVA.

RESUMEN

El diseño es el campo por excelencia para la generación de cultura material. A pesar de ello, los estudios sobre la cultura material, abordados desde la mirada integral del diseño no son tan abundantes, teniendo en cuenta el gran acervo patrimonial susceptible de ser estudiado desde nuestras disciplinas. La presente propuesta busca socializar la experiencia de realizar un estudio de historia cultural, a través de la mirada integral que el diseño tiene sobre los artefactos, y activando los objetos como fuentes para la investigación histórica.

La investigación giró en torno al estudio del gremio de plateros del período virreinal neogranadino. En él se propuso indagar cuáles fueron las relaciones entre la normatividad del gobierno colonial y las prácticas efectivas del gremio de plateros y sus clientes, que permitió el auge del oficio durante el siglo XVIII. Para el caso de esta investigación, la lectura de tales relaciones está basada en los Objetos como elemento articulador, en la que se identifican cuatro componen-

tes que permiten comprender el artefacto como un sistema complejo: El componente humano, que interroga tanto por el uso, como la organización de los grupos humanos; el componente tecnológico, que indaga por la materialidad y su relación con las prácticas técnicas; el componente legislativo-comercial, que la relación en las prácticas fiscales y de consumo; y el componente comunicativo, que corresponde al marco simbólico de artefactos y contexto. Este abordaje permitió realizar la contrastación de fuentes objetuales (106 artefactos de platería) y fuentes escritas (47 documentos de archivo), a través de tres métodos: el análisis iconológico y el análisis de huellas tecnológicas, aplicados estos a los objetos, y el enfoque estructuralista, que permitió la comprensión de la red de actores y actantes que sostuvo la producción y consumo de plata labrada.

PALABRAS CLAVE

Diseño, Artefacto, Cultura material, patrimonio.

ABSTRACT

Design is the field par excellence for the generation of material culture. In spite of this, studies on material culture, addressed from the integral perspective of design, are not so abundant, taking into account the great patrimonial heritage susceptible of being studied from our disciplines. This proposal seeks to socialize the experience of conducting a study of cultural history, through the comprehensive look that design has on artifacts, and activating objects as sources for historical research.

The research revolved around the study of the silversmiths' guild of the Neogrenadine period. In it, it was proposed to investigate what were the relations between the regulations of the colonial government and the effective practices of the guild of silversmiths and

their clients, which allowed the boom of the trade during the 18th century. In the case of this research, the reading of such relationships is based on the Objects as an articulating element, in which four components are identified that allow understanding the artifact as a complex system: The human component, which questions both the use, the organization of human groups; the technological component, which explores the materiality and its relationship with technical practices; the legislative-commercial component, that the relationship in fiscal and consumer practices; and the communicative component, which corresponds to the symbolic framework of artifacts and context. This approach allowed the comparison of objectual sources (106 silverware artifacts) and written sources (47 archival documents), through three methods: the iconological analysis and the analysis of technological footprints, applied to objects, and the approach structuralist, which allowed the understanding of the network of actors and actants that sustained the production and consumption of products of silver.

KEYWORDS

Design, Artifact, Material culture, heritage.

INTRODUCCIÓN

El diseño industrial es una disciplina que por su naturaleza involucra saberes, conocimientos y técnicas de diferentes áreas dedicadas a la comprensión y producción de la cultura material, de todos esos artefactos que conforman el mundo y que usamos en la cotidianidad. Por ello, es un campo propicio para aportar a los estudios históricos y culturales sobre el patrimonio material. La presente propuesta busca socializar la experiencia de realizar un estudio de historia cultural, a través de la mirada integral que el diseño tiene sobre los artefactos, y que activa los objetos como fuentes para la investigación histórica.

El estudio consistió en una investigación historiográfica de la platería virreinal de la Nueva Granada durante el siglo XVIII, más específicamente del periodo virreinal, que inicia en 1739. A partir de la consulta de diferentes estudios relacionados con el oficio de la platería del periodo colonial español en América Latina, y de manera especial de los estudios de la historiadora Marta Fajardo de Rueda, pude determinar que la mayor documentación disponible en los archivos históricos correspondía este periodo. Este hecho, y algunos de los hallazgos realizados por otros investigadores, me llevaron a establecer esta periodización cómo el límite temporal de mi estudio.

Una vez superada la fase de investigación de fuentes secundarias, pude constatar que las relaciones entre las instituciones y el gremio de plateros fue particularmente interesante durante ese período. Para contrastarlo, y con el natural interés como diseñadora por los objetos, propuse integrar los artefactos de platería y los documentos escritos, como fuentes primarias para la investigación.

DISCUSIÓN - REFLEXIÓN

El contexto del estudio: la platería del período virreinal neogranadino.

El estudio de los oficios durante el período de la colonia española en América nos remite a una estructura fundamental, herencia del medioevo, sobre la que se organizaron los saberes y prácticas: el Gremio. Los gremios eran corporaciones asociadas a las diferentes especialidades de oficios manuales: plateros, sastres, carpinteros, pintores, talabarteros, etc. Cada trabajador ejercía su oficio bajo el marco regulador del gremio, constituido por toda la comunidad del saber, y ninguno podía realizar su producción sin estar vinculado al mismo. Cada una de estas corporaciones tenía un Cabildo, especie de junta directiva

conformada por los maestros de mayor trayectoria y conocimiento, quienes regulaban la organización de los talleres u obradores, la calidad de las obras, las disposiciones sobre los materiales y los procesos de enseñanza. Adicionalmente, los gremios ofrecían un marco de identidad: el santo patrón, las cofradías y las fiestas relacionadas con el gremio, eran parte vital de la cohesión social; así mismo, la pertenencia a un gremio configuraba las nociones de reconocimiento de las que un oficial podía ser partícipe, en esa gran conformación del cuerpo total de la sociedad colonial (Quevedo, 2005, p.10). El gremio de plateros en la Nueva Granada gozaba de una prestancia social importante, por encima de todos los demás oficios mecánicos, quizá únicamente equiparable con los pintores. Esto se debió quizá, por un lado, al valor de la materia prima con que trabajaban, y por otro, al lugar social que ocupaban los principales grupos demandantes de obras de platería, que eran las comunidades religiosas y la aristocracia colonial.

Para el oficio de la platería, el siglo XVIII ofrece un contexto de estudio particularmente interesante. Para ese momento, las vetas argentíferas y auríferas presentes en el territorio de la Nueva Granada habían sido explotadas intensamente, por lo cual se hacía cada vez más difícil la consecución de los metales preciosos. Así mismo, la llegada de las reformas borbónicas pretendía un control mucho mayor, conducente a lograr un mayor recaudo fiscal de los Reinos del Imperio Español en América. Para completar el panorama, la permanente amenaza militar del Imperio Británico hacia el Imperio Español motivó la utilización prioritaria del oro y la plata en los procesos de amonedación, con el fin de contar con dinero líquido suficiente para fortalecer su poderío militar.

Este escenario de diferentes condiciones adversas hace pensar, en las dificultades que debió atravesar el gremio de plateros para la realización de su oficio. Sin embargo, al revisar la documentación sobre

el censo de artesanos y talleres, y la exquisita producción objetual, pude evidenciar un florecimiento indiscutible de la orfebrería Neogranadina durante el Siglo XVIII. Surgió entonces la pregunta guía de la investigación: ¿Cuáles fueron las relaciones entre el gremio de plateros y su contexto cultural de consumo, que hicieron posible el auge del oficio durante el período Virreinal, ante condiciones aparentemente adversas?

Esa red de relaciones se abordó en términos de las “Relaciones de Poder” de Michel Foucault. Este filósofo propone entender el poder a partir de las relaciones de resistencia o prácticas de libertad, es decir, abordar las relaciones de poder a través de la comprensión de las estrategias del grupo subordinado, en la integración con los diferentes elementos del contexto productivo y social. Esto es, comprender el poder a partir del antagonismo o “diferencia” de las estrategias, en este caso entre los plateros y las instituciones (Foucault, 2003, p.6). Tales estrategias pueden ser entendidas precisamente, como “soluciones ganadoras”, que permitieron el mantenimiento del oficio en condiciones de contexto adversas.

El reto que emergió entonces fue establecer las fuentes que me permitieran estudiar las prácticas cotidianas de los plateros durante el período dieciochesco. Gracias al acompañamiento de orfebres expertos¹, se pudo comprender la cantidad de información tanto técnica como reglamentaria que los artefactos patrimoniales podían ofrecer, por lo cual se integraron los objetos de platería como fuente primaria central del estudio.

1. Agradezco a los maestros de platería de la Escuela de Artes y Oficios Santo Domingo por brindarme su generosa asesoría en este proceso

Las fuentes: de los documentos de archivo a los artefactos.

Para dar respuesta a la pregunta central de la investigación, se estableció el estudio con los dos tipos de fuentes mencionadas anteriormente. Por un lado, siendo un recurso tradicional de la investigación historiográfica, se trabajaron los documentos de archivo, de manera específica los disponibles en el Archivo General de la Nación; por otro lado, se investigaron objetos de platería del período, pertenecientes a las colecciones del Museo Colonial y de la Catedral Primada de Bogotá. El objetivo de esta estructura de fuentes primarias fue contrastar la información oficial sobre normas y ordenanzas, disponible de manera abundante en los registros escritos, con las prácticas efectivas del gremio durante el período. La coincidencia o diferencia entre las versiones de ambos, fue contrastada a través al análisis de ciertas “huellas” presentes en los artefactos de platería.

Gracias a una rigurosa búsqueda en los índices del Archivo General de la Nación, se localizaron 47 documentos en los fondos: Reales Cédulas siglo XVI-II, Fábrica de Iglesias, Minas, Conventos, Monedas, Notaría 1ª y Notaría 3ª de Santa Fe y Miscelánea. Estos últimos tres fondos proveyeron documentos relacionados con las prácticas cotidianas de los plateros, mientras que en los cinco primeros se encontró información acerca del corpus normativo del oficio durante el período.

Por su parte, gracias a la apertura que tuve de las colecciones de platería tanto de la Catedral Primada de Bogotá como del Museo Colonial, me fue posible el estudio de 106 artefactos, cuya elaboración está datada en el siglo XVIII. La mayor parte de este acervo corresponde a objetos de arte sacro, es decir, artefactos utilizados para los rituales católicos en diferentes sacramentos y espacios. Aquí es importante anotar que las piezas fueron analizadas no sólo a través de sus registros fotográficos, sino que también se estu-

diaron directamente, pudiendo obtener información detallada sobre técnicas de elaboración y marcas reglamentarias.



Imagen 1. Mariola de San Juan. Colección Museo Colonial. Fotografía: Lorena Guerrero.

Cuando recibí la autorización de las instituciones que preservan las colecciones mencionadas, para el análisis directo de las piezas, surgió una pregunta metodológica clave: ¿Cómo abordar una comprensión integral de los objetos, que realmente aporte información a la reconstrucción de las dinámicas socioculturales del gremio y los clientes durante el período virreinal?

Fue justamente ante ese cuestionamiento, que surgió la intervención clave del diseño industrial como disciplina². En el libro “El tiempo del diseño. Después de la modernidad” (Rodríguez, 2000), Luis Rodríguez Morales ofrece un análisis de los factores que, desde diferentes métodos de diseño a lo largo del siglo XX, eran considerados para determinación de la “forma” de los diseños.

² Agradezco especialmente a Jaime Borja Gómez, por permitirme conservar mi visión como diseñadora durante mi investigación historiográfica

Según el estudio de Rodríguez Morales, la forma de un artefacto se establece en la mayoría de los casos a través del estudio integrativo de diferentes factores, que en términos generales pueden agruparse en cuatro componentes básicos: humano, tecnológico, comercial y comunicativo. Este derrotero de componentes, como mirada desde la disciplina del diseño, fue aplicado en la investigación historiográfica de la platería neogranadina. La lectura de las relaciones entre los diferentes componentes y sus factores, se basa en la comprensión en los Objetos como elemento articulador, en la que se identificaron los cuatro componentes para comprender el artefacto como un sistema complejo:

- El componente humano interrogó sobre la relación del hombre con los objetos respecto a su uso, así como la organización de los grupos humanos que hacen posible el surgimiento del objeto en sí.
- El componente tecnológico indagó por la materialidad y su relación con las prácticas técnicas cotidianas del oficio.
- El componente legislativo-comercial exploró la diferencia o coincidencia entre lo normativamente establecido y lo efectivamente practicado en la relación de consumo y producción de objetos de platería, lo cual movía la red social.
- El componente comunicativo, que correspondió al marco del contexto cultural y simbólico de la sociedad en la que se inscribió el estudio, la cual actúa como terreno que hace posible todas las relaciones; aquí se preguntó las fuentes haciendo énfasis en el intercambio simbólico social y la carga iconológica de los artefactos. Al respecto, es importante anotar que el análisis hecho sobre la información arrojada por el estudio iconológico y la lectura de huellas y marcas, estuvo mediado por la concepción del objeto como actante, cuya función surge de los enlaces que determina el contexto cultural donde aparece en el juego de producción y consumo (Law, 1998, p.66).

Bajo el esquema de los cuatro componentes se analizaron tanto las instituciones (gobierno, iglesia, comunidades religiosas, gremio) como las prácticas efectivas (comerciales, de uso, productivas y simbólicas). Para su análisis se realizó un ensamble de métodos desde la historia, la sociología y la psicología social:

1. El Estructuralismo: que concibe la sociedad como una red cuyos nodos son “actores” en tanto que actúan, es decir, ejercen una función. Por ello, se rastreó los saberes y las prácticas que intervinieron en el oficio para acceder a la red sociológica que los entrelazaba.
2. Al hablar de prácticas, encontramos dos elementos fundamentales: las prácticas productivas y comerciales y los juegos de “representación” generados con la forma y la función de los artefactos. Para identificar tales prácticas, se recurrió al estudio de las fuentes artefactuales a través del análisis iconológico y la lectura de huellas tecnológicas. Igualmente, gran parte de la información sobre las prácticas de circulación y consumo de la plata labrada, fue obtenida a través del estudio de las “marcas” presentes en los artefactos.

Al respecto de las marcas resulta necesario explicar que, de acuerdo a la reglamentación presente en la Ordenanzas Reales, todos los artículos de platería debían presentar cuatro marcas reglamentarias: la primera, correspondiente al “quintado”, es decir, al pago del impuesto del quinto real ante la respectiva Casa de la Moneda; la segunda era la marca de ciudad, que identificaba la procedencia de la pieza; la tercera era la marca de artífice, que a través de un cincel único identificaba la marca registrada del platero; por último la marca de ensaye, que permitía certificar que la ley (aleación) del material correspondía a lo establecido en las normas. Uno de los puntos más interesantes del estudio con los objetos como fuente, fue precisamente constatar la ausencia de cualquier tipo de marca en el 95% de las piezas.

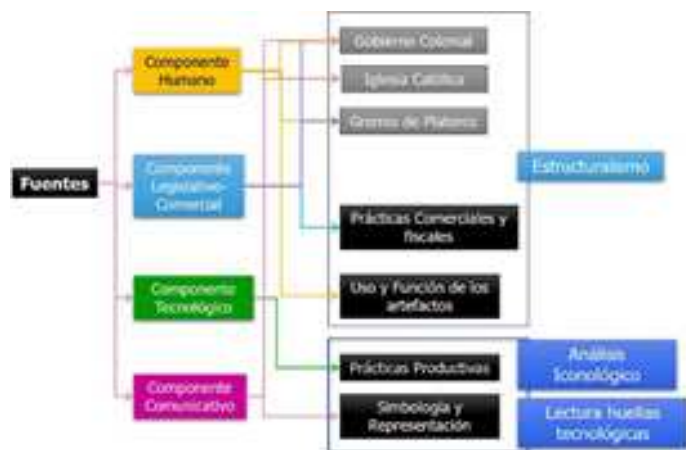


Imagen 2. Esquema de componentes y métodos para la interpretación de las fuentes.

Teniendo en cuenta estos dos ejes de método, se pudo configurar un base de datos con dos partes principales, correspondientes a los documentos de archivo escritos como artefactos, en los cuatro componentes identificados anteriormente. Esta base de datos organizó “preguntas” específicas para los documentos escritos y los objetos, que permitió indagar sistemáticamente los mismos aspectos en los dos tipos de fuentes. Igualmente, se crearon formularios diferenciados para interpelar las fuentes tanto por el corpus normativo, como por las prácticas efectivas de los artesanos, buscando establecer las coincidencias o diferencias de estrategias entre las instituciones de control, los clientes y el gremio de plateros, que hicieron posible el esplendor de la platería neograndina durante el siglo XVIII.

Los hallazgos del estudio

Al generar informes estadísticos y cualitativos de la base de datos, pude sacar a la luz conclusiones significativas para comprender ese paisaje de las relaciones de los plateros en la sociedad virreinal. Las condiciones de honorabilidad que tenía el oficio de la platería fueron aprovechadas por los artesanos del gremio de plateros y batihojas para imbricar su práctica produc-

tiva con los imaginarios y las prácticas de las dos instituciones mencionadas, de manera que garantizó su pervivencia durante un período, a pesar de la fuerte presión fiscal y la escasez de materiales. Para el territorio neograndino, la habitual ausencia de las marcas (quinto, ensaye, ciudad y artífice) revela que los plateros no acataban puntualmente las leyes imperiales. A pesar de ello, no existía un ocultamiento social; de hecho, sus principales clientes, como el clero, los funcionarios públicos y los particulares vinculados a las cofradías, continuaron demandando artefactos de platería, aún con pleno conocimiento y en ocasiones en complicidad con las prácticas de la evasión fiscal de los artesanos. Estas prácticas fueron posibles gracias a la prioridad de dos elementos simbólicos sociales, practicados tanto por las instituciones como por el común de los súbditos neograndinos, como eran el honor y la religiosidad. La gran presencia de artefactos de platería con iconografía y usos religiosos revela que el honor y el reconocimiento social, estaban ligados a la manifestación pública de la devoción católica, la cual fue el motor fundamental de la demanda de obras de platería.



Imagen 3. Aureola en plata para imagen de bulto. Colección Museo Colonial. Fotografía: Lorena Guerrero

Para posibilitar la expresividad que se requería en estas costumbres devocionales católicas, los plateros, complementariamente a las técnicas constructivas, privilegiaron el uso de ciertas técnicas ornamentales, especialmente aquellas que facilitaban la obtención de texturas, volúmenes y la inclusión de colores en las obras. Estas características obedecen a la “mentalidad barroca” (González, 2008, p.5) propia de la época, en la que se buscaba conmover los sentidos para fortalecer la fe católica a través del culto a la imagen y la materialidad. Con el material, las técnicas y la iconografía, los plateros entraron en un juego de representación consecuente con los propósitos tridentinos contrarreformistas, lo cual les generó la aceptación de su principal usuario, la Iglesia.

CONCLUSIÓN

La intención de la investigación fue comprender las diferentes dimensiones del oficio de la platería en el Virreinato de la Nueva Granada a la luz de su relación con los imaginarios y prácticas sociales, políticas y simbólicas de las instituciones del orden colonial. La apuesta por la lectura de los objetos como un sistema complejo, aporte fundamental de la mirada del Diseño, permitió su comprensión en toda su dimensión: el artefacto es manifestación de las relaciones sociales y las condiciones culturales del contexto que lo produce, pero también es en sí mismo un actor, un mediador, un modificador de prácticas que construyen larvadamente nuevos órdenes sociales; a través de la lectura de los cuatro componentes, convertidas en las preguntas de indagación a las que fueron sometidas las fuentes (documentos y objetos) fue posible interpretar los diferentes factores que tejieron la red de relaciones de la sociedad colonial que sostuvo el oficio de la platería durante el siglo XVIII.

Con la reflexión de esta investigación es posible afirmar que el Diseño como mirada disciplinar, puede

aportar de manera importante al estudio histórico de los artefactos, toda vez que ofrece el marco de análisis para ser comprendidos como ese insoluble sistema constituido por objetos, personas y contexto, con el cual los profesionales del diseño construimos nuevas realidades que toman forma (material o virtual), para constituir la cultura material que nos rodea.

BIBLIOGRAFÍA

- González, C.A. (2008). Barroco y Contrarreforma. Entre Europa y las Indias. Destiempos.com. Año 3, No. 14, Marzo-Abril 2008. 19p.
- Guerrero, L. (2018). Plata y oro para la fe: cultura tridentina e iconología cristiana en la platería neogranadina virreinal. H-Art Revista de historia, teoría y crítica de arte. Vol.3 p.49 - 78.
- Law, J. (1998). El poder y sus tácticas. Un enfoque desde la sociología de la ciencia. En Domenèch, M. y Tirado, F. J.: Sociología Simétrica. Barcelona: Gedisa.
- Quevedo, M.P. (2005). El Cuerpo ausente: el lugar del cuerpo místico en la Nueva Granada del siglo XVII. Revista Memoria y Sociedad, Vol.9 No.19 Julio-Diciembre de 2005. Pontificia Universidad Javeriana – Bogotá.
- Rodríguez, M. L. A. (2000). El tiempo del diseño. Después de la modernidad. México, D.F: Universidad Iberoamericana.

MAPA DE VALORACIÓN SISTÉMICA DEL PATRIMONIO CULTURAL. PROPUESTA METODOLÓGICA

GUSTAVO SEVILLA

GUSTAVO.SEVILLA@UPB.EDU.CO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ARQUITECTURA, URBANISMO Y PAISAJE - ESTUDIOS EN DISEÑO

RESUMEN

El patrimonio está formado por los bienes culturales que la historia le ha legado a una nación y por aquellos que en el presente se crean y a los que la sociedad les otorga una especial importancia. Es la herencia recibida, testimonio de su existencia, de su visión de mundo, de sus formas de vida, y legado que se deja a las generaciones futuras.

En Colombia, la valoración del patrimonio propone el estudio de las interacciones entre el sujeto, el objeto y el contexto. El sesgo de este modelo es la división de lo material e inmaterial, generando un distanciamiento conceptual y metodológico entre estos dos factores, poniendo en riesgo el entendimiento de elementos que son indivisibles. Este tipo de posturas no son suficientes para abordar los múltiples factores y sus relaciones. Debe pensarse en desarrollar nuevas formas de entenderlo.

En el marco de la investigación “El patrimonio cultural desde la visión sistémica” se desarrolló un modelo de valoración holística del Patrimonio Cultural, que a través de la representación gráfica de relaciones, unifica los elementos que componen el patrimonio material e inmaterial en un conjunto de procedimientos, que permite reconocer los factores, situaciones,

costumbres y actitudes predominantes de un territorio cultural, que determinan un sistema patrimonial a través de la descripción de actividades, objetos, espacios, procesos, personas y sus relaciones. La descripción no se limita solo a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las conexiones que existen entre las variables que conformaban el sistema patrimonial en un mapa de valoración.

PALABRAS CLAVE

Patrimonio, Sistema, cultura, mapa, valoración.

REFERENCIAS

- Bertalanffy, L. (1989). Teoría general de los sistemas. México: Fondo de Cultura Económica S.A.
- Choay, F. (1992). Alegoría del Patrimonio. Barcelona. Editorial Gustavo Gili.
- Frondizi, R. (1972). ¿Que son los valores? Barcelona: S.L. Fondo de Cultura.
- Ministerio de Cultura. (2003). Manual de Inventario del patrimonio inmueble.
- Querol, M. A, (2010). Manual de Gestión del Patrimonio Cultural. Edic. AKAL, Madrid- España.
- Rapoport, A. (1986). General Systems Theory: Essential Concepts and Applications. Tunbridge Wells, Kent, Inglaterra: Abacus Press.

TRANSCODING YLAMA LA PRODUCCIÓN ESTÉTICO-ARTÍSTICA COMO DISPOSITIVO PARA LA RESIGNIFICACIÓN, APROPIACIÓN Y RECONSTRUCCIÓN DE LA MEMORIA CULTURAL YLAMA

TRANSCODING YLAMA THE AESTHETIC-ARTISTIC PRODUCTION AS A DEVICE FOR THE RESIGNIFICATION, APPROPRIATION AND RECONSTRUCTION OF THE YLAMA CULTURAL MEMORY

LUIS FERNANDO HERRERA

LUISFHERRERA.85@GMAIL.COM

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DE NARIÑO
GRUPO DE INVESTIGACIÓN VISUALIZAR

RESUMEN

Este artículo expone los aspectos teóricos y creativos del proyecto titulado Transcoding Ylama, que parte de un interés por estudiar las prácticas de modificación corporal evidenciadas en los grafismos que la cultura Ylama (1500 – 0 a.C.) plasmaba sobre sus cuerpos. En la etapa inicial de la investigación se hizo una catalogación y análisis de 36 piezas cerámicas en las que aparecen los grafismos estudiados.

El trabajo de indagación permitió ver que todo el acervo plástico que se ha encontrado en diferentes complejos prehispánicos expuesto en museos arqueológicos, es estudiado, casi de manera exclusiva, por disciplinas como arqueología y antropología. En el caso de otras, como arquitectura, historia, diseño, artes plásticas y visuales, estas producciones no constituyen un objeto de estudio frecuente. Esto muestra el poco interés por fortalecer la memoria cultural de los

pueblos y por cultivar los hábitos que le dan dinamidad en nuestro contexto actual.

Con este panorama, se indagaron las razones por las cuales se presenta este fenómeno, es así como adquieren importancia las nociones de modernidad y colonialidad. Esta forma de pensamiento se manifiesta, en este caso, en el poco conocimiento de nuestras bases culturales y la falta de interés por su indagación desde la academia, legitimando el discurso que plantea el devenir histórico desde la perspectiva del narrador de ese relato, ocultando e imponiéndose sobre otras epistemologías y formas de conocimiento.

Este proyecto posibilita la visibilización de los orígenes y otras formas de la cultura latinoamericana. Pensar lo contemporáneo implica fragmentación y alteración, por esto, este trabajo establece una forma de reivindicar lo que ha quedado por fuera del relato histórico hegemónico, situándose en el campo de las prácticas estético-artísticas contemporáneas mediante un proceso de transcodificación que hace visible y enuncia un pasado prehispánico a través de formas expresivas propias de la tecnología actual.

PALABRAS CLAVE

Transcodificación, estéticas prehispánicas, estéticas decoloniales, memorias culturales.

ABSTRACT

This article exposes the theoretical and creative aspects of the project entitled Transcoding Ylama, which is based on an interest in the study of body modification practices evidenced in the graphics that the Ylama culture (1500 - 0 a.C.) reflected on their bodies. In the initial stage of the research, a cataloging and analysis of 36 ceramic pieces in which the graphs studied were made.

The work of research and investigation allowed to see that all the plastic collection that has been found in different pre-Hispanic complexes exhibited in archaeological museums, is studied, almost exclusively, by disciplines such as archeology and anthropology. In the case of others, such as architecture, history, design, plastic and visual arts, these productions are not an object of frequent study. This shows the little interest to strengthen the cultural memory of the people and to cultivate the habits that give dynamism in our current context.

With this panorama, the reasons why this phenomenon is presented were investigated and this is how the notions of modernity and coloniality acquire importance. This way of thinking is manifested, in the case of this research, in the little knowledge of our cultural bases and the lack of interest in its investigation from the academy, legitimizing the discourse that the historical development poses from the perspective of the narrator of that story, hiding and imposing itself on other epistemologies and forms of knowledge.

This research-creation project enables the visibility of the origins and other forms of Latin American culture. Thinking about the contemporary context implies fragmentation and alteration, therefore, this work establishes a way of claiming what has been left out of the hegemonic historical narrative, situating itself in the field of contemporary aesthetic-artistic practices through a transcoding process that makes it visible and enunciates a prehispanic past through expressive forms which are typical of current technologies.

KEYWORDS

Transcoding, prehispanic aesthetics, decolonial aesthetics, cultural memories.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto parte de un interés por las prácticas de modificación corporal evidenciadas por el estudio de los grafismos que nuestros antepasados prehispanicos plasmaban sobre sus cuerpos, en particular, los pertenecientes a la cultura Ylama (parte del complejo Calima del suroccidente colombiano). En esta cultura se han hallado los registros más antiguos de modificaciones corporales de nuestro país, a través de una producción material –cerámica antropomorfa, antropo-zoomorfa y zoomorfa-, cuyas composiciones visuales complejas, elaboradas de manera intencional en contextos específicos, constituyen en sí mismas buena parte de los rasgos que le confieren identidad al grupo social.

El proyecto inició con un acercamiento a las piezas arqueológicas y a diferentes registros visuales, documentales y plásticos de las mismas, de manera especial, la exploración de algunas piezas de material lítico, de orfebrería y, en su gran mayoría, de alfarería. En el proceso se realizó un análisis de los grafismos plasmados en las piezas cerámicas Ylama, adaptando el modelo de análisis iconográfico y de estructuras morfológicas propuesto por Torres (2002) y teniendo en cuenta las teorías de análisis de la forma que plantean autores como Dondis (1995), Groupe μ . (1992), Kandinsky (2003) y Wong (1991).

El resultado de este análisis permitió concluir inicialmente, que, dentro de los acervos plásticos encontrados, pertenecientes a la cultura material de nuestros ancestros, se pueden encontrar documentos que exponen prácticas de modificación corporal, que constituyeron una de las formas de representación de un pensamiento individual y colectivo. Adicionalmente, se pudo mostrar la existencia de un estilo plástico y gráfico, propio de la cultura Ylama, reconocible a través de la identificación, análisis y categorización de patrones y estructuras de orden formal de gran com-

plejidad en las piezas cerámicas. En estas piezas se identificaron elementos visuales de tipo geométrico y orgánico, que fueron susceptibles de ser estudiados mediante el análisis morfológico de los grafismos compositivos evidenciados desde teorías de fundamentos compositivos de diseño que argumentan la hipótesis inicial. Esta etapa del proceso de investigación quedó consignada en una tesis de pregrado titulada: *Sistemas Visuales de Orden Plasmados Sobre el Cuerpo: Análisis de las representaciones de modificaciones corporales presentes en la cerámica antropomorfa de la cultura prehispánica Ylama (1500 – 0 a.C.)*.

En una primera instancia, el proyecto tuvo un carácter teórico-descriptivo, no obstante, la tarea de búsqueda y acceso al material de trabajo permitió dar cuenta de un fenómeno emergente, el detonante de una serie de preguntas sobre las cuales se propone una nueva aproximación teórico-creativa. El acervo plástico (alfarería, orfebrería, piedra, textiles, etc.) que se ha encontrado en los diferentes complejos prehispánicos y que se ha expuesto en museos arqueológicos, constituye un archivo de base, que habla de una serie de particularidades y formas de construcción de hábitos que están en la base de nuestra cultura. Estos objetos son estudiados, casi de manera exclusiva, por disciplinas como la arqueología y antropología, en el caso de otras disciplinas interesadas por las prácticas estéticas, como la arquitectura, la historia, el diseño, las artes plásticas y visuales, entre otras, estas producciones no constituyen un objeto de estudio frecuente. Aunque esto no representa un problema o una situación negativa en sí misma, sí muestra el poco interés por fortalecer la memoria cultural de los pueblos y por cultivar los hábitos que le dan dinamicidad en nuestro contexto actual.

En coherencia con esto, este trabajo de investigación-creación busca abordar algunos aspectos socioculturales de la cultura Ylama, en los cuales se

estudiará la forma en que se dan los procesos de transformación y apropiación de su producción material y simbólica, así como la forma en que se dinamizan y resignifican en el marco de la contemporaneidad.

METODOLOGÍA

A partir del análisis realizado a las piezas arqueológicas de la cultura Ylama, en el que se pudo trabajar con varios museos (el Museo Arqueológico Julio Cesar Cubillos, en Cali; el Museo Arqueológico La Merced, en Cali; el Museo Calima-Darién, en Darién y el Museo Casa del Marques de San Jorge, en Bogotá-, así como fuentes de información primaria y secundaria –libros, artículos de investigación, páginas web, colecciones digitales, entre otros-, se empezó a indagar en las razones por las cuales se presenta el fenómeno descrito anteriormente. Es así como se indagaron teorías que estudian formas de invisibilizar y borrar las construcciones culturales ancestrales, tradicionales y autóctonas. Aquí surgen nociones como globalización, modernidad y colonialidad dentro del análisis, esta última estudia, entre otras cosas, la forma en que se dan procesos de apropiación cultural impuestos por un discurso hegemónico eurocentrista. Al respecto, Mignolo (2015), plantea que el discurso colonial impone el devenir histórico desde la perspectiva del narrador de ese relato, ocultando e imponiéndose sobre otras epistemologías y formas de conocimiento.

En este marco, la colonialidad constituye una configuración mental profundamente arraigada en nuestro contexto, como lo afirman Arias, Pedrozo y Ortiz (2018, p. 20): “podríamos afirmar que la colonialidad está presente en nuestra vida cotidiana, así como está diluida la sal en el mar, es inmanente a las configuraciones socioculturales”. De la misma manera, Escobar (2000), plantea que: “el conocimiento local es un modo de conciencia basado en el lugar, una manera lugar-específica de otorgarle sentido al mundo. Sin

embargo, el hecho es que, en nuestro interés, con la globalización, el lugar ha desaparecido” (p. 75). Estos planteamientos teóricos apoyan la hipótesis de la normalización del desconocimiento y el borramiento de las memorias culturales ancestrales en nuestro contexto. tienen como consecuencia El poco conocimiento de nuestras bases culturales y la falta de interés por su indagación desde la academia son una consecuencia de los procesos de colonialidad que se han dado en Latinoamérica.

Como respuesta a este panorama, se han desarrollado teorías como las estéticas decoloniales, propuestas por Gomez y Mignolo (2012) y el Diseño del Sur, desarrolladas por Alvarez y Gutierrez (2017), que surgen como planteamientos epistemológicos que responden al plan de una modernidad eurocentrista y globalizante, así como a las formas expresivas y conceptuales planteadas por el arte moderno. Este proyecto de investigación/creación se hace pertinente en un momento histórico en el que surge la decolonialidad como teoría que permite, entre otras cosas, la visibilización de los orígenes y las otras formas de la cultura latinoamericana, como lo afirma Mignolo (2015, p. 29): “No cabe duda de que los artistas y los museos están desempeñando un papel importante –y tienen un papel importante que desempeñar– en las formaciones globales de subjetividades transmodernas y decoloniales”.

Pensar lo contemporáneo implica que exista fragmentación y alteración, por esta razón este trabajo se plantea como una forma de poner en la mesa lo que ha quedado por fuera del relato histórico predominante, situándose en el campo de las prácticas estético-artísticas contemporáneas, a través de un proceso de traducción que hace visible y enuncia aspectos de la realidad, a través de formas expresivas que aseguran su familiaridad en nuestro contexto.

El proyecto se instala en la contemporaneidad desde los ejes de lo etnográfico-contextual y el archivo-memoria, explorando los vestigios de la cultura prehispánica Ylma como marco de enunciación para la creación, a partir del uso de los registros estudiados de la cultura material representada en su cerámica. Este proceso se realizará desde la relación de fragmentación de ese pasado prehispánico con nuestra actualidad y las formas de ruptura, apropiación y resignificación que de él se desprenden, tomando como punto común el contexto geográfico del Valle del Cauca.

En términos de la materialidad del proyecto, es necesario pensar en el lenguaje y los códigos mediante los cuales se posibilitarán los mecanismos de mediación-traducción del asunto crítico de la obra. Para esto se hizo una revisión de referentes, desde la cercanía contextual, en términos conceptuales, simbólicos, técnicos, y materiales.

En Colombia el artista Nadin Ospina ha desarrollado su obra desde el arte prehispánico y los iconos de la cultura pop, reinterpretando objetos que mezclan ambos referentes y proponen una mirada crítica, desde la idea de identidad, que ofrece una lectura diferente de dichos objetos (Carriosa, 2013) (fig. 1).



Fig 1. Esculturas construidas a partir de referentes de la cultura popular norteamericana (tomado de <http://artistasproyecto.blogspot.com/2015/05/nadin-ospina.html>).

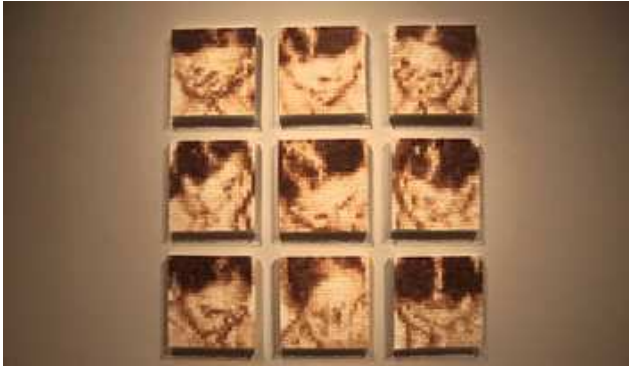


Fig 2. Instalación en el Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey (tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=2JUM3GKCqDQ>).

En su obra *De mala gana*, Mónica Restrepo, toma como punto de partida el saqueo de las tumbas prehispánicas encontradas en la Hacienda Malagana en el Valle del Cauca. Restrepo construye un espacio cuadrado de 3x3 metros en el que pone una capa de barro fresco de más de 2 centímetros de espesor en la que pone algunos objetos de barro seco relacionados con el saqueo; la premisa de interacción plantea que cada persona que se acerque modifique la obra a su antojo, con esto la artista busca posibilitar la reflexión a partir de la relectura y reescritura de ese momento histórico y de esa situación enmarcada en un contexto particular (Fig. 3).



Fig 3. Obra *Malagana* (tomado de <http://barproject.net/author/monica-restrepo-artist>).

El artista antioqueño Juan David Henao ha centrado su trabajo en un proceso que pone en contraste la identidad latinoamericana y las transformaciones estéticas que se han dado, producto de la influencia de la colonia europea. Henao ha trabajado la escultura resignificando los productos artesanales ancestrales y la cerámica utilitaria producida en el Carmen del Viboral. En el proceso desfuncionaliza los objetos para re-significar los materiales que los componen, la labor factual y las marcas culturales condensadas en cada pieza. (Fig. 4).



Fig 4. Obra *Objeto Etnológico* (tomado de <http://j davidh01.wixsite.com/juandavidhenao>).

El artista chino Ai Weiwei ha trabajado a partir del uso de técnicas y materiales tradicionales milenarios construyendo piezas de arte contemporáneo. Weiwei busca convertir dichos materiales y objetos en un arma de crítica social para desvelar las estructuras dominantes del gobierno chino, resignificando los símbolos de poder del comunismo que lo afectaron directamente en la época de la revolución cultural en su país de origen. Comúnmente utiliza objetos propios de la producción de cultura material tradicional china, modificándola y reinstalándola, generando nuevas lecturas. El artista trabaja también con las nociones de memoria ancestral y la crítica directa a las leyes y normas de conservación del patrimonio, esto se puede evidenciar en obras como *Dropping a Han*

Dinasty Hurn (1995), obra performática en la que de manera intencional deja caer un jarrón milenario (fig.5).



Fig 5. Secuencia del performance *Dropping a Han Dynasty Hurn* (1995) (tomado de <https://www.guggenheim.org/arts-curriculum/topic/ai-weiwei>).

Del mismo modo, en la obra *Sunflower Seeds* (2010) cubre una sala de la Tate Modern con semillas de girasol realizadas de manera artesanal por 1600 ceramistas tradicionales. En esta obra también cuestiona las técnicas de producción tradicionales con las técnicas industrializadas propias de la modernidad (Fig. 6).



Fig 6. Instalación *Sunflower Seeds*. (2010) (tomado de https://elpais.com/cultura/2010/10/15/actualidad/1287093603_850215.html).

Hsu tung Han es un artista taiwanés que sitúa su obra en la tensión existente entre el ser humano y la tecnología, a través de la materialidad y naturalidad (del

ser humano), lo que expresa desde los bloques de madera que usa como materia prima. También trabaja con la interrupción manifestada en la deconstrucción en módulos que se asemejan el formato digital del pixel, proceso con el que alude a la fragmentación, como estructura de la globalización digital y la cultura del dato, en la que el ser humano se encuentra inmerso (Fig. 7).



Fig 7. Obra del artista *Hsu tung Han* (tomado de <https://luxiders.com/sustainable-art-hsu-tung-han>).

En el trabajo de los artistas expuestos se encontraron varios puntos en común con el interés del presente proyecto. Entre ellos, el más importante es que todos trabajan desde dispositivos y mecanismos de apropiación y traducción que permiten la ruptura en la lectura lineal histórica de contextos determinados, así como la construcción y actualización de la memoria cultural en lo contemporáneo, como sucede con la obra de Nadín Ospina, quien utiliza como referente inicial la cultura material prehispánica para construir piezas a partir de códigos e iconos de la cultura pop globalizada. Asimismo, en el trabajo de Juan David Henao, quien toma elementos de la tradición artesanal de Antioquia y el Eje Cafetero y los interviene para generar una reflexión alrededor de las formas de transformación de la identidad latinoamericana.

También es clave mencionar que los referentes señalados utilizan prácticas estético-artísticas que se instalan en la contemporaneidad, mediante la exploración de formas expresivas que posibilitan la visibilización de un relato difuso, planteando procesos de reflexión y crítica. Desde el desesperado intento por retener un retrato que empieza a desvanecerse en el mismo momento en que se materializa, como lo menciona Giunta (2014) al analizar la obra de Oscar Muñoz, hasta las semillas de girasol producidas mediante técnicas ancestrales de Ai Weiwei, como respuesta a la producción serializada que propone la industrialización, las obras estudiadas surgen como dispositivos materiales que generan relecturas críticas sobre el impacto del proyecto impuesto por la modernidad y las formas de colonialidad que se hacen evidentes en diferentes contextos.

De esta manera, en términos conceptuales, se parte de los planteamientos analizados a partir de los referentes, haciendo de la obra vehículo de reflexión que instale una mirada crítica sobre el fenómeno estudiado. Para esto se considera su construcción y desarrollo a partir de las características morfológicas y expresivas que constituyen las piezas arqueológicas que son objeto de estudio de esta investigación (Fig. 8).

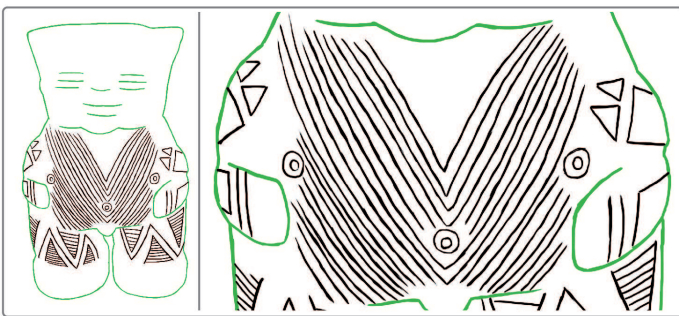


Fig 8. Ejemplo de grafismos extraídos de una pieza Ylama perteneciente a la colección del Museo Casa del Marquez de San Jorge (Elaboración propia).

Se propone elaborar una serie de piezas bidimensionales y tridimensionales tomando como referente los aspectos morfológicos de la construcción material de la cerámica Ylama (1500 – 0 a.C.), del suroccidente colombiano.

En términos de del lenguaje estético, se tiene contemplado traducir las formas de creación ancestral de la cerámica Ylama mediante la apropiación de las prácticas de producción industrial propias de era de la digitalización.

Para este fin, se revisó la noción de transferencia, propuesta por Bourriaud (2009), que hace referencia a procesos de translación, traducción y transcodificación. Se plantea este último concepto como una forma de hablar del contexto actual en el marco de la era de la digitalización, en la que vivimos desde hace ya varios años, la cual ha permeado todas las esferas de la sociedad. En esta, varias de las manifestaciones de la producción analógica (imagen, texto, audio) pasan de tal estado a un entorno digital que permite otras formas de lectura. Al respecto, Bourriaud (2009) afirma: “el lenguaje binario de la informática, permite pasar de un sonido a una representación gráfica o a la manipulación de imágenes de mil maneras distintas.

Las imágenes se definen desde ahora por su densidad. ¿Cuántos píxeles (picture elements)?” P. 156

El autor argumenta que ese paso de un código a otro posibilita un espacio-tiempo que cuestiona las nociones y las lecturas de origen y originalidad: “toda codificación disuelve la autenticidad del objeto en la fórmula misma de su duplicación” (Bourriaud, 2009, p. 157). De la misma manera, Manovich (2005) plantea la modularidad como uno de los principios de los nuevos medios; habla de la estructura fractal que caracteriza esta noción y la enuncia en el pixel como una de las formas en las que los elementos mediáticos (imágenes, sonidos, formas o comportamientos) son representados en una interfaz digital. Estos se trans-

codifican en colecciones de muestras discretas que se agrupan en objetos a mayor escala, pero que mantienen una identidad por separado.

De esta manera, cuando se desarrolla la noción de transcodificación en la investigación, la pixelación surge como un lenguaje estético que permite transitar entre la transmisión y traducción de un mensaje que busca la reflexión crítica sobre las prácticas actuales que generan una pérdida y desinterés por la memoria cultural del pasado. En otras palabras, la obra se instala como una crítica a una forma de colonialidad actual, puesta en evidencia a partir de una propuesta desde las prácticas estético-artísticas de la contemporaneidad.

Aquí la fragmentación generada como consecuencia de la pixelación se usará como recurso plástico para reflexionar acerca de la influencia de la globalización en las formas de apropiación y borramiento de las tradiciones culturales ancestrales. Como en la obra de Hsu Tung Han, aparece el pixel como elemento conceptual que alude a la transcodificación cuando lo digital es llevado a la materialidad. En su obra, el bloque de madera que es orgánico y constituye la materia prima de la obra se descompone, luego se reconstruye la pieza a partir de módulos.

En términos de la materialidad de la obra, se utilizará la impresión 3D como técnica de producción. Esta consiste en un proceso de fabricación de objetos a partir de la unión de materiales por adición (poli-carbonatos, ceras, tejidos, entre otros), usando un modelo como guía, creado mediante software digital. Los criterios de selección de esta técnica se fundamentan en la investigación realizada por Fontrodona y Blanco (2014), quienes afirman que la industria de la impresión 3D y la fabricación aditiva se viene desarrollando desde hace casi 30 años, pero en la última década se ha evidenciado un crecimiento exponencial:

Actualmente se encuentra en un punto de maduración que podría representar su extensión masiva en el sistema productivo. (...) se trata de una tecnología que irá a más, que cada vez encuentra más aplicaciones en el campo industrial y continuamente genera nuevos modelos de negocio. (Fontrodona y Blanco, 2014, p. 12)

La impresión 3D constituye, entonces, una forma de materialización que permite el desarrollo de una propuesta que a través de la transcodificación busca reinstalar nuevas miradas y lecturas sobre los procesos de resignificación, apropiación y reconstrucción de la memoria cultural Ylana.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Alvarez F. y Gutierrez, A. (2017). Diseño Del Sur: Interculturalidad En La Vida Cotidiana. En Quinto Encuentro de Investigaciones Emergentes. (pp.11-27). Bogotá, Colombia. IDARTES.
- Arias M., Pedrozo Z. y Ortiz A. (2018). Decolonialidad de la educación: Emergencia / urgencia de una pedagogía decolonial. Santa Marta: Editorial Unimagdalena.
- Bourriaud, N. (2009). Radicante: Los sentidos / Artes Visuales. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Carrizosa, D. (2013). Críticos del High-Tech, de Naldín Ospina. Poliantea, IX (16), pp. 153-175.
- Dondis, A. Donis. (1995). La sintaxis visual: Introducción al alfabeto visual. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili S.A.
- Escobar, A. (2000). El lugar de la naturaleza y la naturaleza del lugar: ¿globalización o postdesarrollo?. En La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas Latinoamericanas. (pp. 67-87). Buenos Aires, Argentina: CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- Fontrodona, J. y Blanco, R. (2014). Estado actual y perspectivas de la impresión en 3D. Barcelona, España.

ña. Departamento de Empresa y Empleo.

Giunta, Andrea. (2014) ¿Cuándo empieza el arte contemporáneo? Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Fundación ArteBA.

Gomez P. y Mignolo W. (2012). Decolonial Aesthetics. Bogotá, Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Groupe μ. (1992). Tratado del signo visual: para una retórica de la imagen. Madrid, España: Ediciones Cátedra.

Herrera, L. (2015). Sistemas Visuales de Orden Plas- mados Sobre el Cuerpo: Análisis de las representa- ciones de modificaciones corporales presentes en la cerámica antropomorfa de la cultura prehispánica Ylama (1500 – 0 a.C.). Tesis de pregrado. Cali, Co- lombia. Universidad del Valle.

Kandinsky, Vasili. (2003) Punto y línea sobre el pla- no. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.

Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos me- dios de la comunicación. Barcelona: Ediciones Pai- dós Ibérica.

Mignolo, W. (2015). Habitar la frontera: sentir y pen- sar la descolonialidad. Barcelona: Edicions Bellate- rra.

Sondereguer, Cesar. (2006). Cerámica Precolombina: Catálogo de Morfología. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Corregidor.

Torres, Constantino. (2004). Imágenes legibles, La Iconografía Tiwanaku como Significante. Boletín del Museo Chileno de Arte Precolombino, (9), 55-73.

Ulloa, Astrid. (1992). Kipará, dibujo y pintura: Dos formas Embera de representar el mundo. Bogotá, Colombia: Centro Editorial universidad Nacional de Colombia.

Velandia, Cesar. Augusto. (2011). Iconografía fune- raria en la cultura arqueológica de San Agustín Co- lombia. Ibagué, Colombia: León Graficas LTDA.

Wong, Wusius. (1991). Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional. Barcelona, España: Editorial Gusta- vo Gili S.A.

LA GALERÍA O PLAZA DE MER- CADO COMO EXPRESIÓN DE DI- VERSIDAD Y ESPACIO DE CON- SERVACIÓN CULTURAL EN EL CONTINENTE AMERICANO.

RAFAEL ÁNGEL BRAVO

RAFAEL.ANGELANGEL@AUNARCALI.EDU.CO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DE NARIÑO
“AUNAR” CALI

GRUPO DE INVESTIGACIÓN VISUALIZAR

RESUMEN

“Nuestras ciudades son esa mezcla, están repletas de campesinos recién llegados, aunque haya sido hace 20 años”. Así define Canclini (2003) la ciudad latinoamericana, como un escenario híbrido entre el campo y la ciudad, como ese contexto que se debate entre su pasado campesino y la modernidad, donde las distintas expresiones tradicionales y folklóricas de la identidad y la diversidad propia de los pueblos latinoamericanos, se resisten a desaparecer, manifes- tándose a través de diversos espacios o núcleos de conservación, luchando para mantenerse vivas en tiempos de globalización, aun frente a distintos pro- cesos migratorios que ponen en peligro a estas prác- ticas propias, populares y tradicionales, que van des- de la gastronomía y el folklore demográfico, hasta las creencias de tipo religioso y supersticioso.

Dentro de estos núcleos de expresión y resistencia para el folklore y la diversidad, las galerías, mer- cados populares o plazas de mercado se convierten en un espacio de conservación cultural, donde estas creencias y prácticas tradicionales de la herencia ali- mentaria y la cultura popular permanecen vigentes, como un testimonio del pasado rural, campesino y prehispánico de la ciudad latinoamericana.

Para el año 2011 surge el proyecto “Siga Bien Pueda: Una Mirada Gráfica a Galerías, Plazas de Mercado y Puestos de Frutas en Colombia”, con el propósito de registrar y analizar estos espacios, entendiéndolos como núcleos de conservación cultural que ofrecen una mirada a la identidad, costumbres, tradiciones y diversidad en distintos lugares a través del país, extendiéndose posteriormente a nivel continental, incluyendo observaciones en Estados Unidos, Panamá y Ecuador.

Se busca a través de este texto, comprender la importancia de estos espacios de carácter tradicional, en norte, centro y sur américa, respondiendo así una necesidad de mecanismos para la conservación cultural, frente al proceso de globalización, como lo plantea Samper (2004).

PALABRAS CLAVE

Galería, plaza de mercado, mercado, cultura, folklore, identidad, tradición, diversidad.

ABSTRACT

“Our cities are that mixture, they’re full of recently arrived farmers, even if was 20 years ago”. That’s the way Canclini (2003) describes the Latin-American cities, as a hybrid scenario between the countryside and the city, as a context that debates between its farmer past and modernity, where different Latin-American cultures’ traditional and folkloric expressions of identity and diversity, refuse to disappear, manifesting through diverse spaces or conservation cores, fighting to stay alive in times of globalization, even facing different migratory processes, risking their own popular and traditional practices, from gastronomy and material folklore, to religious and superstitious beliefs.

Within these cores of expression and resistance of folklore and diversity, galleries, popular markets, central markets or market places become a cultural preservation space, where these beliefs and traditional practices of gastronomic heritage and pop culture stay alive and active, as a testimony of the Latin American cities’ rural, farmer and pre-Hispanic past. In 2011, the “Siga, Bien Pueda: A Graphic Approach on Galleries, Market Places and Fruit Shops in Colombia” project is born, with the purpose of register and analyze these spaces, considering them as cultural preservation cores, that allow a look into the identity, customs, traditions and diversity of assorted towns and cities across the country, extending afterwards to a continental extent, with observations in the United States, Panamá and Ecuador.

INTRODUCCIÓN

¿Cuál es la importancia de la galería o plaza de mercado, como espacio de expresión de identidad y de diversidad en el continente americano?.

Más allá de la variedad, frescura del producto, precios bajos y la capacidad de regatear, entre otras ventajas para el consumidor, la galería, espacio en crisis en algunas ciudades, ofrece un gran espacio de encuentro, tanto con el vecino, el amigo o el vendedor, como con nuestra propia identidad local, nacional y latinoamericana. (Ángel, 2012)

A través de sus programas Parts Unknown y No Reservations, Anthony Bourdain ofrece una mirada a las costumbres, identidad y gastronomía de distintos lugares, través de la imagen, los colores, los espacios y su propia experiencia; dentro de estos productos documentales, los mercados o galerías se convierten en una presencia constante, que permite dar una mirada detallada a los colores, los sabores, los productos y costumbres que definen al folklore y la cultura local.

La galería o plaza de mercado se convierte en una ventana a la diversidad, la identidad y el folklore de cada región en el contexto continental, un testimonio de las tradiciones, costumbres y creencias de cada lugar, una conexión entre el campo y la ciudad, como una muestra viva del pasado campesino del ciudadano latinoamericano y las transformaciones culturales propias de la industrialización y la migración, como lo plantea Canclini (2003). Para muchos habitantes del continente americano, la plaza trae consigo memorias de tiempos pasados, como lo expresa Escallón (2011) quien la define como “...un espacio que a pesar de la tecnología conserva su esencia sencilla y milenaria” y sobre su experiencia personal relata: 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 apetentes, el del comedero exhibicionista de caldo, huevos, fritanga, sancocho, el bandejazo de granos y tubérculos frescos.

Coronado (2010), define las plazas de mercado, como:

...el sitio de encuentro entre vecinos, conservando una memoria cultural alimentaria, rica en tradiciones locales y regionales, base para fortalecer la identidad y la pertenencia en una ciudad plural e incluyente...
...espacios populares para intercambiar sabiduría tradicional, fomentar prácticas culturales, incrementar el sentido de pertenencia....

Con base en categorías establecidas por Abadía (1983), las galerías, mercados populares o plazas de mercado, entrarían a considerarse parte del folklore demográfico, en el cual se incluyen la alimentación, artesanías y otros utensilios propios de la tradición de un pueblo, por lo cual la importancia de su existencia y de su conservación, como una responsabili-

dad social, a través de un reconocimiento del entorno, como lo afirma Ospina (2006).

De acuerdo a Coronado (2010), podemos considerar las siguientes denominaciones válidas para estos espacios, los cuales tienen como función, el intercambio comercial de productos:

- Plaza de comercio
- Mercado de plaza
- Galería
- Plaza de abastos
- Feria campesina
- Central de abastos
- Mercado libre
- Centro de acopio
- Mercado campesino
- Feria de ventas
- Mercado de calle
- Mercado nómada

A estos, podemos sumar otros conceptos, utilizados en Colombia, un poco más coloquiales como “galemba” o “revueltería”, este último aplicado a graneros o pequeños mercados, de carácter popular.

Vitruvio, citado por Coronado (2010) y Ángel (2016) sobre la ubicación de estos lugares afirma:

Si la ciudad se encuentra situada a la orilla del mar, es preciso que el sitio en donde se quiera construir el foro esté cercano al puerto, mientras que si la ciudad se hallare tierra adentro, el foro deberá encontrarse en el centro.

Este planteamiento es evidente en ciudades centrales como Quito y Los Ángeles, mientras en relación a las costas, se aprecia en el caso de Ciudad de Panamá, buscando una ubicación estratégica; en el primer caso en los centros urbanos donde se fundan las ciudades y en el segundo, por la favorabilidad para la pesca y el desembarque de productos.

De acuerdo al programa Agrovisión Colombia (2001), los procesos de globalización, el acelerado cambio tecnológico y los procesos de industrialización, que han llevado a una transición de las sociedades rurales a las sociedades urbanas, se convierten en amenazas para la producción agrícola en Colombia, y con ella, peligran muchas de las expresiones de la tradición y la cultura popular, tanto a nivel nacional como continental, especialmente en cuanto las manifestaciones de su cultura gastronómica.

Para Canclini (2003) "...la globalización tiende a uniformar el mercado y a estandarizar patrones comunes...". Frente a estos procesos, la plaza se convierte en un espacio de conservación y resistencia, que lucha para mantenerse vivo y preservar la agricultura tradicional, como las distintas particularidades culturales y gastronómicas de cada contexto, así como sus creencias, usualmente asociadas a la religión y a la superstición. Desde su oferta gastronómica estos lugares son un testimonio tangible de la tradición alimentaria de cada lugar donde se establecen, como lo plantea Eames (2007), "Se puede saber más sobre un país, de sus sopas y su pan, que de sus museos y salas de conciertos", siendo los comedores, ventas callejeras y puestos de comida, un lugar ideal para comprender de manera directa el entorno cultural.

METODOLOGÍA Y ANÁLISIS

Como parte del proceso de recolección de antecedentes y estado del arte, se realiza una identificación, recopilación y análisis de referentes audiovisuales en diversos géneros, con el fin de reconocer la importancia de estos espacios físicos, como contextos para la producción de piezas audiovisuales de tipo documental y argumental, convirtiéndose en una ventana para el reconocimiento de estas manifestaciones tradicionales y populares allí agrupadas, como ejercicio de identidad en cada uno de los lugares donde se establecen.

Mercados y galerías se convierten en locaciones recurrentes dentro del cine y la televisión, como un recurso que contextualiza, que ubica al espectador en diversas realidades geográficas y culturales. Cabe destacar en este sentido la película *City of Angels* y en el contexto colombiano la serie, posteriormente adaptada al cine, *Amar y Vivir*, de 1988. En cuanto a realización de videos musicales a nivel continental, en los cuales es utilizada la plaza como espacio o locación, se pudieron identificar los siguientes referentes:

- Los Prisioneros (1988): "Maldito sudaca", grabado en una feria en la Avenida Grecia, Santiago de Chile, Chile.
- Café Tacvba (1994): "La Ingrata", grabado en Ciudad Satélite, México.
- La Toma (2010): "Más gente como tú", grabado en la Galería La América, Medellín, Colombia.
- La Santa Cecilia (2010): "La negra", grabado en el mercado de Olvera Street, Los Angeles, EEUU.
- Junior Jein (2011): "La negra Tomasa", grabado en la Galería Alameda, Cali, Colombia.
- Karmin (2012): "Hello", grabado en China Town, Los Angeles, EEUU.

Esta primera etapa busca identificar las formas y elementos particulares como diferenciadores, con base en una serie de registros fotográficos, con base en una metodología descriptiva y comparativa, a partir del modelo de Marzal Felici (2004).

La metodología aplicada en este estudio ha sido de carácter cualitativo, descriptivo y comparativo, haciendo un análisis morfológico de la imagen, como lo plantea Marzal Felici (2004), a través de una descripción del motivo fotográfico, con base en un archivo cercano a las 2000 fotografías, realizadas en una serie de salidas de campo, en once municipios colombianos y posteriormente con registros complementarios en Norte, Centro y Sur América. La etapa de registro, descripción, comparación y análisis, permitió

identificar las semejanzas y particularidades, a nivel formal y objetual, establecida sobre una muestra seleccionada de galerías o plazas de mercado, puestos de frutas y espacios afines, inicialmente en territorio colombiano:

COLOMBIA:

- Mercados y puestos de frutas - San Andrés, 2004 (Registros previos), 2016.
- Galería La América - Medellín. 2010, 2016.
- Galería - La Ceja, Antioquia. 2010.
- Puesto de frutas - Calarcá, Quindío. 2011.
- Galería Alameda, Cali. 2011.
- Galería - Manizales. 2011, 2012, 2018.
- Galería - Santa Rosa de Cabal, Risaralda. 2011.
- Galería - La Cumbre, Valle. 2011-2012.
- Galería - Dagua, Valle. 2011.
- Galería - Ginebra, Valle. 2011, 2015.
- Galería - Silvia, Cauca, 2017, 2018.

REFERENTES CONTINENTALES

ESTADOS UNIDOS (NORTE AMÉRICA):

- Olvera Street - Los Ángeles, California. 2012.
- Mercados - China Town, Los Ángeles, California. 2012.
- Grand Central Market - Los Ángeles, California. 2012.
- Grand Central Station y mercados callejeros - Nueva York. 2013-2014. 2015-2016.
- Mercados y botánicas - Pequeña Haití, Miami. 2013-2014, 2015-2016.
- Mercados - Pequeña Habana, Miami, 2013-2014, 2015-2016.

PANAMÁ (CENTRO AMÉRICA):

- Mercados populares y ventas callejeras - Ciudad de Panamá, Panamá. 2012, 2014-2015, 2017-2018.
- Mercado de Mariscos, Ciudad de Panamá,

Panamá. 2014-2015.

ECUADOR (SUR AMÉRICA):

- Mercado Central - Quito, Ecuador, 2018.
- Mercado Cerrado - Latacunga, Ecuador, 2018.

Esta primera etapa de registro y descripción incluye galerías o plazas de mercado, puestos de frutas, mercados populares y espacios afines, en los cuales, como lo define Colorado (2010), citado por Ángel (2016), "...se realizan diferentes tipos de intercambio comercial, independiente de los establecimientos comerciales masivos como tiendas de cadena o supermercados...", dando como resultado final, un primer artículo publicado, en el cual se describe en detalle los distintos referentes nacionales registrados para el proyecto.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

A partir de los referentes continentales que fueron visitados y registrados, se realiza una serie de observaciones frente a estos espacios de conservación cultural en Norte, Centro y Sur América, en los cuales se manifiestan aspectos particulares propios de cada lugar, con sus procesos de migración, mestizaje e hibridación.

MIGRACIÓN E HIBRIDACIÓN: LA PLAZA DE MERCADO EN NORTEAMÉRICA

Canclini (2001), define la hibridación como "...procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas", los cuales se generan de manera accidental a partir de procesos migratorios, turísticos o comunicacionales. A través de estos procesos migratorios se genera entonces esa hibridación que caracteriza el contexto del mercado popular en territorio

norteamericano, en ciudades como Miami, Los Ángeles o Nueva York.

En la ciudad de Miami, estos procesos migratorios o de hibridación, han llevado a la generación de espacios comerciales y núcleos sociales como Little Haití (Pequeña Haití) y la “Calle 8” o Little Habana (Pequeña Habana), así como algunas comunidades de inmigrantes, que se van conformando de manera orgánica, dando origen a pequeños espacios comerciales donde se preservan diversos elementos de la identidad cultural y alimentaria de distintos países latinoamericanos. En Little Haití se destaca especialmente las llamadas “Botánicas” o tiendas de vudú, que prometen ayudar en el amor y en el trabajo, como lo describe Karlin (2008), donde a través de la imaginaria religiosa y supersticiosa, perpetúan una serie de prácticas y creencias tradicionales propias de estas comunidades migrantes, lo cual se evidencia como un rasgo permanente y unificador a través de los distintos mercados populares a través del continente, gracias a la simbología religiosa, las tiendas esotéricas o el uso de amuletos como la planta de sábila.

En la ciudad de Los Ángeles, estos procesos migratorios y de hibridación, se manifiestan en la aparición de espacios como China Town y Olvera Street, donde se preservan el idioma, las costumbres y tradiciones propios de las comunidades migrantes de China y México respectivamente. Por otra parte, espacios como el Grand Central Market (Gran Mercado Central), integran en un mismo espacio físico, la diversidad cultural y gastronómica de las comunidades migrantes allí establecidas, evidenciando, como lo propone Canclini (2001), que el mestizaje y la hibridación, aunque en algunos casos divide, también aporta a la integración y al diálogo cultural.

En el caso de Nueva York, los procesos de hibridación son aun más diversos, puesto que ha sido este el punto de llegada y encuentro de numerosos mo-

vimientos migratorios a través de su historia, incluyendo cubanos, puertorriqueños, italianos, chinos, mexicanos y colombianos, entre muchos otros. Estos procesos llevan a la conformación de núcleos poblacionales y al establecimiento de espacios comerciales que contribuyen a la diversidad y a la integración cultural, que caracteriza a esta ciudad. En el sector de Manhattan, se destaca el denominado Grand Central Market (Gran Mercado Central) ubicado bajo el Panam Building de Walter Gropius y contiguo a la estación de trenes Grand Central Station.

CRISOL DE RAZAS: LA PLAZA DE MERCADO EN CENTROAMÉRICA

Gracias a su diversidad cultural, como su relación histórica con Colombia, Panamá se convierte en un referente muy particular respecto a la hibridación y la preservación cultural, a través de este tipo de escenarios. Por un lado existe una conexión cultural entre este país y la identidad centroamericana, en gran parte influenciada por su cercanía a las costas, igualmente se evidencia la pluralidad cultural propia de los procesos migratorios derivados de la conquista y la colonización, con una importante e invaluable presencia prehispánica que se manifiesta a través de las comunidades aborígenes allí presentes y su trabajo de creación artesanal. A este llamado “crisol de razas” se suma una fuerte influencia de la cultura norteamericana, resultado de la presencia militar estadounidense establecida desde la construcción del Canal de Panamá.

En la Ciudad de Panamá se puede apreciar estos procesos multiculturales en los mercados del centro histórico de la ciudad o casco antiguo; los cuales ofrecen artesanías tradicionales como el sombrero “pintao”, artículo originario de La Pintada, Panamá, declarado por la Unesco como patrimonio inmaterial de la humanidad, símbolo del hombre campesino y de la cul-

tura “montañera” que define la identidad y el folklore musical panameño, estrechamente ligado a la cumbia colombiana, como patrimonio compartido de ambos territorios. Igualmente es muy común encontrar las “molas”, bordado propio de la comunidad Kuna, así como una notoria población indígena en los distintos espacios públicos y comerciales de la ciudad.

En cuanto a mercados populares, el “Mercado de Mariscos”, evidencia el planteamiento de Coronado (2010), sobre la ubicación de estos espacios en zonas costeras, como posición estratégica para el desarrollo comercial y distribución del producto de mar. Este espacio, reconocido internacionalmente gracias a la serie *No Reservations* de Anthony Bourdain (2010), alberga una gran presencia de gráfica urbana popular y expresiones de carácter religioso en cada uno de los avisos que identifican sus espacios comerciales.

LA HERENCIA DE LAS “HUECAS”: LA PLAZA DE MERCADO EN SURAMÉRICA

Un mercado es un lugar en el que las personas pueden adquirir víveres, comida preparada o cualquier tipo de insumo para el hogar. Pero la realidad en los mercados quiteños excede a cualquier definición. Hierbas para combatir el mal de ojo, para encontrar el amor o para curar cualquier tipo de enfermedad se encuentran con facilidad en estos lugares. (Landeta, 2014)

El GAD Municipal de Latacunga (2013), define el mercado como el “Centro de comercialización de alimentos que cuenta con infraestructura fija y cerrada, en la cual los comerciantes compran y venden sus productos al público en sus puestos individuales distribuidos por giros”. En el contexto ecuatoriano, Medina, citado por Flores (2014), sobre estos espacios comerciales opina: “La comida en Quito es una ceremonia sencilla y gratificante. Sigue sin haber mejor alternativa que asomarse a los mercados y recorrer

sus comederos, al encuentro de los tesoros que definen la identidad de la cocina ecuatoriana”. Los mercados en Ecuador se convierten en una vitrina para entender su herencia alimentaria y otras prácticas tradicionales, lo cual constituye un importante proceso de hibridación, en el cual confluyen la herencia prehispánica, la influencia africana y europea, a partir de los procesos de conquista y mestizaje que afectan a todo el continente a partir de la conquista, igualmente cabe anotar que estos espacios comerciales también albergan otro tipo de elementos como son la artesanía, productos florales, plantas medicinales, vestuario y amuletos entre otros.

La gastronomía ecuatoriana se ha visto enriquecida por la pluriculturalidad, la diversidad de climas así como la variedad de especias y productos que existen en el país. Además, la herencia tanto indígena como europea ha cimentado un sincretismo que se centra en la sazón y creatividad constantemente renovada a través de las nuevas generaciones de cocineros y comensales. A esta combinación tan singular se la ha definido como Comida Criolla. (Ministerio de Turismo de Ecuador, s.f.)

Culturalmente, Ecuador se encuentra fuertemente marcado por su herencia prehispánica, la cual se hace latente en muchas de sus costumbres, prácticas y expresiones del folklore demográfico. El centro histórico de Quito, con su imponente Cerro del Panecillo, destacados por la película *Proof Of Life* de 1992, alberga entre muchos espacios comerciales, su Mercado Central, fundado en 1952. Sobre este lugar, La Hueca (2015) afirma:

Cada persona que visita el Mercado Central de Quito tiene una experiencia diferente. Al final, todo depende de gustos. Pero en lo que todos coinciden es en que este lugar es especial, ya sea por los platos únicos que se encuentran aquí o por la experiencia que uno vive al estar rodeado de historia. Generaciones van

pasando recetas que se traducen en platos que terminan formando parte del día a día de la gente.

Del Mercado Central de Quito, Landeta (2014) destaca las llamadas “huecas” o puestos de comida de corte popular, su variedad de flores y la diversidad en jugos, así como la amabilidad del trato hacia el visitante, con frases como “Venga mi bonito, mi reycito, mi lindito”, para atraer los clientes hacia sus locales. Sobre la tradición alimentaria Quiteña y su relación con los mercados populares, Armendáriz, citado por Agencia Andes (2017), recalca la importancia de estos espacios como núcleos de conservación y resistencia de tradición, cultura e identidad, las cuales se han de transmitir como un legado a futuras generaciones:

Los mercados son los lugares donde todavía se puede encontrar los ingredientes de la cocina quiteña y estos ingredientes son la base cultural de estos sabores que tenemos ahora. Entonces si los mercados se pierden se pierde un montón de cultura tras ese proceso, nosotros tenemos que defender la vigencia del mercado como un espacio cultural y un espacio de aprendizaje de la cultura quiteña.

Al norte de la capital, con la impactante cercanía del volcán Cotopaxi, se encuentra la ciudad de Latacunga, capital de la provincia de Cotopaxi, una ciudad que se destaca por la presencia a través de la ciudad de una serie de estatuas propias de las tradicionales festividades y comparsas de la “Mamá Negra”, la cual surge, como explica Carate (2007), como una celebración de carácter indígena, a la cual posteriormente se suman los esclavos negros y colonizadores españoles, dando pie a una tradición folklórica pluricultural de origen religioso, la cual nace con el fin de proteger a la ciudad de una posible erupción del volcán y que representa el encuentro de razas propio de los pueblos latinoamericanos.

En Latacunga se destaca el Mercado Cerrado, espacio que ha sido dividido en distintas áreas como frutas, flores, carnes y vegetales, así como las “huecas” y comedores, donde se destaca la venta de las chugchucaras, plato típico de la región.

REFLEXIONES Y CONCLUSIONES

Las galerías, plazas de mercado, mercados populares o mercados centrales, más allá de la denominación dada, se han convertido en espacios de preservación de la tradición y costumbres alimentarias para cada lugar donde se ubican, convirtiéndose en un testimonio de las prácticas, preparaciones, productos y hábitos de consumo propios de una identidad regional, en pueblos y ciudades a través del continente. De igual manera, estos espacios permiten la conservación y comercialización de diversos productos propios del folklore demográfico a través del continente americano, como de sus creencias en el plano religioso y esotérico, estando siempre presentes algunos elementos propios de la iconografía religiosa propia del catolicismo, así como elementos inherentes a la superstición, la santería y prácticas relacionadas.

Estos espacios de expresión popular son un escenario que permite observar los diversos procesos de hibridación y mestizaje, propios de la diversidad cultural que se manifiesta a lo largo del continente, a través de los diversos procesos de migración, sea esta entre países, entre ciudades, del campo a las urbes o en su transición misma de la sociedad rural a la sociedad urbana, fenómeno propio e inevitable de la evolución histórica de la sociedad moderna. Así, estos lugares son una ventana que ha permitido conservar y exponer diversas prácticas culturales populares y tradicionales que se entremezclan a través de sus movimientos migratorios y transiciones propias de la modernidad y la industrialización. Como lo plantea Canclini (2001), estos procesos de intercambio intercultural pueden

generar segregación y separación, pero también pueden conducir a un diálogo y a un encuentro a partir de la diversidad cultural, el cual lleva a enriquecer a las distintas partes interlocutoras, sumándose, transformándose y reconfigurándose, como sucede en el caso de fenómenos migratorios como los que llevan a cabo en Norteamérica o de mestizaje como los que se originan en el encuentro de europeos, aborígenes y afro descendientes, a través del continente.

La diversidad cultural que ofrece el territorio colombiano en sus distintas regiones, a través de sus distintas prácticas tradiciones y costumbres, encuentra en la plaza de mercado un medio de exposición y conservación, siendo cada uno de estos lugares, el reflejo de los productos, prácticas y creencias propias del entorno. Esta pluriculturalidad, es determinada por la integración multirracial propia de los procesos de mestizaje a nivel continental, por procesos históricos y posiciones geográficas, por lo tanto, resulta imposible hablar de una identidad única y homogénea colombiana, frente a una cultura claramente diversa, híbrida y mestiza. En este contexto, el mercado representa, como lo define Canclini (2003), una muestra de su pasado campesino, en medio de la ciudad, siendo el ancestro campesino y aborígen, como las aún existentes comunidades rurales, una herencia que se manifiesta a través de estos espacios.

Culturalmente, gracias a su relación histórica y geográfica, Panamá comparte una serie de valores culturales y tradicionales con Colombia, específicamente con su región caribe, lo cual se ejemplifica especialmente, como lo expone Abadía (1983), en la cumbia, como expresión musical compartida por ambos territorios, así como en sonidos e instrumentos comunes al vallenato colombiano y la llamada “música típica” panameña. Esta conexión cultural entra Panamá y la región caribe en Colombia, señalada por el autor, se aprecia igualmente en los procesos de mestizaje y e hibridación propios de la conquista y colonización,

en el cual se encuentran colonizadores, esclavos de procedencia africana y población prehispánica, las cuales aportan elementos culturales que impactan y definen el folklore de estas regiones en la actualidad; la presencia dominante del acordeón, instrumento de origen alemán, en contraposición con diferentes sonidos de percusión, de origen africano, sumado a algunos elementos de influencia prehispánica, son testimonio vivo de la diversidad y el mestizaje propios de la conquista española. Debido en parte a los procesos de separación y las dificultades para el transporte terrestre entre estos países, se ha ido generando un distanciamiento cultural, que se va resarcido gracias a los movimientos migratorios, medios de comunicación y nuevas tecnologías.

Los procesos de mestizaje e hibridación presentes en el mercado central en Norteamérica, son un testimonio de la diversidad cultural que confluye en espacios geográficos definidos, gracias a los procesos migratorios que han convertido a las calles, los barrios y los comercios, en núcleos de expresión para su multiculturalidad, la cual ha llevado a conducido a un diálogo de identidades que ha propiciado y abonado el terreno para el florecimiento de expresiones hoy universales como el hip-hop y la salsa, los cuales son en gran medida el fruto de procesos de movilización cultural e intercambio comercial.

Hacia el sur del continente, incluyendo la región suroccidental de Colombia y demás países de la región, se evidencia una mayor influencia cultural aborígen o prehispánica, desde sus mismos seres humanos y comunidades, que al igual que en Panamá, representan una importante presencia en las calles y espacios comerciales, exponiendo sus creaciones artesanales en el campo del vestuario, accesorios y otros elementos del folklore demográfico precolombino. Desde el aspecto social y demográfico, el mercado panameño y el mercado ecuatoriano tienen en este sentido un importante punto de encuentro, siendo ambos terri-

torios un crisol de razas que aglutina la diversidad cultural, como un ejercicio de diálogo costumbrista, donde hay integración y fusión, pero a su vez prevalece una conservación de la expresión tradicional individual, de cada uno de estos pueblos que en estos países y en estos mercados se encuentran, se integran y se manifiestan.

REFERENCIAS

- Abadía, G. (1983). Compendio General del Folklore Colombiano (4ta ed.). Bogotá: Banco Popular.
- Agencia Andes (2017). Las huecas de Ecuador se disputan los paladares del turismo culinario, El Tiempo, Diario de Cuenca. Recuperado de <https://www.eltiempo.com.ec/noticias/novedades/1/las-huecas-de-ecuador-se-disputan-los-paladares-del-turismo-culinario>
- Agrovisión Colombia (2001). Agrovisión Colombia 2025. Bogotá: Ministerio de Agricultura de Colombia.
- Ángel, R. (2012). Siga Bien Pueda - Festival Internacional de la Imagen 2012. Presentado en el Festival Internacional de la Imagen 2012. Recuperado el 18 de Marzo de 2015, de <http://www.festivaldelaimagen.com/es/invitados-2012/872-rafael-angel-bravo>
- Ángel, R. (2016). Galerías y plazas de mercado como espacio de conservación cultural y producción audiovisual. *Nexus*, 20, 246-267.
- Bourdain, A. (2010). No Reservations - Panama. Recuperado el 11 de septiembre de 2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=v5tuQmDqYB8>
- Café Tacvba (1994). La Ingrata (Videoclip). Recuperado el 11 de septiembre de 2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=kIr8hsVTCzg>
- Canclini, N. G. (2001). Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad. Buenos Aires: Paidós.
- Canclini, N. G. (2002). Entrevista con Néstor García Canclini. Recuperado el 19 de septiembre de 2018 de <http://www.comminit.com/la/node/67260>
- Canclini, N. G. (2003). Entrevista con Néstor García Canclini. Recuperado el 11 de septiembre de 2016 de <http://www.comminit.com/node/67264>
- Carate, S.E. (2007). La Capitanía de la Mama Negra o “Santísima tragedia” (1era ed.). Quito: IPANC.
- Coronado, C. (2010, 16 de diciembre). Plazas de Mercado : Una Tradición Continua. Apuntes de Arquitectura. Recuperado el 11 de septiembre de 2016 de <http://apuntesdearquitecturadigital.blogspot.com/2010/12/plazas-de-mercado-una-tradicion.html>
- Eames, C. (2007). 100 Quotes by Charles Eames. Eames Los Ángeles: Office.
- Flores, G. (2014). La fiesta culinaria está en el Mercado Central, Mortero de Piedra. Recuperado el 5 de septiembre de 2018 de <http://morterodepiedra.com/la-fiesta-culinaria-esta-en-el-mercado-central/>
- GAD Municipal de Latacunga (2013). Ordenanza que reglamenta la ocupación del Mercado Cerrado de Latacunga. Recuperado de <http://www.latacunga.gob.ec/ordenanzas/1339-1-106-ordenanza-reglamenta-la-ocupacion-del-mercado-cerrado-latacunga>
- Junior Jein (2011). La negra Tomasa (Videoclip). Recuperado el 11 de septiembre de 2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=phCZUrN9D9A>
- Karlin (2008). Miami and the Keys. Victoria, Australia: Lonely Planet.
- Karmin (2012) Hello (Videoclip). Recuperado el 11 de septiembre de 2016 de https://www.youtube.com/watch?v=0_I0DBUA_GI
- La Hueca (2015). Especial: El Mercado Central de Quito. El Blog de La Hueca. Recuperado de <https://elblogdelahueca.wordpress.com/2015/03/03/especial-mercado-central-de-quito/>
- La Santa Cecilia (2010). La Negra (Videoclip). Recuperado el 11 de septiembre de 2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=ISjaTWoTT4I>
- La Toma (2010). Biografía y videoclips de la banda. Recuperado el 13 de septiembre de 2015, de <http://www.rockemite.com/la-toma/>
- Landeta D. (2014). Recorriendo los mercados de

Quito, Diario El Comercio. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/tendencias/recorriendo-mercados-quito.html>

Los Prisioneros (1988). Maldito Sudaca (Videoclip). Recuperado el 11 de septiembre 2016 de <https://www.youtube.com/watch?v=1zkS0BHjcCs>

Marzal Felici, J. (2004). Propuesta de modelo de análisis de la imagen fotográfica. Barcelona: Uji. Recuperado el 14 de septiembre de 2016, de <http://www.analisisfotografia.uji.es/root/analisis/metod/metod.htm>

Ministerio de Turismo de Ecuador (s.f.). La gastronomía ecuatoriana al alcance de todos. Recuperado de <https://www.turismo.gob.ec/la-gastronomia-ecuatoriana-al-alcance-de-todos/>

Ospina, W. (2006). La Otra responsabilidad social. *Kepes*, 2, 53–68.

Samper, E. (2004). El salto global. Retos de América Latina frente a la globalización. Editorial Taurus, Bogotá.

ANÁLISIS SEMIÓTICO DEL PAISAJE URBANO PARA LA COMPRENSIÓN DEL ESPACIO EXISTENCIAL

UNDERSTANDING EXISTENTIAL SPACE THROUGH SEMIOTIC ANALYSIS OF THE STREETScape.

LUÍSA HELENA GONÇALVES DE MELO
LUISAGMELO@GMAIL.COM
 UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

RESUMEN

La evidente transformación del paisaje urbano en las últimas décadas está directamente influenciada por el proceso de la globalización. En este contexto, donde la evolución del proceso productivo resulta en la transformación del territorio, provoca un fenómeno de estandarización del paisaje llamado de ‘urbanalización’ o ‘ciudad genérica’. Ambos conceptos describen paisajes sin discurso que van perdiendo la fuerza de su identidad y autenticidad. Sin embargo, todavía existen rasgos de una fuerza local, en mayor o menor grado, centrada en sus habitantes, que persisten apuntando sus singularidades frente esa tendencia de estandarización.

Estas singularidades percibidas en el paisaje pueden ser entendidas como la dimensión humana del espacio, nombrado por Norberg-Schulz como ‘espacio existencial’. Tal concepto, enfocado en la percepción del ser humano sobre el paisaje, ayuda a entender que no existe un paisaje único, este se construye a partir de su diversidad de interpretaciones. El paisaje es una construcción social, un diseño colectivo, y una proyección cultural de la sociedad. La construcción colectiva del paisaje se enfoca en la diversidad de lecturas posibles para su análisis.

Esta investigación es una tesis de maestría que está en desarrollo. Aquí se presenta el protocolo de investigación y su construcción teórica. Propone, por medio de la semiología urbana, identificar e interpretar los signos que hacen posible la lectura del espacio existencial y a partir de esa lectura analizar la intensidad de la presencia del habitante en su propio medio. El caso de estudio es un barrio de la ciudad de Guadalajara, México, donde se supone exhibir fuertes señales del espacio existencial en su paisaje.

PALABRAS CLAVE

paisaje urbano, semiótica urbana, espacio existencial

ABSTRACT

The evident transformation of the urban landscape in recent decades is directly influenced by the process of globalization. In this context, the demands of global capital transform territories, causing a phenomenon of standardization of the landscape called 'urbanization' or the 'generic city'. Both concepts describe landscapes without discourse that lose the strength of their identity and authenticity. However, there are still features of a local force, to a greater or lesser degree, centered on its inhabitants, who persist in asserting their singularities against this tendency of standardization.

These perceptible singularities in the landscape can be understood as the human dimension of urban space, named by Norberg-Schulz as 'existential space'. By focusing on the subjectivities in human perception of landscapes, this concept illustrates that rather than a single landscape existing outside of subjectivity, a landscape is constructed by the diversity of interpretations imputed upon it. The landscape is a social construction, a collective design, and a cultural projection of society. As an analytical tool, the co-

llective construction of the landscape focuses on the diversity of possible readings for analysis.

This research is a master's thesis in development; this paper presents the research design and theoretical framework. It proposes, through urban semiology, to identify and interpret the signs that make possible the reading of existential space and from that reading to analyze the intensity of the presence of the inhabitants in their own environment. The case study is a neighborhood of the city of Guadalajara, Mexico, where initial research reveals strong signs of the existential space in its landscape.

KEYWORDS

urban landscape, urban semiotics, existential space

INTRODUCCIÓN

La evidente transformación del paisaje urbano en las últimas décadas está directamente influenciada por el proceso de la globalización. Joan Nogué defiende que estas crecientes transformaciones de los últimos veinte años pone en riesgo irreversible dañar el paisaje y perder su identidad territorial (2010, p.638). En el contexto de globalización se puede percibir de forma más clara los efectos de esta nueva organización espacial del paisaje en las ciudades actuales. Más de veinte años después que Sassen analizó los efectos de la ciudad global, Frances Muñoz introduce un nuevo concepto de urbanización para describir el fenómeno de estandarización del paisaje como resultado visible de la competencia internacional entre ciudades. Esta influye en la pérdida de discurso e identidad de las ciudades contemporáneas en mayor o menor grado.

El problema que motiva esta investigación se centra en el fenómeno de estandarización del paisaje, llama-

da de urbanización o ciudad genérica, y de qué forma la esfera espacial del paisaje dialoga con la esfera humana resultante del mismo proceso. Francesc Muñoz describe que “A través de la especialización funcional, la segregación de la forma urbana y la tematización del paisaje, la ciudad experimenta un proceso de simplificación y banalización que afecta tanto al territorio construido como a los comportamientos de quienes lo habitan.” (2008, loc. 1118). Pero es importante resaltar que tal fenómeno no es notable con la misma intensidad ni de la misma forma en todas las ciudades o partes de la ciudad. Saskia Sassen sostiene que el problema de la urbanización no puede ser tomado “como algo dado, como un mero y simple correlato de las tendencias de la globalización” (2008, loc.55) y por eso la necesidad de deconstruir ese orden visual.

Del otro lado de la la ciudad homogeneizada está la ‘ciudad local’, donde todavía resiste al orden visual y afirma su control y expresión por medio del paisaje. Esta manifestación de singularidades, tanto entre ciudades como partes de una misma ciudad, se presentan en diferentes intensidades, pues el capital global interviene de forma específica en cada lugar. ‘Hay, por un lado, una economía explícitamente globalizada, producida desde arriba, y un sector producido de bajo, que en los países pobres, es un sector popular y, en los países ricos, incluye los sectores desfavorecidos de la sociedad, incluidos los inmigrantes’ (Santos, 1996, p.322). Aunque la tensión dialéctica entre global y local creada por por la globalización afectan los paisajes, los habitantes de la ciudad contemporánea siguen actuando como una cultura territorial donde las singularidades e identidades son todavía importante también en el contexto de competencia entre ciudades (Nogué, 2010, p.639).

Milton Santos, desde de la geografía, hace una reflexión sobre el papel de la transformación del espacio actual y sus singularidades. Él demuestra que

las fuerzas del capital global cambian la velocidad, el transporte, la información y el propio estilo de vida de una sociedad donde la tensión entre global y local es cada vez más inminente. Pero al mismo tiempo que la fuerza de la globalización actúa en todos los lugares, cada lugar reacciona de forma diferente a esa presión, los fenómenos globales no determinan el desarrollo de un lugar sin tomar en cuenta la especificidad de éste. (Santos, 1996, p.314-315).

Entre los autores latinoamericanos, Milton Santos ayuda a entender porqué la investigación desarrollada en esta investigación centra su análisis en el polo identificado por Jordi Borja (2013, p.30) como la resistencia a las fuerzas de la globalización¹. Las singularidades de una escala local se refiere a la dimensión espacial del cotidiano, concepto ocupado por Santos para explicar el espacio donde los habitantes se relacionan, se comunican y donde los intercambios simbólicos se renuevan y se multiplican (1996, p.321-322). La comunicación es la base para entender cómo funciona la densidad social de las ciudades que desde su paisaje cotidiano puede comunicar una serie de informaciones que influye en el comportamiento de las personas que allí habitan, ‘Nada hacemos hoy que no sea a partir de los objetos que nos rodea’. (Santos, p.321)

Estado del Arte - Marco Teórico

El concepto de paisaje está directamente relacionado con la percepción y representación del espacio, aquí enfocado en el urbano. De esta forma el concepto lleva implícita la presencia de un sujeto y su medio en un sistema relacional inseparable para la explicación del paisaje urbano.

¹ El primer polo es el que las ciudades están en una búsqueda constante en adecuarse a la globalización. Es el flujo natural que conlleva el capitalismo, que hace las ciudades estar en constante competencia. El segundo polo es el de la resistencia a la globalización donde aparece el discurso sobre la ciudad, el espacio público, la calle, la mixtura social, el perfil de identidad y el patrimonio como memoria urbana. (Borja, 2003)

El desarrollar de la consulta bibliográfica permitió destacar cuatro ejes principales: paisaje y relación de poder, paisaje e identidad, paisaje y espacio existencial, y paisaje y semiótica. El concepto anglosajón de paisaje se divide en 5 conceptos diferentes: urban landscape, cityscape, townscape, urbanscape y streetscape. Por no haber diferencia del concepto en las lenguas romances, se hizo importante el acercamiento a esas diferencias de escalas divididas aquí entre macro y micro en los ejes analizados. Se decidió al largo del estado del arte que la escala micro streetscape sería la más adecuada para abordar el espacio existencial.

En el eje sobre relaciones de poder permite pensar el paisaje en paralelo a las cuestiones humanas, como la condición política, económica y cultural. En este sentido Santos explica que el paisaje es una heterogeneidad de formas que no se crea de una sola vez, es una percepción en el tiempo presente que cuenta una historia que sobrepone huellas de otros tiempos. Por eso el paisaje está en constante transformación, cada momento histórico deja sus marcas y el paisaje se transforma a cada nueva lógica de producción. ‘Un paisaje es escrita sobre otra, es un conjunto de objetos con edades diferentes, es una herencia de diferentes momentos’ (Santos, 1997, p.66)²

Francesc Muñoz (2008) también se refiere a la transformación del paisaje según los cambios de los ciclos económico hasta el presente ciclo de acumulación flexible que resultó en un modelo muy peculiar de paisaje. El proceso de globalización, tan evidente en las grandes ciudades, infiere en la estandarización del paisaje, fenómeno que Muñoz identificó como urbanización. Rem Koolhaas (1997) también se refiere este fenómeno llamándole de ciudad genérica. Ambos teóricos presentan una perspectiva arquitectónica-urbana del paisaje y sus visiones son claramente identificadas desde una escala macro cuando hacen referencia al concepto.

La comprensión del paisaje por Joan Nogué (2007a, 2007b, 2010a) ve claramente la relación de poder en que en ella se percibe. En su libro *La construcción social del paisaje* (2007a) describe el paisaje como una construcción social, un diseño colectivo, y una proyección cultural de la sociedad. Nogué también llama la atención para las diferentes paisajes percibidas por los distintos grupos sociales, principalmente aquellos marginalizados y excluidos.

En el segundo eje analizado Joan Nogué (2010a) destaca el importante papel del paisaje en la construcción de la identidad urbana, pues la cuestión del territorio como identidad es preservada y consolidada por medio de los elementos simbólicos. Esto ocurre porque el paisaje es una porción de la superficie terrestre que ha sido formada, percibida e internalizada al largo de los siglos por las sociedades que viven en ella, por eso ‘El paisaje no sólo muestra el mundo exactamente como lo es; también, en cierto modo, es la construcción de este mundo y la forma de verlo. El paisaje es, a una gran variedad, una construcción social y cultural, siempre ancorada al material, su parte física. (Nogué, 2010a, p.640)³

El paisaje urbano también aparece directamente vinculado al paisaje cultural y su crucial conexión con la forma de percibir y transformar el paisaje resultantes de un proceso histórico que va sobreponiendo memorias y recuerdos percibidos en el presente. ‘El paisaje urbano con su crecimiento cultural revestido de complejidad trasciende la mera compilación de elementos e involucra formas de vivir la memoria y el recuerdo.’ (Elizondo y Herrera, 2014. p.86)

2 Traducción libre del original: “Uma paisagem é uma escrita sobre a outra, é um conjunto de objetos que têm idades diferentes, é uma herança de muitos diferentes momentos.”

3 Traducción libre del original: Landscape does not only present the world to us exactly as it is; it is also, in some way, a construction of this world, a way of seeing it. Landscape is, to a great extent, a social and cultural construct, always anchored to a material, physical substratum.

En el caso del libro *The Concise Townscape* de Gordon Cullen (1974), el autor desarrolla el término de paisaje como percepción del sujeto al nivel de los ojos en movimiento, enfocado principalmente el el peatón, “Aunque el transeúnte puede atravesar la ciudad a paso uniforme, el paisaje urbano surge en la mayoría de las veces como una sucesión de sorpresas o revelaciones súbitas. Es lo que se entiende por visión serial” (Cullen, 1974, p.11). Centrado en el problema de falta de sensibilidad para la construcción y diseño de las ciudades se identifica la importante área de oportunidad en comprender el paisaje desde la perspectiva de quien la experimenta.

Aunque el autor identifica el área de oportunidad de la escala micro de la percepción del paisaje (desde los ojos del peatón), su visión sobre el concepto de paisaje es parcial, porque considera un sujeto pasivo que percibe pero no interviene en el paisaje.

El tercer eje se centra en la semiótica como herramienta de análisis del paisaje. El campo de la semiótica espacial, también conocida como semiótica urbana o geográfica, es un campo poco estudiado. La razón de su marginalización dentro del estudio de la semiótica se puede explicar, en partes, por su grado de subjetividad que dificulta la clasificación y definición de sus símbolos, diferente de la semiótica clásica referente a lenguaje tradicional con palabras, las cuales constan de consensos generales en los diccionarios de diferentes idiomas. Pero algunos estudiosos se han dedicado a investigar estos elementos espaciales en un sistema de signos que también comunican y crean significados por medio de ellos.

Jorge Pickenhayn (2007) en su artículo *Semiótica del paisaje* revisa la teoría de la comunicación, desde las instancias perceptivas hasta las aplicaciones de la teoría de los significados aplicado al paisaje.

Se concluye que el paisaje no es una entidad objetiva, independiente del hombre que lo percibe, que lo piensa, que lo imagina, que lo construye. Por eso es tan importante el nexo semiótico. El paisaje habla por medio de sus distancias y volúmenes; por sus claridades y sombras, por sus colores, sus formas y contornos; por sus perfumes y sabores; por sus filos, puntas, tersuras y rugosidades; por sus ruidos y su música. Pero también habla por lo que los hombres quieren que diga; por el libreto que le asigna poder; por el guion que le construyen los medios de comunicación masiva. (Pickenhayn, 2007, p.229)

En las investigaciones producidas en lengua anglosajona fue donde se pudo encontrar más referencias respecto a los métodos de análisis semiótica del espacio. Las dos principales son la más actual de Timothy Shortell (2016) y otra más antigua pero súper completa cuanto la claridad del método ocupado de M. Salim Ferwati (1993). Salim Ferwati en su tesis doctoral en filosofía hace un análisis semiótico geográfico de tres barrios residenciales en Damasco, Siria. En el caso de su investigación él ocupa la palabra *streetscape* para referirse al paisaje urbano que es el término que más se aproxima de esta investigación, donde el paisaje se analiza bajo el ámbito de la semiótica. Ferwait desarrolla muy bien el lado comportamental del sujeto que percibe los signos urbanos, sugiere que estos signos sirven de guía para comportarse en el territorio. Su metodología se basa en análisis de planes de tipologías arquitectónicas, interior y exterior, y un riguroso proceso de encuestas con los residentes.

Timothy Shortell y Jerome Krase (2011) en su artículo sobre ciudades globales sostiene que el sujeto, por medio de sus actividades y tan solo por su presencia, cambia la apariencia de los lugares y su significado. En su estudio hace una análisis semiótica, por medio de un método llamado *Photograph Survey* con fotografías producidas por los propios investigadores, con el fin de entender las diferencias étnicas de

ciertos barrios de ciudades globales. Pero antes de analizar la semiótica visual de un lugar es necesario experimentarlo. Para alcanzar tal experiencia toma el caminar como una llave metodológica y también como una llave del comportamiento social de los habitantes de un lugar.

La investigación de Shortell y Krase identifica como área de oportunidad la análisis semiótica espacial como una forma de hacer posible identificar mismo los habitantes con menos voz y poder, como agentes sociales para la reproducción de la cultura urbana de un determinado lugar.

El cuarto eje está enfocado en el concepto de espacio existencial que fue introducido en 1971 desde una perspectiva arquitectónica por Christian Norberg-Schulz en su libro *Existencia, Espacio y Arquitectura*. El pensamiento filosófico del existencialismo se acerca mucho a las ideas del autor. A pesar de ser una escuela del pensamiento filosófico que tienen profundas diferencias, comparten la visión del mundo centrada en ser humano y sus individualidades subjetivas. Así el autor caracteriza el espacio a partir su relación con el ser humano, como una ‘dimensión de existencia humana’. En sus palabras:

Hemos definido espacio existencial como un sistema relativamente estable de esquemas perceptivos o imágenes del ambiente circundante. Siendo una generalización abstraída de las similitudes de muchos fenómenos, ese espacio existencial tiene carácter objetivo. (...) El desarrollo del concepto de lugar y del espacio como un sistema de lugares es, por consiguiente, una condición necesario para hallar un sitio firme donde hacer pie existencialmente. (Norberg-Schulz, 1971, p.17)

El autor se refiere aquí al ‘espacio humano’ y su percepción. Ya no cabe hablar de percepción desde una idea simplista de que los seres humanos tienen per-

cepciones distintas de un único mundo que comparten, más vale aquí hablar sobre la diversidad de percepciones diferentes de realidades que corresponden a cada persona en su individualidad y la situación en la que se encuentra. Así se puede caracterizar que la comprensión del sujeto por Norberg-Schulz es completa, considerando tanto el sujeto que percibe como el que crea su propio espacio.

El espacio existencial fue abordado de forma teórica por el propio Norberg-Schulz y los demás autores que hablan sobre el concepto. Se encuentra entonces una área de oportunidad para identificar el espacio existencial y sus características en ejemplos prácticos, como un caso de estudio.

Paisaje como condición existencial de la diversidad

Por medio de un pequeño recorrido histórico sobre los primeros asentamientos humanos que viven en un espacio edificado se puede identificar la presencia de dos actores fundamentales, ciudad y estado, los cuales juegan una relación de interdependencia esencial para entender su funcionamiento. La ciudad puede ser entendida como un recipiente de símbolos, lo cual tiene el estado como constructor y regulador de esos símbolos de poder que rigen el comportamiento de sus habitantes (Zambrano Pantoja, 2018). Los símbolos construidos por el Estado son acompañado por una pedagogía que enseña sus significados y por medio de esa comprensión se busca el control y orden de una ciudad.

La importancia de esos símbolos que constituyen la ciudad no está solo por entender qué significan, pero también quien los produce. Se es visto desde arriba, la ciudad oficial y su Estado correspondiente crean una cantidad de símbolos que juntos son el propio significado de las ciudades, entonces esta misma ciudad también puede ser vista desde abajo con símbo-

los y acuerdos creados por los propios habitantes que definen el otro lado del mismo recipiente. La elección de trabajar con una escala micro del paisaje, el streetscape, también es una otra forma de acercarse de la experiencia urbana desde un punto vista local, la vida cotidiana.

La semiótica es una ciencia del lenguaje que estudia los signos y símbolos creados para representar algo, como un objeto o una idea. Varios autores entienden el paisaje como una tejido de símbolos creados a muchas manos que comunican una idea capaz de influir en el comportamiento de quien lo puede leer, ‘el entorno simbólico del paisaje urbano, con sus capas de múltiples significados a través de la señalización y las características arquitectónicas, se ha revelado para mostrar el poder de lo social codificado en el entorno material de la ciudad.’ (Husband et al, 2010, p.44)⁴.

De este modo, se entiende la semiótica como un método adecuado para estudiar la producción y percepción de los símbolos identificados en el proceso continuo entre sujeto y paisaje.

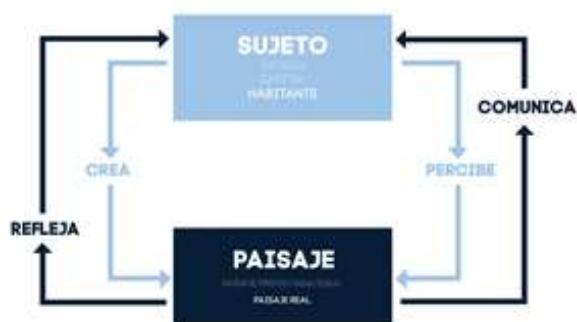


Figura 1: Diagrama relacional entre sujeto y paisaje. Elaboración propia.

⁴ Traducción libre del original: the symbolic environment of the streetscape, with its layering of multiple meanings through signage and architectural features, has been revealed to show the power of the social encoded into the material environment of the city.

Como se puede en la figura 1, la creación del paisaje genera signos e informaciones que al comunicarse influye en las acciones y comportamiento de quien percibe el mismo paisaje. El sujeto que percibe estas informaciones también crea y transforma el paisaje, formando así una relación sujeto-paisaje que funciona de forma cíclica. En otras palabras, el paisaje es, al mismo tiempo, creación y creador.

Según Álvaro Góngora (2012a) el paisaje urbano es en sí mismo una realidad semiótica por su condición de mediador de sentido entre el espacio y el ser humano que lo percibe. El paisaje se construye desde el imaginario personal y colectivo y conduce la experiencia estética del habitante a un referente ético que permite orientar su comportamiento en el espacio urbano. El impacto del paisaje en la experiencia urbana se ratifica como fundamental para la existencia urbana, como bien define Góngora “El paisaje es una producción existencial del sujeto, que reescribe en detalle y creativamente un seguimiento del territorio urbano” (2012b, p.31).

La semiótica urbana explica la comunicación posible entre sujeto y paisaje, permitiendo darse cuenta de su capacidad de reconstruir el sentido colectivo de las comunidades. Porque la comunicación ocurre cuando los signos son compartidos y los actores involucrados conocen su significado. De eso se explica la diversidad en la percepción del paisaje y en su construcción como imaginario colectivo.

El paisaje es un concepto complejo que involucra una serie de actores en su formación, sin embargo la decisión de enfocarlo a la vida cotidiana y su representación local frente al global permite destacar los habitantes como actores principales. A partir tal acotamiento de investigación es posible entender que la diversidad de percepciones entre los mismo habitantes es fundamental para entender el carácter de formación colectiva del paisaje.

Los diversos modos de vida cotidiana y sus diferentes aspiraciones, valores e imaginarios intervienen en la construcción del paisaje en su sentido simbólico. De forma que las prácticas sociales pueden ser traducidas en imágenes, imágenes que forman el paisaje (Grimaldo, 2018). Cada sujeto agrega sus referencias, impresiones y percepciones, y este acervo subjetivo de cada uno se conecta con el acervo subjetivo de los demás. El encuentro de esos fragmentos sostiene la vida social, la interacción y la comunicación (Hiernaux y Lindón, 2007, p.160).

Por lo anterior se puede ver la importancia de la diversidad en la construcción y comprensión del paisaje. Ya que la sociedad no se cuadra en una comprensión unívoca, Góngora diría que:

Este es uno de los fundamentos para hablar de una semiótica de características signo-simbólicas. La complejidad de la vida social no es unívoca, exige que su sentido sea igualmente complejo y, por lo mismo, plural. Es necesario pasar del sentido explicativo al sentido comprensivo, es decir, del signo al simbólico. (Góngora, 2012a, p.49)

CONCLUSIONES

Las investigaciones de este proyecto siguen en desarrollo y la recolección de datos sobre el caso de estudio en cuestión (Santa Tere, Guadalajara) no fueron concluidas hasta la fecha. La pregunta que guía esta investigación es ¿Cuáles son y qué representan los signos del paisaje urbano codificados como aspectos del espacio existencial en Santa Teresita?

Tal pregunta direcciona la investigación con la hipótesis de que el análisis semiótico del paisaje urbano decodifica de forma novedosa la representación del espacio existencial de una comunidad o barrio y a partir de esta análisis se puede establecer un grado de visibilidad de sus habitantes en el paisaje. Tal vi-

sibilidad está directamente vinculada con su *genius loci*, con el nivel de apropiación y con la identidad del paisaje analizado.

La descripción de visibilidad del habitante en el paisaje también puede ser entendida como el opuesto a la urbanización, como la valoración y reconocimiento de la vida local más que las demandas globales. La visibilidad descrita presenta un alto grado de conciencia y atención a los estímulos percibidos en el paisaje en cuestión y por eso hay mayor comunicación entre sujeto y paisaje en estos barrios. Al contrario del paisaje urbanizado, donde el sujeto presenta indiferencia a los estímulos percibidos.

Los habitantes del barrio de Santa Teresita tienen un alto grado de visibilidad que se caracteriza por una fuerza local/barrial de resistencia al modelo de ciudad impuesto por las fuerzas hegemónicas.

BIBLIOGRAFÍA

- Borja, J. (2013). *Revolución urbana y derechos ciudadanos*. Barcelona: Alianza Editorial.
- Cullen, G. (1971). *El paisaje urbano, Tratado de estética urbanística*. Barcelona: Editorial Blume.
- Elizondo, M., & Herrera, N. (2014). *La ciudad como valor e identidad*. In *Espacio Público e Identidad*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Ferwati, M. S. (1993). *A Geographical Semiotic Analysis of four Damascene Residential Neighborhoods: Spatial Design and Behavioural Relations*. University of Western Ontario London, Ontario, Canada.
- Góngora Villabona, L. Á. (2012a). *Semiótica del paisaje urbano de la pobreza en Bogotá*. Proceedings of the 10th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS) Universidad de Coruña (España / Spain), 2012. ISBN: 978-84-

9749-522-6 Pp. 43-52

Góngora Villabona, L. Á. G. (2012b). Semiótica del paisaje urbano p.29-36. *Semióticas urbanas : espacios simbólicos / Armando Silva ... [et. al.] ; coordinado por Neyla Graciela Pardo Abril y Horacio Rosales Cueva - 1a ed. - Buenos Aires : La Crujía, 2012. 184 p. ; 23x16 cm. - (DeSignis)*

Grimaldo, C. O. (2018). *La Metodología Es Movimiento. Propuestas Para El Estudio De La Experiencia Urbana Del Transitar Apoyadas En El Uso De La Imagen. Encartes Antropológicos. Año 1, núm 2, septiembre 2018-marzo 2019. pp. 36-74*

Hiernaux, D. y Lindón, A. (2007). "Imaginario urbanos desde América Latina. Tradiciones y nuevas perspectivas", en *Imaginario urbanos en América Latina: urbanismos ciudadanos. Barcelona: Fundación Antoni Tàpies.*

Husband, C., Alam, Y., Hüttermann, J., & Fomina, J. (2014). *Lived diversities: Space, place and identities in the multi-ethnic city. Bristol, UK; Chicago, IL, USA: Policy Press at the University of Bristol. Retrieved from <http://www.jstor.org.proxyau.wrlc.org/stable/j.ctt1c999tz>*

Koolhaas, R. (1997). S, M, L, X, XL.

Krase, J. y Shortell, T. (2011). *On the Spatial Semiotics of Vernacular Landscapes in Global Cities. Visual Communication Vol 10, Issue 3, pp. 367 - 400*

Muñoz, F. (2008). *Urbanización. Edición de Kindle: Editorial Gustavo Gili.*

Nogué, J. (2007a). *Territorio sin discurso, paisajes sin imaginario. Retos y dilemas. Ería. Revista cuatrimestral de geografía .*

Nogué, J. (2007b). *La construcción social del paisaje. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.*

Nogué, J. (2010). *El paisaje en la ordenación del territorio. La experiencia del Observatorio del Paisaje de Cataluña . Estudios Geográficos , LXXI, 269, 415-448.*

Nogué, J. (2010a). *Landscape, territory, and civil society in Catalonia. Environment and Planning D: Society and Space , 28, 638-652.*

Norberg-Schulz, C. (1971). *Existence, Space and Architecture. Londres: Studio Vista.*

Pickenhayn, J. (2007). *Semiótica del paisaje. Espacio y Desarrollo (19), 229-243.*

Santos, M. (1996). *A natureza do espaço. São Paulo: Usp.*

Sassen, S. (1999). *La ciudad global. Buenos Aires: Eudeba.*

Shortell, T. (2016). *Everyday Globalization: A Spatial Semiotics of Immigrant Neighborhoods in Brooklyn and Paris (Routledge Studies in Human Geography). Taylor and Francis. Edición de Kindle.*

Zambrano Pantoja, F. (2018). *La historia urbana en el estudio de la ciudad y el territorio. Presentado en la Universidad de Guadalajara a la generación 2017 de la maestría Procesos y Expresión Gráfica para la Proyección Urbana-Arquitectónica. Curso llevado a cabo en Guadalajara, México.*

EL DOVIO, MEMORIA PARA SANAR Y NO OLVIDAR

BRIAN ORLANDO PULIDO SANABRIA
BPULIDO@UNICOLMAYOR.EDU.CO
UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA
AREA DIGITAL DDM

RESUMEN

El Dovia es una población del Valle del Cauca ubicada 167 kilómetros al norte de Cali, que se ha visto principalmente afectado por la presencia de Bandas criminales, y grupos armados ilegales como las FARC; las AUC y el ELN. En consecuencia, la población ha sido violentada cruelmente por décadas, pero en la actualidad, en el marco del proceso de paz, se abre la posibilidad de avanzar en el proceso de posconflicto que implica un ejercicio de memoria histórica, hacia el perdón y la reconciliación.

Sanar las heridas del conflicto se hace fundamental, pues Colombia es un país donde la violencia ha sido el pan de cada día, en instancias como los ataques violentos, la desaparición forzada, el secuestro y el desplazamiento están presentes en el imaginario de los pobladores de las zonas víctimas del conflicto. Lo más importante es que no siga sucediendo, haciendo énfasis en la reconciliación y no el olvido.

Frente a esta problemática se plantea la cuestión ¿Cómo desde el Diseño Digital y Multimedia contribuir en el tránsito hacia el posconflicto de la comunidad del Dovia (Valle del Cauca), mediante el ejercicio de memoria histórica referida a lo ocurrido a partir del conflicto armado para avanzar hacia el perdón y la reconciliación de las víctimas de la violencia?

En este sentido el saber propio del Diseño Digital y

Multimedia, mediante las distintas fases de la comunicación aplicadas al producto multimedia, pueden contribuir en este proceso propendiendo por la efectividad del ejercicio en marcha, facilitando sincronía en el proceso comunicativo en donde lo importante será que las comunidades puedan realmente decantar y trascender los hechos violentos que signaron su destino por décadas.

PALABRAS CLAVES

Diseño, postconflicto, paz

ABSTRACT

The Dovia is a located population of the Valley of the Cauca 167 kilometres to the north of Cali, which has met principally affected by the presence of criminal Bands, and armed illegal groups as the FARC; the AUC and the ELN. In consequence, the population has been forced cruelly for decades, but at present, in the frame of the process of peace, there is opened the possibility of advancing in the process of posconflicto that implies an exercise of historical memory, towards the pardon and the reconciliation.

To recover the wounds of the conflict is done fundamentally, since Colombia is a country where the violence has been the bread of every day, in instances as the violent assaults, the forced disappearance, the kidnapping and the displacement victims of the conflict are present in the imaginary one of the settlers of the zones. The most important thing is that it does not continue happening, doing emphasis in the reconciliation and not the oblivion.

Opposite to this problematics the question appears how from the Digital Design and Multimedia to contribute in the traffic towards the posconflicto of the community of the Dovia (Valley of the Cauca), by means of the exercise of historical memory referred

to the happened from the conflict armed to advance was it doing the pardon and the reconciliation of the victims of the violence? In this respect to know own of the Digital Design and Multimedia, by means of the different phases of the communication applied to the product multimedia, they can contribute in this process tending for the efficiency of the exercise in march, facilitating synchrony in the communicative process where the important thing will be that the communities could praise and come out really the violent facts that sealed his destination per decades.

KEY WORDS

Design, postconflict, peace

INTRODUCCIÓN

El conflicto armado en el Valle del Cauca y concretamente en el Dovio, es consecuencia de las violentas luchas por el territorio debido al poder de zonas apetecidas por el narcotráfico, junto con la condición geográfica del espacio, el Cañón de las Garrapatas, asentamiento natural que facilita la mimesis y el camuflaje de delincuentes en esta parte del país. Las víctimas son el espejo vivo de lo que el conflicto ha dejado, cientos de familias desmoronadas a causa de la violencia, sin duda episodios difíciles de superar. Es en este punto en el que entra en juego y toma protagonismo el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para servir de puente facilitador que genere recordación y memoria, todo en pro de sanar las heridas y poner la mirada al frente, lo fundamental será saber qué ocurrió y contarle pertinentemente para que en el futuro estos episodios no se repitan por desconocimiento.

Ahora bien: ¿Cómo desde el Diseño Digital y Multimedia contribuir en el tránsito hacia el posconflicto

de la comunidad del Dovio (Valle del Cauca), mediante el ejercicio de memoria histórica referida a lo ocurrido a partir del conflicto armado para desde avanzar hacia en perdón y la reconciliación de las víctimas de la violencia?

El hecho de no exteriorizar el dolor producido por las secuelas del conflicto y revictimiza a la población generando un choque emocional de gran impacto; saberse violentado y aún peor, no reconocido, es trágico, al punto de no saber cómo reaccionar a sabiendas de que su familia ha sido asesinada, o el producto de su trabajo de años ha sido arrebatado por delincuentes.

Se plantea aquí una propuesta de proyecto propio de los entornos digitales que podría contribuir en el proceso facilitando e incentivando el ejercicio de recordación y de exteriorización del dolor causado por la violencia para desde ahí pasar a la reconciliación, proceso que permitiría no olvidar para emprender la ardua tarea de la no repetición.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN

El Dovio población del Valle del Cauca ubicada 167 km al norte de Cali, se ha visto principalmente afectado por la presencia de Bandas criminales, aunque también se ha registrado presencia de otros grupos armados ilegales como las FARC; las AUC y el ELN. La “Violencia”, como los pobladores la llaman, fue la época de confrontación entre el grupo de “Los Machos” y el de “Los Rastrojos” entre 2004 y 2012 aproximadamente. Para explorar este proceso histórico es necesario remitirse a la década de los 90’s pues el caso de El Dovio no fue excepcional, sino que todo el Valle del Cauca vio cómo se recrudecía la violencia de la mano de la bonanza del narcotráfico (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2012)

Sanar las heridas del conflicto se hace fundamental, pues Colombia es un país donde la violencia ha sido el pan de cada día, e instancias como los ataques violentos, la desaparición forzada, el secuestro y el desplazamiento están presentes en el imaginario de los pobladores de las zonas víctimas del conflicto. Lo más importante es que no siga sucediendo, haciendo énfasis en la reconciliación y no el olvido, hablando en épocas de paz y postconflicto.

La multidisciplinariedad del diseño y las distintas fases de la comunicación aplicadas al producto multimedia propenderán por la efectividad del ejercicio en marcha, lo importante será garantizar una sincronía en el proceso comunicativo para encontrar la raíz principal del problema para así encontrar la solución más provechosa, de ahí el papel fundamental del diseño digital.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Diseñar una herramienta digital que contribuya a realizar el ejercicio de memoria histórica, como parte del proceso hacia el perdón y la reconciliación de las víctimas de la violencia del Dovio (Valle del Cauca).

Objetivos específicos

- Reconocer, mediante fuentes secundarias, la conceptualización referida al conflicto armado y al proceso de memoria histórica, paz y reconciliación.
- Identificar las particularidades de las secuelas del conflicto armado en la población del Dovio (Valle del Cauca) a través de la memoria histórica como herramienta para el cambio.
- Definir los criterios de diseño que dan pie al desarrollo del proyecto.

- Idear un producto multimedial, mediante un proceso experimental con prototipos de media y alta fidelidad.

MARCO REFERENCIAL

El Dovio se ha visto principalmente afectado por la presencia de Bandas criminales, aunque también se ha registrado presencia de otros grupos armados ilegales como las FARC; las AUC y el ELN. La “Violencia”, como los pobladores la llaman, fue la época de confrontación entre el grupo de “Los Machos” y el de “Los Rastrojos” entre 2004 y 2012 aproximadamente. Para explorar este proceso histórico es necesario remitirse a la década de los 90’s pues el caso de El Dovio no fue excepcional, sino que todo el Valle del Cauca vio cómo se recrudecía la violencia de la mano de la bonanza del narcotráfico. (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2012)

El principal atractivo turístico del municipio es el Cañón del río Garrapatas, el cual, ha tenido una alta importancia para los grupos armados ilegales a nivel nacional, teniendo en cuenta que sus características ambientales, climáticas y ubicación geográfica facilitan el desarrollo de las actividades ilícitas ligadas al narcotráfico; igualmente, por su ubicación geoestratégica, el cañón se ha convertido en el sitio de refugio de los principales capos del narcotráfico y corredor de movilidad del ELN y las FARC. Desde principios de los 90’s hubo disputas entre distintos grupos por el control de esa zona:

Las autodefensas, ingresaron al norte de este departamento a mediados de la década de los 90 asociados con grupos de delincuencia común y grupos de justicia privada, en otras ocasiones, asociados con grupos del Cartel del Norte del Valle, y en otras vinculadas con grupos contrainsurgentes consolidados principalmente en el Bloque Conjunto Calima, el Bloque Pa-

cífico y El Frente Occidental de las autodefensas. Sus prácticas están relacionadas con masacres, desplazamientos y alianzas con narcotraficantes y delincuentes para consolidar el Bloque Calima y sus diferentes frentes... (Plan de Acción Territorial (PAT) El Dovio, 2015) Para el 2004 se desmoviliza el Bloque Calima de las AUC, y junto al debilitamiento de las FARC en la zona, el control de la zona pasa a manos de dos grandes bandos: “Los Rastrojos” y “Los Machos”. Las disputas se realizaron particularmente por el poder en las franjas que interconectan la serranía de Los Paraguas y el cañón del Rio Garrapatas,

con la finalidad de ampliar los frentes de colonización con cultivos de uso ilícito hacia departamentos del Chocó, y sacar los alijos de droga por la cuenca del río San Juan que vierte sus aguas al mar pacífico”. Entre 2006 y 2007 la región fue controlada por “Los Machos” quienes, bajo el mando de Diego León Montoya alias “Don Diego”, incluyeron una nueva variable a esta ecuación de la violencia. Además de producir y comercializar derivados cocaineros también optó por albergar y rearmar a desmovilizados del AUC para aumentar el pie de fuerza de su grupo armado. (PAT El Dovio, 2015).

Se plantea que para el 2008 el control de la zona pasa a manos de los rastrojos pues se tiene registro de una denuncia realizada ante la agencia de Ministerio Público por parte de los pobladores de la vereda La Dorada donde dan cuenta de la presencia de “200 hombres del grupo armado “Los Rastrojos” vestidos de camuflado y portando armamento de largo alcance. En los meses de diciembre de 2008 y marzo de 2009, un número aproximado de 25 familias de la vereda El Oro, salieron desplazadas por el temor a la presencia y accionar de ese grupo, además se informó sobre la desaparición de una persona, y de dos secuestros con fines extorsivos (PAT El Dovio, 2015). Desde este momento se recrudeció la violencia a tal escala que los enfrentamientos y asesinatos eran una cotidiani-

dad en el casco urbano, en el reporte de la defensoría del pueblo se exponen las urbanizaciones que estaban bajo el mando de cada grupo. Durante 2009 y 2010 el poderío de ambas bandas aumento hasta el punto de que, en los corregimientos cercanos al casco urbano, los integrantes de “Los Rastrojos” y “Los Machos” andaban en mal llamados “móviles de la muerte”¹.

A partir del 2011 el municipio ya no es testigo de disputas territoriales entre ambas bandas criminales pues el control tanto en zona rural como en zona urbana está en manos de “Los Rastrojos”. El municipio carecía de proyectos productivos para el sector rural y de proyectos para disminuir las tasas de desempleo en la zona urbana además la administración no contaba con los recursos necesarios para brindar efectivamente servicios de salud y de educación. El resultado fue la vulnerabilidad socioeconómica de los habitantes del municipio que se materializó en fenómenos como homicidios, desplazamientos, utilización ilegal de niños, niñas y jóvenes, violencia, esclavitud sexual y desapariciones forzadas.

La situación ha tendido a mejorar con el paso del tiempo por muchas razones, entre ellas la captura de los líderes de los mencionados grupos; mayor intervención militar y puesta en marcha de proyectos agropecuarios para la zona rural. Para el 2015 no se presentó ningún homicidio. Según el alcalde Rodolfo Vidal esta violencia expulsó a cerca del 40% de la población total del municipio, aunque en los últimos años el municipio pasó de ser una zona de expulsión a ser receptor poblacional. Actualmente, el ELN ha hecho constantes hostigamientos a la población del resguardo Batatal y se prevén futuros conflictos entre el grupo de los Machos, aun presentes en la zona, y el ELN por el control de la zona del cañón del rio Garrapatas.

¹ Grupos de 4 o 5 individuos que realizaban rondas y patrullajes controlando todos los aspectos de la vida en el municipio, incluyendo limpiezas sociales y extorsiones.

METODOLOGÍA

A nivel metodológico el proyecto se realiza fundamentalmente orientado por el paradigma propia del diseño denominado en for-about-through (investigación para el diseño – sobre el diseño – a través del diseño) (Frayling, 1993). En este sentido se trata de una investigación de tipo proyectual en la cual se integran técnicas propias del pensamiento cualitativo y del cuantitativo atendiendo a lo sugerido por Hugo Cerda (2001) en cuanto a la necesidad de leer realidades complejas, como la tratada en este proyecto, mediante una metodología integradora. El proyecto se realiza en tres fases, la primera de indagación mediante fuentes primarias y secundarias, la segunda de identificación de criterios de diseño y la tercera de ideación del producto propuesto.

RESULTADOS

Se han alcanzado resultados en cuanto a los dos objetivos específicos iniciales de manera que se cuenta con un avance en el reconocimiento de la conceptualización referida al conflicto armado y al proceso de memoria histórica, paz y reconciliación a la vez que se ha avanzado en el reconocimiento de las particularidades de esta problemática específicamente en el municipio del Dovio (Valle del Cauca).

Desde el punto de las fuentes secundarias se está trabajando con material audiovisual recopilado y tomado de primera mano, además, se están definiendo los criterios de diseño. A partir de la observación en detalle del público objetivo, a través de investigación cualitativa y las herramientas propias de la investigación en diseño, se establecerá un perfil de usuario, y posteriormente se realizará el brief de diseño, con miras a la ideación del prototipo de media y alta fidelidad.

CONCLUSIONES PRELIMINARES

La reconstrucción de la memoria histórica es un eje fundamental en la transformación de emociones y recuerdos causados por las secuelas del conflicto armado en Colombia, recordar y no olvidar para garantizar la lucha por la no repetición de episodios trágicos.

La población del Dovio (Valle del Cauca) ha sido víctima del conflicto armado por décadas, especialmente debido a la disputa de tierras entre los actores violentos, ante lo cual es urgente avanzar en el proceso de memoria histórica y desde ahí en el proceso de perdón y reconciliación.

El diseño digital y multimedia tiene la capacidad de hacer un significativo aporte en este proceso facilitando el proceso comunicativo atendiendo al gran poder de penetración y pregnancia propio de este saber.

BIBLIOGRAFÍA

- CNMH, C. N. (2012). “Patrones” y Campesinos: Tierra, poder y violencia en el Valle del Cauca (1960-2012). En CNMH. Bogotá.
- DDHH, C. (2014). Atlas del impacto regional del conflicto armado en Colombia 1990-2013. Bogotá.
- Defensoría del Pueblo. (2006). Informe de Riesgo. En D. d. pueblo, Informe de Riesgo No. 044-04. Dovio.
- Dovio, E. (2011). Plan de Acción Territorial. PAT, pp. 21-26.
- Frayling, C. (1993). Research in art and design. Royal College of Art London.
- Cerda, H. (1994). La investigación total. Mesa Redonda magisterio. Santafé de Bogotá.

ASPECTOS MATERIALES, Y FUNCIONALES DE LAS IMÁGENES EN PUBLICACIONES PARA NIÑOS ENTRE 1910 Y 1950

MATERIAL AND FUNCTIONAL ASPECTS OF THE IMAGES IN PUBLICATIONS FOR CHILDREN BETWEEN 1910 AND 1950

VICTORIA EUGENIA PETERS RADA

VPETERSR@POLIGRAN.EDU.CO

POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO

GRUPO DE INVESTIGACIÓN COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA Y CREATIVA (CEC)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN IMAGEN, VISUALIDAD Y CULTURA

RESUMEN

La ponencia que presentamos a continuación hace parte, por un lado, del trabajo que se ha realizado en el marco de la relación entre las publicaciones periódicas como fuente de la historia literaria y, por otro, del proyecto culminado sobre la formación del ciudadano cuyas fuentes esenciales fueron la prensa pedagógica y la prensa para niños entre 1910 y 1950. La revisión, sistematización y análisis de un corpus conformado por las publicaciones periódicas dirigidas a los niños, maestros y jóvenes publicadas por el Estado y editores independientes en este periodo, configura un conjunto organizado de instrumentos que contribuyen a una historia de la lectura en Colombia. En este periodo se evidencia la apertura hacia la inclusión de imágenes como dibujos, grabados o fotografías que sirvieron de apoyo para la comprensión del lenguaje escrito; en este sentido, la imagen se usa como soporte en los procesos de enseñanza-aprendizaje y como evidencia de las posibles capacidades de interpretación del niño lector. Así mismo, propi-

cia la conformación de aspectos relacionados con las prácticas lectoras y las vincula con la historia de la literatura dirigida a la infancia, de la ilustración o del periodismo, entre otras posibilidades.

Estos impresos han tomado fuerza en los trabajos actuales y responden al interés que ha suscitado en los últimos años el estudio de las revistas ilustradas y focaliza estos dispositivos, Jäger (2003), como formatos necesarios para la formación discursiva de sus lectores, con objetivos políticos, si la vemos desde la concepción sobre las prácticas discursivas, y como testigos de las concepciones literarias y de los regímenes escópicos que sustentan las publicaciones. Estos, sin duda, son sustratos que configuran a la infancia como nueva comunidad de lectura y dan cuenta de los pactos de lectura ideológicos y/o emocionales que se establecen entre los editores y su público.

PALABRAS CLAVE

impresos, imágenes, lectura, infancia, cultura.

ABSTRACT

The presentation that we present below is part, on the one hand, of the work that has been done within the framework of the relationship between periodicals as a source of literary history and, on the other hand, of the culminated project on the formation of the citizen whose sources essential were the pedagogical press and the press for children between 1910 and 1950. The review, systematization and analysis of a corpus consisting of periodicals directed to children, teachers and young people published by the State and independent publishers in this period, configures an organized set of instruments that contribute to a history of reading in Colombia.

In this period the openness towards the inclusion of images as drawings, engravings or photogravures that served as support for the understanding of the written language is evident; In this sense, the image is used as support in the teaching-learning processes and as evidence of the possible interpretative capacities of the reading child. Likewise, it fosters the conformation of aspects related to reading practices and links them with the history of literature aimed at children, illustration or journalism, among other possibilities.

These forms have gained strength in the current work and respond to the interest that has arisen in recent years the study of illustrated magazines and focuses these devices, Jäger (2003), as necessary formats for the discursive training of its readers, with political objectives, if we see it from the conception on the discursive practices, and as witnesses of the literary conceptions and the scopic regimes that sustain the publications. These, without a doubt, are substrates that configure childhood as a new reading community and account for the ideological and / or emotional reading compacts that are established between publishers and their audience.

KEY WORDS

printed, images, reading, childhood, culture

INTRODUCCIÓN

El trabajo con publicaciones periódicas siempre ha resultado en un archivo diverso y múltiple que concentra una serie de elementos dinámicos: trabajar con prensa es trabajar con la representación de un presente que resulta ser el futuro de aquel pasado reflejado. Para profundizar en esto, elegimos la prensa para niños, por considerarla un corpus completo que requiere ser analizado, comparado y documentado.

Para referirnos a la imagen es necesario reflexio-

nar si estas pueden ser consideradas testimonios históricos. Para trabajar los aspectos materiales y funcionales de la imagen es indispensable la obra de Roger Chartier quien planteó la influencia e incidencia de la materialidad de los textos en las prácticas lectoras (1993). Esta materialidad hace referencia a los modos de producción editorial, circulación, vida cultural de las publicaciones y su relación con la normatividad legal.

En primer lugar, encontramos La Niñez. Semanario ilustrado que publica su primer número el 31 de enero de 1914 y lo dirige Martín Restrepo Mejía (1861-1940). Restrepo Mejía fue un reconocido escritor que se dedicó a la producción de materiales históricos y geográficos para las escuelas y colegios del territorio nacional. El año de fundación del semanario entraña varios cambios en una educación que estaba vinculada, parcialmente, a una visión colonial y religiosa. En ese periodo ocurren varios acontecimientos que registra la Niñez, uno de ellos es la inauguración de la Biblioteca Pedagógica para Maestros, la apertura del Gimnasio Moderno y la fundación de la Asociación de Estudiantes¹.

¹ El Gimnasio Moderno, fundado en Bogotá en 1914 por un grupo de 17 jóvenes del que hizo parte Agustín Nieto Caballero (1889-1975), pionero en la aplicación de los lineamientos de la Escuela Nueva que buscaba, entre otros aspectos, impulsar la iniciativa y la autoconfianza de los niños. Nieto Caballero propuso adecuar las novedades pedagógicas europeas a la cultura nacional tanto en este colegio como en su labor como inspector de Educación Primaria (1932-1936).



Figura 1. Cubierta dedicatoria. Fuente: *La niñez, semanario ilustrado* (1914, enero 31), año 1, no. 1.

En el año de 1933 deja de publicarse *La Niñez* e inicia su vida la revista *Chanchito* dirigida por Víctor Eduardo Caro, hijo de Miguel Antonio Caro y figura fundamental en la legislación educativa de nuestro país. Un año después, en 1934, el gobierno liberal que regentaba los destinos de la nación inicia una serie de cambios en las instituciones educativas, una de ellas, es la vinculación de los exiliados españoles a la Universidad Nacional y la Normal Superior. La revolución en marcha trajo consigo a la Escuela Nueva, métodos novedosos de enseñanza y lectura, sin embargo, la presencia del sustrato católico continuaba siendo determinante. *Chanchito* es una muestra fundamental de los cambios en las formas de enseñar, se registran experimentos pedagógicos en diferentes escuelas y se discuten formas de enseñar a leer a los niños con la presencia permanente de textos literarios como “Simbad el marino” o “Una invernada entre los hielos”. Sin lugar a dudas, la revista es una fiel representante de un cambio, que, a pesar de reconocer

las falencias de la educación anterior, no abandonó las raíces cristianas de la moralización. *Chanchito*, se encargó de formar al futuro ciudadano con valores tradicionales, devoto y obediente. Formó parte esencial de las bibliotecas de colegios como el Gimnasio Moderno y la escuela en que se educan los hijos de los agentes de Policía.



Figura 2. Cubierta “Un remiendito” y “Buenas noches”. Fuente: *Chanchito, revista ilustrada para niños* (1933, agosto 10), I(6) y (1933, octubre 5), I(14).

Si analizamos la revista Chanchito desde su propuesta de diseño de páginas, vemos que tiene una estructura poco flexible, bastante formal y tipografía poco interesante, si bien algunas de sus páginas incluyen reproducciones de dibujos, ilustraciones y fotografías con una calidad aceptable y articuladas a una propuesta de contenidos formativos que obedecen a nuevas perspectivas de la educación que empezaban a implementarse en Colombia.

Entre 1936 y 1938 se publica de forma intermitente “Pulgarcito: semanario infantil” que forma parte de la revista El Gráfico. En esta etapa, el gobierno fijó sus ojos en los procesos de lectura y empezó a concebir la literatura como parte central de las dinámicas que proponía. La revista en cuestión es reconocida por ser una publicación de avanzada, con una profunda influencia europea y con una preocupación manifiesta por el progreso intelectual.



Figura 3. Cubierta “El aprendiz” y sección infantil Pulgarcito. Fuente: El Gráfico, semanario ilustrado (Nos. 491-492, 1919, septiembre 6 y serie XI, 1930, septiembre 6).

Este impreso es, sin lugar a dudas, un insumo fundamental para comprender el desarrollo de la literatura infantil en Colombia, pues no solo publica cuentos escritos por autores nacionales, sino que ofrece traducciones de un corpus europeo y norteamericano muy surtido. Por otro lado, El Gráfico es una de las publicaciones periódicas con mayor cantidad de imágenes y divulgación publicitaria, que cubre también la sección infantil.

En esa misma época se publica una de las revistas más emblemáticas del Ministerio de Educación, Rin-Rin: revista infantil del Ministerio de Educación (1935-1939). Esta revista es importante por varios motivos; uno de ellos es el hecho de ser un órgano estatal que refleja las políticas del Ministerio, además de servir como material didáctico para las escuelas y colegios. Por otro lado, hace alusiones permanentes a las políticas higienistas que tanto caracterizaron las décadas de 1930 y 1940 con una sección dedicada al cuidado del cuerpo. Un punto que resulta central es la figura de Sergio Trujillo como ilustrador, lo que se evidencia en una serie de piezas gráficas donde acudió a la articulación estilística configurada y legitimada internacionalmente del Art Decó. El uso de este lenguaje era una manifestación de la participación artística local del concierto mundial. El ilustrador tomó la esencia del estilo basada en el clasicismo moderno para desplegar los repertorios visuales mostrando elegancia erudita a la vez que modernidad progresista ².

² Sergio Trujillo Magnenat con su trabajo artístico trazó con monumentalidad y dignidad cualquier tipo de representación, magnificaba a los personajes y a sus obras, era un virtuoso de la construcción mimética porque su formación académica le había enseñado la anatomía de los hombres y los animales, la práctica lo había llevado a alcanzar representaciones de figuras mediante una línea fluida y pura, carente de ornamentos. Su lenguaje visual era claro, directo, elegante y apelaba a la inteligencia del lector con su severidad y austeridad.



Figura 4. “La pobre viejecita” Rafael Pombo Fuente: *Rin Rin*, revista infantil del Ministerio de Educación (número 6, 1936). *Rin Rin* N 6, 1936..

Rin Rin y Chanchito fueron dos revistas destinadas a la población infantil colombiana. Ambas tenían como objetivo estructural inculcar y fomentar el nacionalismo patrio en la razón y el corazón de los infantes. Buscaron también activar la curiosidad de los niños, el amor por el aprendizaje, la aproximación a la literatura y enriquecer con actividades didácticas y lúdicas sus tiempos de ocio. Fueron dos publicaciones atravesadas por el apretado marco contextual de lucha bipartidista en el que se disputaba el modelo ideal del futuro niño como ciudadano. Dentro de este aparente mundo imaginado para los niños, las políticas liberales buscaban introducir en los infantes la cultura moderna propia del concierto mundial de la época.

Durante la década de 1940 no se registran publicaciones para niños, sí sobre niños como algunas revistas de los hogares de caridad y los hospitales. Por eso, es hasta 1953 cuando aparece otra revista con un perfil determinado y una alta divulgación; Pombo: la revista de los niños colombianos (1953-1954), es una publicación subsidiada por el Ministerio de Educación y, como lo manifiesta su contenido, también tenía un lugar en las prácticas educativas públicas.

La revista es del todo didáctica, ofrece una sección sobre historia y un apartado muy importante y extenso sobre ciencia. De hecho, Pombo expresa muy bien los cambios que propuso el gobierno alrededor de la enseñanza de la anatomía y las ciencias naturales.

Como se hace evidente, estas publicaciones periódicas se encuentran en una línea de tiempo en donde la educación, principal razón de su existencia, se encontraba en proceso de cambio y transformación, por eso, aunque no se vayan a analizar en profundidad en esta investigación, sí es importante tenerlas en cuenta.

METODOLOGÍA

Además de las publicaciones en sí mismas, existe un corpus escaso de estudios sobre las publicaciones periódicas encabezado por el español Rafael Osuna y sus libros *Las revistas literarias* (2004) y *Las revistas españolas entre dos dictaduras* (1986) ambos trabajos se concentran no solo en la revisión hemerográfica, sino en la presentación de una metodología de análisis.

Otros trabajos importantes son los producidos por el grupo de investigación pedagógica de la UAM, que han centrado sus esfuerzos en el análisis de la prensa educativa e infantil en México. Muestra de ello es el trabajo de Irma Leticia Moreno titulado “Prensa pedagógica en el siglo XIX y “El Álbum de los niños. Un periódico infantil en el siglo XIX” de Luz Elena Terrazas de Galván.

En nuestro país, el grupo Colombia: tradiciones de la palabra adscrito a la Universidad de Antioquia ha desarrollado varias investigaciones y publicado libros y artículos sobre la importancia de las publicaciones periódicas en la historiografía literaria nacional. Algunos de ellos: *La busca de la verdad más que la*

verdad misma publicado por el Centro de estudios Antonio Cornejo Polar en 2016, también el monográfico dedicado a la prensa literaria editado por la Revista Anales de la Complutense de Madrid, entre otros materiales.

En cuanto a investigaciones orientadas a los niños, encontramos la Historia de la infancia en América Latina (2007) editada por la Universidad Externado de Colombia y coordinada por Pablo Rodríguez Jiménez y María Emma Manarelli, la investigadora en literatura infantil Beatriz Helena Robledo se encarga del capítulo colombiano y hace un acercamiento a la imagen del niño que la literatura en nuestro país ha construido. Al parecer ese es tal vez uno de los trabajos paradigmáticos que pueden guiar la presente propuesta: la literatura no como parte de los imaginarios, sino como constructora de procesos sociales; la idea que se tenía en el XIX de un sistema cuyo objetivo era reflejar la realidad de manera fiel, no puede seguir guiando el acercamiento a la literatura. Es así como retomamos la idea de Robledo y pensamos a las letras como un fenómeno social fundamental que debe definirse con fuentes caracterizadas por la diversidad.

De este modo, consideramos a las publicaciones periódicas instrumentos principales para construir una historia de la literatura infantil. En nuestro país, las investigaciones sobre prensa y/o publicaciones periódicas generales han sido una preocupación constante en las discusiones académicas. Sin embargo, la mayoría de estos trabajos se han centrado en la construcción de una historia de la prensa como es el caso de Historia del periodismo colombiano de Antonio Cacia Prada publicado en 1968, el trabajo de Maryluz Vallejo Mejía, publicado en 2006, A plomo herido. Una crónica del periodismo en Colombia (1880-1980). También se suman investigaciones como las de Eduardo Posada Carbo enfocadas a resaltar la relación de la prensa con el devenir político, en el periodo del Olimpo Radical específicamente.

En lo referido a la relación entre medio social y prensa encontramos los trabajos de Renán Silva como Prensa y revolución: contribución a un análisis de la formación de la ideología de independencia nacional de 1988. Una de las voces más autorizadas y dedicadas al trabajo de la prensa es Jorge Orlando Melo quien además de cifrar una historia social de la prensa, se ha dedicado juiciosamente a recoger un grueso de archivo paradigmático para cualquier investigación. En el 2012 la Universidad Nacional en coedición con la Universidad de Antioquia publican Disfraz y pluma de todos: opinión pública y cultura política, siglos XVIII y XIX, editado por Francisco A. Ortega Martínez y Alexander Chaparro Silva.

En lo relacionado con historia de la infancia en Colombia, los antecedentes parecen más nutridos. En primer lugar, existen varios grupos de investigación como es el caso de Historia de las prácticas pedagógicas en Colombia, adscrito a la Universidad de Antioquia, el grupo de la Universidad Pedagógica o la cátedra de infancia direccionada por la Facultad de Derecho de la Universidad de los Andes. Textos paradigmáticos como el trabajo de Virginia Gutiérrez de Pineda Familia y cultura en Colombia: tipologías, funciones y dinámica de la familia, manifestaciones múltiples a través del mosaico cultural y sus estructuras sociales publicado por Tercer mundo en 1968, hacen acercamientos al lugar del niño en la sociedad colombiana, pero lo vinculan como parte de la gran noción de familia sin detenerse en las dinámicas propias de la idea de infancia. En 2003, la Agencia de periodismo por los derechos de la infancia, publica La huella de la niñez en la prensa colombiana, el trabajo es una valiosa recopilación del lugar que los grandes medios han dado o negado a los niños en sus páginas, sin embargo, no hace un recorrido histórico exhaustivo.

Hay un número considerable de artículos que resultan estudios específicos de gran utilidad como es el

caso de “Concepciones e imágenes de la infancia” de María Victoria Alzate Piedrahita que se encuentra en la revista de Ciencias Humanas número 28 publicado en 2001 por la Universidad Pedagógica de Tunja. Otro trabajo importante y de obligada consulta es el de Absalón Jiménez Becerra de la Universidad Distrital “Historia de la infancia en Colombia: crianza, juego y socialización, 1968-1984”. Bajo el método de la historia de la cultura, Jiménez Becerra arroja posibilidades metodológicas importantes como la revisión de archivos estatales y de salud. Otro referente importante es la exposición organizada por la BLAA y el Banco de la República en “Los niños que fuimos: huellas de la infancia en Colombia” en 2012; este escenario recogió material muy valioso y variado de la presencia de los niños en diferentes espacios, dividiendo en tres la presentación del archivo audiovisual: símbolos prehispánicos de maternidad e infancia, representaciones, vicisitudes, modernización de la infancia, Estudiar, Jugar, Rezar, Trabajar, Prototipos infantiles, La infancia como mercado y Creaciones para la niñez.

CONCLUSIONES

Tras el rastreo de publicaciones periódicas que ya mencioné se hizo la elección del objeto de estudio, la revista Chanchito, para realizar su descripción, análisis e interpretación con la aplicación del análisis del discurso y la semiótica agentiva. Primero, porque esta es un dispositivo discursivo relacionado con procesos extrasistémicos y con procesos sociales que no se pueden dejar de lado. En segundo lugar, porque se está formulando la emergencia de un sujeto con unas condiciones de sentido (significación) determinadas, y para eso fue de gran ayuda el agentivismo³. Es la primera vez que se hace un análisis de una revista para niños de esta manera.

Como ya se mencionó, todos los escritos encontrados sobre la revista se centran en la descripción de la publicación, de sus secciones y contenidos, pero ninguno profundiza en su análisis o la pone a dialogar con marcos teóricos.

En tercer lugar, porque un primer hallazgo del análisis realizado demostró que durante las décadas de 1930-1950 en Colombia hubo una apuesta político-social para la formación de sujetos mediante la publicación de prensa dirigida a niños y jóvenes que configuró una cierta forma de ciudadanía para ellos; dicha configuración manifiesta la distancia presente en la circulación del sentido entre aquello que es esperado (significancia) y aquello que es efectivamente producido (significación).

El presente trabajo tiene dos caras fundamentales para aportar elementos a la academia, las bibliotecas públicas, a las iniciativas de promoción de lectura y a los colegios. Por un lado, intenta beneficiar a los investigadores que quieran reconstruir la dinámica del campo literario al ofrecerles una base completa y organizada de materiales. Por otro, la literatura infantil ha sido un terreno poco visitado por el coloquio crítico del país y requiere una atención fundamental a fuentes diferentes a los libros publicados o a las antologías.

3 La semiótica agentiva está inspirada en el pragmatismo de Charles Sanders Peirce y en la lógica práctica de Agentes Cognitivos de Gabbay & Woods para elaborar una teoría semiótica general. Interpreta, unifica y aplica los presupuestos teóricos de la semántica cognitiva, la neurofisiología y la filosofía. Tiene en cuenta al agente (ser que realiza la significación en su sentido amplio) pero también su situación en un tiempo y un espacio determinados y sus posibilidades de acción o enacción en ese tiempo y espacio.

También a futuro pretende establecer nuevas conexiones en estas publicaciones que en este trabajo no se explicitan, por ejemplo, el porcentaje de actividades para niños vs niñas; el tipo de publicidad utilizada (como la de los cigarrillos o el consumo de licor que no dejan de ser llamativas por la inclusión de imágenes de niños); el porcentaje de contribuciones nacionales vs clásicas (e.g. Pombo vs Esopo); los cuentos, poemas y canciones que aparecen en los semanarios y revistas son un corpus que merece atención y que podría recuperar no solo nombres inéditos en el sistema literario nacional, sino obras, tomas de posición y apuestas estéticas que benefician la idea de una historia múltiple y variopinta de la literatura.

De igual modo, realizar la sistematización de publicaciones periódicas infantiles, constituye la estructuración de un escenario interesante y variado: el estético, el literario, el del mundo editorial, la historia de la lectura y de su circulación, e incluso la historia de los procesos de sociabilidad. Además, por ser cuerpos conformados por varios lenguajes, los periódicos, semanarios, revistas y suplementos, no solo ofrecen un terreno para pensar la literatura, sino la ilustración, por ejemplo. El seguimiento realizado a algunos de estos impresos nos permite entender la relación con la imagen y su aplicación en la comprensión de los contenidos y contrastar con publicaciones dirigidas a la enseñanza de la escritura y la lectura que desarrollaremos en futuros trabajos de revisión de otros archivos.

BIBLIOGRAFÍA

Ariés, P. (1987) *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*; versión castellana de Naty García Guadilla. Madrid: Ediciones Taurus.

Bravo-Villasante, C. (1987). *Historia y Antología de la Literatura Infantil Iberoamericana*, pp. 175-219.

Cacua Prada, A. (1983). *Historia del periodismo colombiano*. Bogotá: Sua, 2da. Edición.

Castilla Barrios, O. (1954) *Breve bosquejo de la literatura infantil colombiana*. (Tesis doctoral presentada en la Universidad Javeriana de Bogotá) Cronos, Bogotá.

Chartier, R. (1995). *El mundo como representación*. Barcelona. Gedisa, pp. 49-57.

Choppin, A. (2001). *Pasado y presente de los manuales escolares*. Educación y pedagogía. Facultad de educación. Vol XIII, No 29 - 30 (enero - septiembre).

Eliás, N. (1998). *La civilización de los padres y otros ensayos*; compilación y presentación de Vera Weiler. Bogotá: Grupo Editorial Norma, Editorial Universidad Nacional.

Even-Zohar I. (2012). *Teoría de los polisistemas*. Buenos Aires: editorial Ariel.

_____. (2015) "Hacia una expresión americana. Debates y encuentros en la prensa literaria colombiana de 1920 a 1930". En *Busca de la verdad más que la verdad misma*. Lima: Centro de Estudios Antonio Cornejo Polar, pp 159-194.

Jäger, S. (2003). *Discurso y conocimiento: aspectos teóricos y metodológicos de la crítica del discurso y del análisis de dispositivos*, en Ruth Wodak y Michael Meyer (comps.), *Métodos de análisis crítico del discurso*. Barcelona: Gedisa, pp.61-100.

Koselleck, R. (2012). *Historia de conceptos*. Estudios sobre semántica y pragmática del lenguaje político y social. Madrid: editorial Trotta.

Manarelli, M, Rodríguez Jiménez, P. (coord) (2007). *Historia de la infancia en América Latina*. Bogotá: Universidad Externado de Colombia.

Ortega Martínez, F; Chaparro Silva, A. (Eds.) (2010). *Disfraz y pluma de todos: opinión pública y cultura política, siglos XVIII y XIX*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias Humanas: University of Helsinki.

Osuna, R. (1986). *Las revistas españolas entre dos dictaduras: 1931-1939*. Madrid: Editorial Pre-Textos.

_____. (2004). *Las revistas literarias: un estudio introductorio* (cd-rom) (en papel). Universidad de Cádiz. Servicio de publicaciones.

- Robledo, B. H. (2012). Todos los danzantes... Panorama histórico de la literatura infantil y juvenil colombiana. Editorial Universidad del Rosario, Bogotá.
- Robledo, B. H. (2005). Rafael Pombo: la vida de un poeta. Editor Andrés Olivos Lombana. Bogotá: Vergara, Grupo Zeta.
- Silva, R. (2010). Prensa y revolución a finales del Siglo XVIII: contribución a un análisis de la formación de la ideología de independencia nacional, 3a. ed. Medellín: La Carreta Editores.
- Vallejo O. (ed) (2015). La busca de la verdad más que la verdad misma: el intelectual en la prensa literaria colombiana (1850-1950). Lima: Centro de Estudios Antonio Cornejo Polar.
- Venegas Fonseca, C. (1984). Panorama de la Literatura Infantil. Colombia, en «Para-para», edición especial dedicada al «Panorama de la Literatura Infantil en América Latina». Caracas, pp. 71-88.
- Venegas Fonseca, C. Muñoz Cardona, M. y Bernal Pinilla, L. D. (1987) Promoción de la lectura a través de la Literatura Infantil en la biblioteca y en el aula. Ministerio de Educación de Colombia-CERLAC. Bogotá.
- Vélez de Piedrahíta, R. (1988). Guía de literatura infantil. Bogotá: Norma.

UNA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO “CIUDAD DE SABORES VIRTUALES” - ESTUDIO COMPARATIVO DE REPRESENTACIONES VIRTUALES DE LA GASTRONOMÍA EN CHAPINERO

A METHODOLOGICAL PROPOSAL FOR THE DEVELOPMENT OF THE PROJECT “CITY OF VIRTUAL FLAVORS” - COMPARATIVE STUDY OF VIRTUAL REPRESENTATIONS OF GASTRONOMY IN CHAPINERO

CARLOS H. GUZMÁN

CHGUZMANU@UNIPANAMERICANA.EDU

SERGIO ANDRÉS NIETO URIBE

SANIETO@UNIPANAMERICANA.EDU.CO

PAULO CESAR PARRA BELTRÁN

PCPARRAB@UNIPANAMERICANA.EDU.CO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA PANAMERICANA

ICOM INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN, MEDIOS Y MERCADEO

RESUMEN

Esta ponencia presenta avances del proyecto de investigación en curso “Estudio comparativo de representaciones virtuales de comportamientos culturales urbanos”, en el que se hace uso de las herramientas de monitoreo en redes sociales de contenidos multimedia geolocalizados para observar las dinámicas culturales alrededor de la gastronomía en la ciudad de Bogotá, específicamente en la localidad de Chapinero.

Se consideran estas publicaciones como representaciones virtuales del espacio físico urbano, y como expresiones que contribuyen a mantener fuertes lazos con el entorno social original y que generan impacto en el espacio urbano, transformando lugares en dife-

rentes niveles perceptuales: visual, sonoro, olfativo, entre otros.

Se proyecta observar y analizar cómo dichas apropiaciones digitales del espacio físico urbano afectan el entorno digital que lo superpone, lo que predice la existencia de una identidad dual: física y virtual. Este análisis se realizará a partir de herramientas ya existentes para el monitoreo de publicaciones fotográficas específicas sobre gastronomía en la red social Instagram.

A partir de este análisis, se plantea diseñar una experiencia interactiva que permita visualizar dicha información y dichos contrastes sobre las dinámicas culturales, además de estimular el uso de las redes sociales para aproximarse a la representación de los sentidos y generar una imagen de la percepción gastronómica de la ciudad basada en nuevas formas de representar dicho aspecto de la cultura, más allá de las convenciones, tradiciones y estereotipos que definen las costumbres alrededor de la comida en la ciudad y su periferia.

Este proyecto plantea que mediante los contenidos generados digitalmente y publicados en redes sociales es posible observar cómo la cultura original de una ciudad es impactada de una u otra forma por las diásporas culturales que se van asentando en el territorio, haciéndose presentes, evidenciando procesos de flujo cultural al interior de las ciudades.

PALABRAS CLAVE

Geolocalización; identidad; dinámicas culturales; analítica cultural; cocina; gastronomía, contenido digital, espacio virtual.

ABSTRACT

This paper presents the progress of the ongoing research project “Comparative study of virtual representations of urban cultural behaviors”, which makes use of the monitoring tools in social networks of geo-located multimedia contents. This research aims to observe the cultural dynamics around gastronomy in the city of Bogotá, specifically in the town of Chapinero.

These media publications are considered as virtual representations of the urban physical space, and as expressions that contribute to maintaining strong ties with the original social environment and that generate impact in the urban space, transforming places in different perceptual levels: visual, sound, olfactory, among others.

It is planned to observe and analyze how those digital appropriations of the urban physical space affect the digital environment that superimposes it, which predicts the existence of a dual identity: physical and virtual. This analysis will be based on existing tools for the monitoring of specific photographic publications on gastronomy in the social network Instagram. From this analysis, it is proposed to design an interactive experience that allows visualizing this information and these contrasts on cultural dynamics, as well as stimulating the use of social networks to approach the representation of the senses. And, additionally, to generate an image of gastronomic perception of the city based on new ways of representing this aspect of culture, beyond the conventions, traditions and stereotypes that define the customs around food in the city and its periphery.

This project states that through digitally generated content and published on social networks it is possible to observe how the original culture of a city is impacted in one way or another by the cultural dias-

poras that are settling in the territory, making themselves present, evidencing flow processes cultural activity within cities.

KEYWORDS

Geolocation; identity; cultural dynamics; cultural analytics; kitchen; gastronomy, digital content, virtual space.

INTRODUCCIÓN

Esta ponencia se concentra en presentar la metodología desarrollada para el proyecto de investigación “Estudio comparativo de representaciones virtuales de comportamientos culturales urbanos”. La hipótesis planteada afirma que mediante los contenidos generados digitalmente y publicados en las plataformas de información y redes sociales, es posible observar cómo la cultura original de una ciudad es impactada de una u otra forma por las diásporas culturales que se van asentando en el territorio, haciéndose presentes y evidenciando procesos de flujo cultural al interior de las ciudades.

El proyecto comprende tres procesos:

El primero ha resuelto la búsqueda, recopilación y selección de datos base, es decir los contenidos digitales mencionados anteriormente. Igualmente ha identificado las herramientas, recursos y metodologías tanto para el procesamiento, como para la presentación de la información capturada.

El segundo proceso consiste en el análisis de este material desde lo cronológico y lo geográfico, para identificar movimientos y tendencias en espacios específicos de la ciudad y el establecimiento de relaciones entre culturas que en unos casos serán propias o centrales y en otros foráneas o perimetrales.

El proceso final desarrollará la presentación de este contenido, desde sus relaciones, patrones u otros elementos emergentes por medio de un producto interactivo digital que permita a los usuarios hacer recorridos en el territorio físico de la ciudad acompañados de elementos de realidad aumentada y otras herramientas digitales que permiten la obtención de datos en tiempo real, con el fin de observar y entender cómo se van desarrollando estas dinámicas culturales y sociales en las ciudades.

COCINA

La cocina es una de las expresiones culturales en la que el flujo de la periferia al centro y del centro a la periferia, que describe Yuri Lotman (1984), tienden a manifestarse de manera más explícita y, además, genera espacios que manifiestan la identidad de la cultura a la que pertenece. En Colombia el fenómeno migratorio, tanto interno como hacia otros países, ha sido particularmente marcado como consecuencia del conflicto interno (Naranjo, 2001), y donde aún se mantiene un modelo centralista de estado; el flujo desde la periferia, entendida como las regiones, ha desarrollado culturas asociadas a procesos históricos como la llegada de esclavos durante la colonia; y el flujo hacia el centro, entendido como los centros urbanos (Bogotá, Cali, Medellín, Barranquilla), en los que se concentra la actividad económica y política, ha generado diferentes dinámicas sociales y culturales entre los habitantes históricamente establecidos en estas ciudades y los migrantes.

Buena parte de estas dinámicas gira en torno a la cocina y la cultura, por ejemplo: en las celebraciones familiares es usual que se preparen platos tradicionales y que se escuche y baile música de la región de donde provienen. Parasecoli en su estudio sobre comida e identidad en comunidades de inmigrantes afirma que “Cuando los migrantes se encuentran en

ambientes sensorial y culturalmente no familiares, comer es un componente inevitable de la vida diaria que los impulsa a interactuar física, emocional y cognitivamente con la otredad circundante” (Parasecoli, 2014). Los sabores constituyen, por lo tanto, un poderoso enlace anidado en procesos cognitivos entre un individuo, su comunidad y su lugar de origen.

Establecer restaurantes de comida típica de una región es una actividad que puede estar pensada inicialmente para atraer a otros migrantes pertenecientes a dicha cultura, pero igualmente suelen llamar la atención de los habitantes locales, así como la de personas de otras regiones de forma que los valores culturales que allí se recrean encuentran una forma de filtrarse y difundirse en la cultura local. En otras palabras, los procesos de reconstrucción del territorio de origen no están limitados al entorno familiar privado o al de la comunidad migrante (Guzman & Nieto, 2018).

Shortell y Krase (2010) evidencian que como resultado de procesos de globalización, urbanización, modernización e inmigración “la gente representa su identidad étnica y de clase para otros” a través de signos de identidad colectiva: diseño arquitectónico, avisos comerciales, grafiti, etc. Desde la semiótica visual, ésta investigación presenta una documentación y análisis de signos de identidad colectiva basados en un “sondeo fotográfico” que comprende más de 7.000 imágenes de más de 30 ciudades a nivel global.

Siguiendo el modelo de trabajo propuesto por Shortell y Krase en el que las imágenes son datos que registran información de la estructuración de la vida social (2010:9), se ha realizado un primer sondeo de imágenes relacionadas con comida obtenidas de la red social Instagram, y geolocalizadas en la localidad de Chapinero en la ciudad de Bogotá.

Los datos obtenidos han permitido realizar un primer análisis de la forma como estos contenidos constitu-

yen signos expresivos y fácticos que, como los describe Jacobson (1972), no solo reflejan estados emocionales relacionados con la experiencia de una persona que se encuentra en un entorno cultural extraño, sino que también sirven de invitación a otras personas a entrar en contacto y generar interacción social al compartir actividades gastronómicas. Estos signos se convierten entonces en una forma de generar una representación virtual de los territorios de origen con lo que es posible observar cómo evoluciona el flujo cultural entre las culturas de la periferia y del centro sobre el espacio representacional de la ciudad en los medios digitales.

MANIFESTACIONES CULTURALES MEDIATIZADAS

Este proyecto ha desarrollado un marco teórico enfocado en las dinámicas sociales que ha generado el uso del Internet, el cual ha permitido contextualizar el análisis de dichas manifestaciones mediáticas, y su configuración en relación a las ciudades que permean, con el fin de desarrollar una experiencia interactiva que visibilice dichos contrastes culturales y sociales mencionados anteriormente. Se presenta entonces a continuación un breve resumen de dicho marco teórico que se encuentra en la ponencia “Ciudad de Sonidos y Sabores Virtuales. Un análisis Poli-Sistémico de las Dinámicas entre Grupos Culturales en la Red a Partir de Contenidos Sobre Música y la Gastronomía” (Guzman & Nieto Uribe, 2018). Estos referentes presentan herramientas para el análisis de la creación de nuevos espacios en Internet y las dinámicas sociales que existen detrás de éstas; igualmente, permiten realizar el examen de las nuevas tecnologías de comunicación y las nuevas tendencias de comportamientos sociales que se están creando y modificando a través de Internet, en relación con el concepto de ciudad, hogar, lugar de trabajo / estudio y transporte.

En primer lugar, Lotman (2001) describe la transformación cultural de las ciudades en una tensión entre sus representaciones culturales canónicas centrales y las influencias generadas por culturas exógenas que conforman su periferia, cambiando la cultura, la imagen y percepción de la ciudad misma. Desde esta perspectiva, las nuevas tecnologías de la información geolocalizada construyen nuevos espacios de identidad a partir de la arquitectura de la ciudad, conformando una capa de información que se vuelve visible en la información de la red.

Kazys Varnelis y Anne Friedberd (2012) afirman que la web no es espacial, señalando que la mirada está sobre la información y no sobre los individuos o las comunidades en sí mismos, lo que permite diferenciar la noción de sujeto e identidad y su relación con el espacio físico y virtual. Por su parte Michael Benedikt (1993) define el Internet como el escaparate del mundo, donde todo está guardado. Su análisis contextualiza y contrasta la teoría presentada por Varnelis y Friedberd, sosteniendo el problema de la forma en que se accede a los contenidos representativos de un contexto social y su relación con los individuos que lo conforman. Ambas visiones resuelven de una manera analógica la noción de centro y periferia que Lotman (2001) estructura, para referirse a que la mediación digital no es la identidad en sí misma, sino su manifestación. Este aspecto lo traduce William J. Mitchell (1995), quien analiza cómo Internet no es solo un lugar donde se agrega información, sino cómo se construye un nuevo comportamiento en nuestra cultura y cómo nuestra realidad ahora está constantemente mediada por la red.

El carácter político del manejo de la información es un rasgo fundacional de la civilización humana, en el sentido ontológico de cómo ha configurado geográficamente el planeta, de cómo se registra dicha información y de quien la administra (Guzman & Nieto Uribe, 2018); sin embargo, hoy existen claros

ejemplos de que el manejo de la información incluye al individuo de una manera interactiva que antes era inexistente, permitiéndole al sujeto decidir la forma en la que quiere verse representado en la red. Las formas en que nos relacionamos y llevamos nuestras vidas hoy está fuertemente mediatizada, una reflexión que plantea Mitchell enfocada en la manera en que dichas interacciones están diseñadas: “La cuestión crucial que tenemos ante nosotros no es la de instalar la fontanería digital de los enlaces de telecomunicaciones y los dispositivos electrónicos asociados, ni siquiera de producir contenido para la distribución electrónica, sino de crear ambientes mediados electrónicamente para los tipos de vidas que queremos dirigir” (Mitchell, 1995).

Finalmente, Manuel Castells (1996), se refiere al poder y el control que hoy ejercen las empresas y los negocios sobre sus empleados y consumidores, en un sentido jerárquico que supera sus funciones y actividades específicas, y que apunta más a la identidad forjada a través de la mediación y de los datos que ésta genera: “Los Networkers están interrelacionados en la lógica de la empresa de red, de modo que sus trabajos y sus ingresos dependen de su posición y no de su trabajo”. De este modo se hace énfasis en el carácter mediático de la información, poniendo en cuestión la dimensión social de las actividades y el rol de los individuos que hacen uso de los datos que brinda la red, permitiendo generar preguntas sobre los posibles nuevos valores de la cultura, y si estos ahora reposan más en sus manifestaciones informáticas que en los individuos y comunidades.

ANALÍTICA CULTURAL Y VISUALIZACIÓN DE DATOS

Este proyecto plantea integrar el “sondeo fotográfico” que aplican Shortell y Krase con la Analítica Cultural que describe Lev Manovich: “El análisis de enormes conjuntos y flujos de datos usando técnicas computa-

cionales y de visualización” (2016). Para Manovich esto implica la capacidad de detectar y analizar patrones generales a partir de la observación de artefactos individuales y sus detalles.

Con el fin de identificar patrones culturales en la red a partir de objetos como imágenes y videos de comida y baile que los usuarios de las redes sociales han compartido. En este sentido la investigación se ubica en la intersección entre los campos de las humanidades digitales y la computación social.

El punto de partida para este proceso de investigación comprende la identificación y selección de distintas manifestaciones relacionadas a la gastronomía en la red social Instagram, de forma visual y mediante la captura de datos manual y electrónicamente, substrayendo información geolocalizada del contexto.

Debido a las restricciones aplicadas por Instagram para la protección de datos de sus usuarios, se llevó a cabo una búsqueda “manual” de imágenes relacionadas con comida con la etiqueta #chapinero, intentando segmentar las publicaciones a esta zona geográfica de la ciudad de Bogotá, principalmente porque es una localidad con una alta oferta de restaurantes y sitios de comida. El filtro tuvo que hacerse de forma manual, debido a que no hubo resultados aplicando etiquetas compuestas relacionadas a comida por ejemplo #chapinero comida o #chapinero restaurante. Así mismo, para lograr una muestra manejable debido al carácter manual de búsqueda, se filtraron solo las publicaciones realizadas entre el primero y el treinta de junio de 2018 y aquellas en las que se mostraban platos de comida sin elementos de carácter comercial, es decir, se evitaron imágenes de afiches, posters, volantes, menús, etc. El resultado arrojó 197 de un total 2736 publicaciones filtradas en el mes junio.



*Figura 1. Mapa de Instagram
Ilustración de imágenes publicadas en Instagram y geolocalizadas en la localidad de Chapinero*

EL MÉTODO MANUAL

Para realizar y registrar el proceso se determinó realizar capturas de pantalla de la publicación de Instagram en dos archivos de Photoshop; un archivo correspondiente a publicaciones de usuarios del servicio de comida, 173 capturas, y el segundo a oferentes (restaurantes y sitios de comida), 20 capturas. En una nueva instancia y siguiendo con los parámetros del proyecto se realizó un rastreo de cada uno de los lugares identificados en el proceso de filtrado, determinado su geolocalización mediante pins en el software Google Earth Pro, esto requirió de varios pasos:

Identificar la cuenta de Instagram del restaurante o sitio de comidas a que hacía referencia la publicación capturada.

Identificación de la ubicación geográfica del lugar, la dirección física.

Para esto último se llevó a cabo un trabajo “detectivesco”, pues en un gran número de publicaciones no había dirección o datos de contacto, por lo que se debió buscar a través de Google y Facebook información del lugar. A manera de registro se llevó una

tabla en Excel con los siguientes datos: Nombre del lugar, usuario de Instagram, usuario de Facebook, dirección, tipo de comida, dirección web de sitio, cantidad de publicaciones en Instagram y si había sido referenciado por un usuario del sitio de comidas.

Así mismo en el momento de geolocalizar el lugar, se asignó a cada pin el vínculo a la cuenta de Instagram y la imagen capturada inicialmente de la publicación. Como parte de este proceso de recopilación y selección del material encontrado, resulta importante separar el contenido que responde a estrategias de mercadeo digital, por ejemplo, fotos de eventos y productos, de los contenidos generados espontáneamente por usuarios comunes. Esto debido a que es importante determinar procesos que surgen de manera orgánica entre los miembros de una comunidad y los que son producto en cierta medida de estrategias comerciales que tienen otros fines. Sin embargo, el contenido generado con fines comerciales y de mercadeo resulta pertinente para la investigación en cuanto a que pone de relieve este tipo de actividad como una estrategia de construcción de un paisaje gastronómico en la ciudad. Un referente de esto es la forma como los restaurantes y festivales de comida peruana en territorio chileno han permitido a los migrantes del Perú integrarse a una sociedad en la que tradicionalmente han sido discriminados, caso que es analizado y descrito por Walter Imilan (2015). Teniendo en cuenta esto, la herramienta que se propone desarrollar en este proyecto debe ofrecer la posibilidad de filtrar el contenido, para llevar a cabo comparaciones y contrastar a nivel geográfico y de lenguaje visual el material obtenido.

DE COLORES A LOS SABORES

En un contexto amplio, la psicología social explora el comportamiento del individuo en relación a la sociedad: “(...) del conflicto entre el individuo y la sociedad. Podríamos añadir: de la sociedad externa y

de la sociedad que lleva adentro” (Moscovici, 1984, pág. 2), ampliando la identidad del individuo más allá de su ser físico a su ser experiencial, a su cultura, hábitos propios e inculcados, preferencias, etc. Esta relación del individuo con los otros (sociedad), la comunicación e interdependencia del individuo con el ambiente (Ivana, 1996), es explorado mediante distintos instrumentos (Gonzales, 2000), entre los cuales se encuentra el experimento social.

La revisión del tema de los experimentos sociales (Cárdenas, 2006), y ejercicios similares llevó al encuentro con el trabajo de Nei Valente (Valente, 2018) “Thoughts on Position” que: “estudia la relación entre la posición de un elemento y su significado. Cuestiona si el mismo elemento puede comunicar distintos mensajes al ser ubicado en distintas posiciones” (p.2), un planteamiento que abrió nuevas posibilidades para la presente investigación y que llevó al diseño del instrumento presentado a continuación.

Por otro lado, tomamos como referente los experimentos sobre la cognición humana de los colores, su significado en diferentes culturas y las correspondencias cross-modales que se establecen entre diferentes estímulos sensoriales como color, sabor y forma que realizan Wan et al (2014) y Spence et al (2015). Nuestro interés es poder cotejar los resultados obtenidos en estos experimentos realizados con personas de países asiáticos China, Malasia, India; así como en los Estados Unidos, con los que obtengamos al realizar al llevar a cabo una experiencia interactiva con la Máquina de Sabores que se describe a continuación.

MAQUINA DE SALORES

Con el fin encontrar referentes de color que van a identificar las categorías del “mapa de sabores de Instagram” y como insumo para la construcción del producto mínimo esperable (PME), que dará cuerpo

a esta investigación, se llevó a cabo la construcción de una experiencia interactiva cross-modal, con el nombre preliminar “Máquina de Salores” (sabores/ colores), en la que los participantes van a relacionar un color como respuesta a una pregunta determinada. El cuestionario está dividido en tres grupos o categorías, y cada una tiene asignada una serie de preguntas de la siguiente forma:

Categorías	Preguntas
Sabores	¿Qué color es amargo? ¿Qué color es agridulce? ¿Qué color es picante? ¿Qué color es dulce? ¿Qué color es salado? ¿Qué color es ácido?
Preparación o estilo	¿Qué color es comida casera? ¿Qué color es comida exótica? ¿Qué color es comida saludable? ¿Qué color es comida rápida?
Cultural	¿Qué color es comida de la costa caribe? ¿Qué color es comida italiana? ¿Qué color es comida del valle? ¿Qué color es comida paisa? ¿Qué color es comida japonesa? ¿Qué color es comida de la costa pacífica? ¿Qué color es comida llanera? ¿Qué color es comida china? ¿Qué color es comida mexicana? ¿Qué color es comida peruana?

Tabla 1. Categorías de preguntas para la Máquina de Salores

Para la implementación de la encuesta se diseñó una consola interactiva que permite que el usuario señale mediante tres potenciómetros circulares el tono digital de color en valores RGB que corresponde como

respuesta a cada una de las preguntas según su categoría. Lo que percibe el usuario es el cambio de color del fondo de la pantalla según el grado en que gire cada uno de los tres potenciómetros. A través de una pantalla, el usuario es introducido al ejercicio y se le explica cómo usar los potenciómetros y los botones. La consola tiene tres botones, uno para darle inicio al ejercicio, otro para seleccionar la pregunta a responder, y uno más grande para enviar el color en pantalla como respuesta a la pregunta dada. La consola genera una base de datos simple que, a su vez, permite la computación de las respuestas obtenidas para que de una manera comparativa se llegue a la discriminación cromática correspondiente en su generalidad a cada pregunta, según el número de respuestas obtenidas. En otras palabras, los resultados permiten que se haga una selección de los umbrales tonales para cada respuesta, y unificar las respuestas al tono más cercano dado por todos los usuarios para cada respuesta.



Figura 2. Captura de pantalla de la Máquina de Salores

A diferencia del experimento realizado por Wan y colaboradores (2014), la experiencia que proponemos se limita a evaluar el elemento de color, descartando los ejercicios relacionados con formas y texturas. Esto con el propósito de adquirir más claridad sobre la relación perceptual y cultural entre sabor y color, antes de involucrar otros elementos.

El propósito del proyecto es poder convertir estas metodologías de recopilación, análisis y visualización interactiva de datos en una herramienta que se pueda aplicar en cualquier lugar del planeta e incluso a nivel global, para monitorear y convertir en experiencias interactivas esta información. Una de las bondades de esta metodología es descubrir relaciones perceptuales y culturales sobre gastronomía y elementos visuales que pueda ser aplicada en el análisis y desarrollo de propuestas de diseño para este sector productivo.

CONCLUSIONES Y PREGUNTAS

El desarrollo de esta investigación ha requerido de una labor paciente y minuciosa en el reconocimiento hecho por parte de investigadores sociales y culturales para poder encontrar evidencia del flujo de valores culturales y sociales en las diversas semiosferas que propone Lotman. Las culturas hegemónicas tienden a invisibilizar procesos culturales tan precisos como los nuevos movimientos en la gastronomía de una ciudad como Bogotá, por lo que ha sido difícil de observar y de recopilar datos suficientes para poder realizar análisis válidos y pertinentes.

Sin embargo, las tecnologías de la información actuales permiten tener acceso a una gran cantidad de información generada directamente por las personas y organizada geográfica y cronológicamente, aún a pesar de los controles de seguridad que se han incrementado luego de que la red social Facebook tuviera que en 2018 incrementar sus protocolos de seguridad en reacción al escándalo de Cambridge Analytica (CNN, 2018). El usar esta información, labor que también aplican grandes compañías para elaborar estrategias de mercadeo y comercialización de todo tipo de productos y servicios, está siendo usada por esta investigación, tal como lo demuestran los ejemplos mencionados, para realizar la labor de mapear la

manifestación de dicha cultura gastronómica, en el marco de los nuevos campos y metodologías de las Humanidades Digitales y la Computación Social.

Este proyecto pretende ser en su fase final desarrollar una aproximación al uso de estas nuevas metodologías basadas en la información digital, para el análisis de fenómenos sociales y culturales en un país como Colombia. Las marcadas diferencias en el uso que dan las personas a redes sociales como Instagram en el entorno local, con respecto al uso que se da en otras sociedades donde el acceso a la tecnología y el nivel de alfabetismo tecnológico es mayor, lleva a plantearnos interrogantes, como, si efectivamente existe la posibilidad de reconocer identidades culturales en el ámbito digital, debido al insuficiente contenido debidamente geolocalizado como para realizar muestreos significativos de las actividades inicialmente observadas; o si el material que se encuentre efectivamente responde a un proceso de creación de identidad cultural, o si es producto de otro tipo de lógicas culturales y sociales. Adicionalmente, aparecen preguntas sobre las asociaciones que hacen diferentes tipos de personas sobre su percepción y las posibles sinestesias que se generen a través de la metodología planteada en este documento. Esperamos que estas inquietudes sean resueltas al final de este proceso de investigación.

REFERENCIAS

- Alonso Benito, Luis Enrique, y Carlos Jesús Fernández Rodríguez (2006). “Roland Barthes: Por una psico-sociología de la alimentación contemporánea”. *Empiria. Revista De Metodología De Ciencias Sociales*. 0 (11): 205.
- Benedikt, Michael, y William Gibson (1993). *Cibespacio: los primeros pasos*. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, Equipo Sirius Mexicana.

- Castells, Manuel (1996). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol.1 México siglo XXI*
- Even-Zohar, Itamar (1990). *Polysystem studies*. Tel Aviv: Porter Institute for Poetics and Semiotics.
- Facebook suspende a Cambridge Analytica, firma de datos ligada a campaña de Trump. (2018, March 17). CNN. Recuperado el 5 de octubre, 2018, de <https://cnnespanol.cnn.com/2018/03/17/facebook-suspende-a-cambridge-analytica-firma-ligada-a-campa%C3%B1a-de-trump/>
- Franco, Francisco (1997). *Cultura y espacio: los casos del barrio Lisboa en Santa Fé de Bogotá y de las localidades indígenas cordilleranas de Ortega*. Trabajo de grado. Universidad Nacional de Colombia.
- Guzman, C. H., & Nieto Uribe, S. A. (2018). Ciudad de Sonidos Y sabores Virtuales. Un Análisis Poli-Sistémico de las Dinámicas entre Grupos Culturales en la Red a Partir de Contenidos Sobre Música y la Gastronomía. *Diseño Y Creación - Foro Académico Internacional*, 109-114. Recuperado en octubre 5, 2018, de http://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2018/05/Proceedings_2018.compressed-1.pdf
- Imilan, Walter (2015). Performing national identity through Peruvian food migration in Santiago de Chile. *Fennia* 193: 2, 227–241. ISSN 1798-5617.
- Jakobson, Roman (1972). Verbal Communication, in *Scientific American* (ed) *Communication*, pp. 39-44. San Francisco: Freeman.
- Lotman, Yuri, Umberto Eco, Ann Shukman (2001). *Universe of the mind: a semiotic theory of culture*. London: Tauris.
- Manovich, Lev (2015). *The Science of Culture? Social Computing, Digital Humanities, and Cultural Analytics* Recuperado en marzo 20, 2018 de <https://manovich.net/index.php/projects/cultural-analytics-social-computing>
- Mitchell, William J (1995). *City of bits: space, place, and the infobahn*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Naranjo, G (2001). *El desplazamiento forzado en Colombia : reinvencción de la identidad e implicaciones en las culturas locales y nacional*. Scripta Nova(94), 1-17.
- Parasecoli, Fabio (2014). Food, identity, and cultural reproduction in immigrant communities. *Social Research: An International Quarterly*, 81, 2: 415-419.
- Spence, Wan, Woods, Velasco, Deng, Youseff y De-roy (2015). On tasty colours and colourful tastes? Assessing, explaining, and utilizing crossmodal correspondences between colours and basic tastes. *Flavour*. 4(23). doi: <https://doi.org/10.1186/s13411-015-0033-1>
- Soja, Eduard (1996). *The Trialectics of Spatiality. Journeys to Los Angeles and other real and imagined places*. Cambridge: Blackwell Publishers.
- Shortell, Timothy and Krase, Jerome (2010). Place, Space, Identity: A Spatial Semiotics of the Urban Vernacular in Global Cities. ESA Research Network Sociology of Culture Midterm Conference: Culture and the Making of Worlds, October 2010. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=1693110>
- Varnelis, Kazys (2012). *Networked publics*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Villamil, Jéssica Rosalba (2009). La reconstrucción del territorio en la ciudad: un estudio de la música de gaita de la Costa Caribe colombiana en Bogotá. *En Cuadernos de Geografía. Revista colombiana de geografía No. 18: 129-142*.
- Wan, Woods, van der Bosh, McKenzie, Velasco y Spence (2014). Cross-cultural differences in cross-modal correspondences between basic tastes and visual features. *Frontiers in Psychology*. 5 doi: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.01365>

DESIGN GRÁFICO NA EDUCAÇÃO DE SURDOS E CEGOS

LUCY NIEMEYER

LUCY.NIEMEYER@GMAIL.COM

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

IADE- UNIVERSIDADE EUROPEIA - LISBOA

RESUMO

No campo dos princípios dos direitos de cidadania, há uma nucleação em torno do princípio da dignidade humana, da participação cultural, da inclusão social. Nesse cenário, o design tem uma possibilidade significativa de intervenção positiva. Design para Inovação Social refere-se à concepção de novos produtos, serviços, processos e políticas que atendam necessidades de um grupo social de forma mais eficaz que as soluções então existentes. Esta abordagem projetual está a ganhar reconhecimento junto a líderes comunitários e entes governamentais devido à sua possibilidade de fazer crescer e revigorar, em especial, grupos vulneráveis. Grupos vulneráveis referem-se a minorias economicamente desfavorecidas, racial, étnica e de gênero, os menores em situação de risco, idosos, grávidas, sem-teto, aqueles com crônicas de saúde, condições que muitas vezes se articulam com fatores sociais, educação inadequada. As soluções de design para inovação social visam beneficiar e capacitar membros dessas comunidades para atuar nos diversos setores econômicos. Com o intuito de integrar a comunidade acadêmica com a sociedade, a disciplina de Projeto de Design Social no primeiro semestre de 2018 do Curso de Comunicação Visual da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), propôs o desenvolvimento de um projeto de design, em que houvesse coparticipação de estudantes e indivíduos da comunidade. Este trabalho

descreve o desenvolvimento do projeto realizado em parceria com o CIEP José Pedro Varela, localizado na Lapa, Rio de Janeiro – RJ, para otimizar o processo de educação de pessoas surdas através da intervenção do Design e apresentar soluções viáveis, das quais uma delas (sinalização) foi escolhida para a implementação.

PALAVRAS-CHAVE

Design, Gráfico, educação, surdez, cegueira

RESUMEN

En el campo de los principios de los derechos de ciudadanía, hay una nucleación en torno al principio de la dignidad humana, de la participación cultural, de la inclusión social. En este escenario, el diseño tiene una posibilidad significativa de intervención positiva. El diseño para la innovación social se refiere a la concepción de nuevos productos, servicios, procesos y políticas que atiendan necesidades de un grupo social de forma más eficaz que las soluciones entonces existentes. Este enfoque proyectual está ganando reconocimiento a líderes comunitarios y entes gubernamentales debido a su posibilidad de hacer crecer y revitalizar, en particular, a grupos vulnerables. Los grupos vulnerables se refieren a minorías económicamente desfavorecidas, racial, étnica y de género, los menores en situación de riesgo, ancianos, embarazadas, sin techo, aquellos con crónicas de salud, condiciones que a menudo se articulan con factores sociales, educación inadecuada. Las soluciones de diseño para la innovación social tienen como objetivo beneficiar y capacitar a miembros de esas comunidades para actuar en los diversos sectores económicos. Con el fin de integrar la comunidad académica con la sociedad, la disciplina de Proyecto de Diseño Social en el primer semestre de 2018 del Curso de Comunicación Visual de la Escuela de Bellas Artes de la Uni-

versidad Federal de Río de Janeiro (UFRJ), propuso el desarrollo de un “ proyecto de diseño, en el que había coparticipación de estudiantes e individuos de la comunidad. Este trabajo describe el desarrollo del proyecto realizado en asociación con el CIEP José Pedro Varela, ubicado en Lapa, Río de Janeiro - RJ, para optimizar el proceso de educación de personas sordas a través de la intervención del Diseño y presentar soluciones viables, de las cuales una de ellas (señalización) fue elegida para la implementación.

PALABRAS CLAVE

Diseño Grafico, educación, sordera, cegueira

ABSTRACT

In the field of the principles of citizenship rights, there is a nucleation around the principle of human dignity, cultural participation, and social inclusion. In this scenario, design has a significant possibility of positive intervention. Design for Social Innovation refers to the design of new products, services, processes and policies that meet the needs of a social group more effectively than existing solutions. This project approach is gaining recognition among community leaders and government entities because of their potential to grow and reinvigorate vulnerable groups in particular. Vulnerable groups refer to economically disadvantaged, racially, ethnically and gendered minorities, minors at risk, the elderly, pregnant women, the homeless, those with chronic health conditions, conditions that are often linked to social factors, inadequate education . Design solutions for social innovation aim to benefit and empower members of these communities to work in the various economic sectors. In order to integrate the academic community with society, the discipline of Social Design Project in the first semester of 2018 of the Visual Communication Course of the School of Fine Arts of the Fed-

ral University of Rio de Janeiro (UFRJ), proposed the development of a design project, in which there was participation of students and individuals from the community. This paper describes the development of the project carried out in partnership with the CIEP José Pedro Varela, located in Lapa, Rio de Janeiro, RJ, to optimize the process of education of deaf people through the intervention of Design and present feasible solutions, one of them (signaling) was chosen for implementation.

KEYWORDS

Graphic design, education, deafness, blindness

Design, seja de que natureza for, inicia-se em uma mente criadora, sonhadora, desejante. Só havendo uma fase idealizada (utópica ou não) será possível algo acontecer de fato no mundo da realidade. Essas considerações levam à noção de design, que é dar existência a uma ideia, que implica em projeto, do latim projectu (lançado), participio passado de projicere (lançar para diante). Esse é o fundamento do design!

Mas ao lançarmos um olhar abrangente a todo o processo que o design abarca, constatamos que todo e qualquer produto de design tem repercussões sociais, como o fato de que qualquer que seja sua atuação ele requererá matéria-prima e energia e terá algum efeito no âmbito da vida das pessoas afetadas pelo resultado da atividade projetual. Assim, parece inadequado o uso do termo “design social” como modo de definir uma abordagem particular da área, pois todo design tem reflexos sociais.

A cultura dos direitos humanos, como processo histórico, estabeleceu progressivamente novos significados e novos princípios éticos, políticos e educacionais em alguns territórios, com repercussões de amplo espectro mundial.

No campo dos princípios dos direitos de cidadania, há uma nucleação em torno do princípio da dignidade humana, da participação cultural, da inclusão social. Nesse cenário, o design tem uma possibilidade significativa de intervenção positiva. Design para Inovação Social refere-se à concepção de novos produtos, serviços, processos e políticas que atendam necessidades de um grupo social de forma mais eficaz que as soluções então existentes. Esta abordagem projetual está a ganhar reconhecimento junto a líderes comunitários e entes governamentais devido à sua possibilidade de fazer crescer e revigorar, em especial, grupos vulneráveis. As soluções de design para inovação social visam beneficiar e capacitar membros dessas comunidades para atuar nos diversos setores econômicos. Grupos vulneráveis referem-se a minorias economicamente desfavorecidas, racial, étnica e de gênero, os menores em situação de risco, idosos, grávidas, sem-teto, pessoas com o vírus da imunodeficiência humana (AIDS), aqueles com outras condições crônicas de saúde, incluindo doença mental grave, residentes rurais sem-terra, condições que muitas vezes se articulam com fatores sociais, educação inadequada.

Com o intuito de integrar a comunidade acadêmica com a sociedade, a disciplina de Projeto de Design Social no primeiro semestre de 2018 do Curso de Comunicação Visual da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), propôs o desenvolvimento de um projeto de design, em que houvesse coparticipação de estudantes e indivíduos da comunidade.

Este trabalho descreve o desenvolvimento do projeto realizado pelo grupo de alunas formado por Marina Castilho Ramos, Francine Costa, Raquel Machado Carvalho, em parceria com o Centro Integrado de Educação Pública (CIEP) José Pedro Varela, localizado no bairro da Lapa, Rio de Janeiro (RJ), Brasil, para favorecer o processo de educação de pessoas

surda por meio da intervenção do Design. O CIEP José Pedro Varela engloba os setores de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos. Além disso, a escola trabalha com a educação inclusiva de alunos surdos (oralizados e não oralizados) e com outras deficiências, como a cegueira. Assim sendo, há ensino de Libras (Língua Brasileira de Sinais) para funcionários, professores e diretoria.

A situação da pessoa surda no Brasil foi beneficiada partir de 2002 quando Libras passou a ser reconhecida oficialmente como um meio legal de comunicação e expressão, assim como outros recursos a ela associados. Até então não era permitido aos professores se comunicarem em sala de aula com os alunos surdos utilizando gestos. Somente a partir de 6 de julho de 2015, a Lei nº 13.146, instituiu a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência), visando assegurar condições de igualdade para o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais e garantir sua inclusão social e cidadania. Como reza a Lei, “a educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurados sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida, de forma a alcançar o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem.” (Art. 27)

Portanto, aqueles que haviam frequentado as escolas antes do reconhecimento de LIBRAS tiveram a educação básica comprometida.

MÉTODOS E TÉCNICAS

Como metodologia de estudo de caso atravessaremos a voz de Gil (2007, p.137) e Yin (2005, p. 72). A adoção dos preceitos da metodologia participativa guiou os passos de interação com os componentes da

comunidade envolvida no projeto. Utilizamos metodologias e ferramentas do Design Thinking e do Human Centered Design na dinâmica feita com a equipe do CIEP para estruturar objetivos, estudar o que é factível e conceituar intervenções viáveis.

A questão que se coloca para a democratização do design é: que tipo de procedimento pode atender os princípios de desenvolvimento de projeto de design socialmente responsável? Qual pode ser eficaz para contribuir com a realização da inclusão social? A proposta aqui apresentada é a do método participativo, com o uso de técnicas que facilitem a divulgação e implementação eficaz da cultura dos direitos humanos.

Método participativo é entendido como uma visão de mundo, uma filosofia de vida e formas de organização da sociedade. Ele é acompanhado por processos educacionais e práticas sociais que também podem levar à recuperação da capacidade humana de pensar, de sentir, de criar.

O método participativo em design pode adotar a base teórica de diferentes áreas, como psicologia, antropologia social, assistência social e tecnologia social. Em um ambiente dialógico, o método participativo cria espaços para a troca de ideias entre os participantes. Ele abre a possibilidade de que o projeto permita a inclusão social e a democratização do acesso aos benefícios a que o design pode dar origem.

Foram traçadas as seguintes etapas percorridas no desenvolvimento do projeto:

1. Estabelecer um quadro teórico por meio de uma pesquisa bibliográfica que permita os estudos das relações entre design de interiores, linguagem, identidade, design gráfico, design social.
2. Eleger os princípios, conceitos, definições, metodologias do design e das ciências da linguagem (semiótica e da comunicação) que garantam o suporte teórico da pesquisa.

3. Assumir o projeto em pauta como aplicação do design gráfico como método e fundamento para construção de significados.

4. Construir e aplicar uma metodologia projetual interdisciplinar para implementação de um sistema de sinalização interna de caráter educacional.

5. A partir da imersão no ambiente e do aprofundamento do contato com pessoas de diversas categorias de pertencimento à Escola, houve observação sistemática das atividades e situações cotidianas na instituição de ensino, com vistas a identificar os problemas mais recorrentes que pudessem ser atendidos por meio de atuação do design, com sugestão de novas práticas e implantação de soluções eficazes.

O processo de design foi viável devido ao interesse de alunos e funcionários do CIEPJ José Pedro Varela, ao livre e irrestrito acesso às instalações, à participação de professores, em especial da Professora Sheila Oliveira Silva, graduada em fonoaudiologia e integrante do corpo docente do CIEP, é também tradutora e intérprete de Libras.

Na problematização foi constatada a dificuldade dos alunos com deficiência em circular pelos espaços da Escola e identificar seus diferentes setores. Em conjunto foi definido que o que se fazia mais urgente era a instalação de um sistema de sinalização que atendesse as peculiaridades tanto surdos quanto cegos e que pudesse ser usado como suporte didático para letramento.

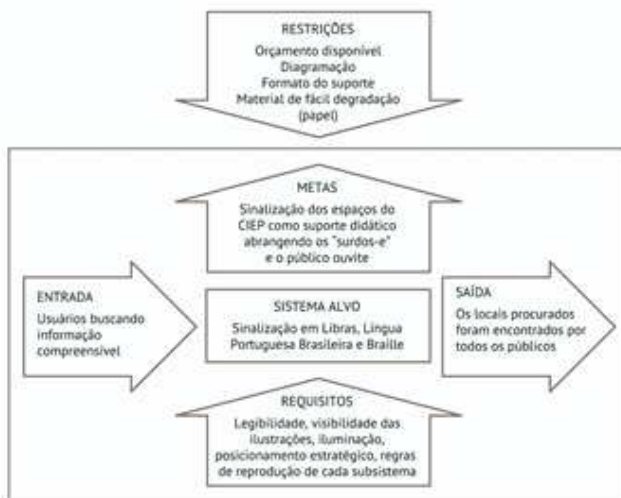
Com a proposta de intervenção do Design para o projeto de sinalização da escola definida, estipulamos metas e um cronograma de orientação das atividades e etapas do processo.

PROBLEMATIZAÇÃO

O principal objetivo é projetar uma sinalização que

além de direcionar e identificar espaços possa também ser usado como suporte didático no processo de alfabetização e letramento de pessoas surdas e cegas. Tal meta oferece um desafio de diagramação e distribuição dos elementos gráficos no suporte. Deveria haver área suficiente para conter três tipos diferentes de código: Libras, Braille e alfabético em língua portuguesa.

CARACTERIZAÇÃO DO SISTEMA



Uma das maiores dificuldades é diagramar respeitando o espaço necessário para a reprodução de cada subsistema (com suas regras de execução) adequando-se ao orçamento da escola (restrição de formato e cor).

Ademais, é necessário um suporte que prolongue a vida útil da sinalização, dificulte, ainda que pouco, a depreção e permita a substituição, pois o CIEP atende a turmas de idades variadas no decorrer do dia e algumas vezes as funções das salas são diversas.

ORDENAÇÃO HIERARQUIA DO SISTEMA



LEVANTAMENTO DE SIMILARES

Na Escola Colombiana de Carreiras Industriais, em Bogotá possui sinalização adequada para surdos e cegos implementada e em funcionamento.



Fotografias de pessoas traduzindo em LSC (Língua de Sinais Colombiana) a identificação do local. Abaixo da mensagem em código alfabético está a tradução em sistema Braille.

Na Universidade de Fortaleza, foi elaborado um trabalho de mestrado em Arquitetura e Urbanismo por Carlos Alberto Normando, onde se prevê e planeja a sinalização do espaço com a categorização por cores. Foram delimitadas oito zonas, das quais: (1) zona laranja composta por quinze blocos de salas de aula; (2) zona azul claro para a reitoria e o Centro Cultural

Unifor, palco de grandes exposições nacionais e internacionais; (3) zona amarela para estacionamento de alunos; (4) zona vermelha para Centro de Convivência com diversas lojas, lanchonetes, restaurante e banco; (5) zona azul escuro para o parque desportivo, dotado de ginásio poliesportivo, quadras de tênis, piscinas, campo de futebol society, quadra de areia e pista de atletismo classe 2, homologada pela Federação Internacional de Atletismo (IAAF); (6) zona verde para a biblioteca, (7) zona roxa para o Teatro Celina Queiroz e (8) zona branca para setores administrativos.

DESENVOLVIMENTO

- Ilustração a mão livre com estilo cartoon – aproxima o expectador / usuário da mensagem e gera familiaridade com o conteúdo que já vinha sendo trabalhado em sala de aula pela Sheila;
- Desenvolvimento de quadros ilustrados com no máximo 4 ilustrações – limite máximo de figuras que não compromete a legibilidade;
- Descrição dos locais indicados nas placas – a escrita em Libras possui algumas diferenças quanto a formação de palavras, como por exemplo “quadra de esportes” e “sala de leitura”; tanto “quadra” quanto “sala” são representadas pela mesma sequência de gestos ilustrados, uma vez que estes gestos comunicam algo como “lugar de”;

Com o estilo de desenho escolhido e as palavras definidas, demos início a produção com a ilustração dos locais a serem sinalizados. Para atender as demandas específicas de reprodução para cada subsistema em formato A4 e A3 (especificadas no anexo), foi desenvolvida inicialmente uma estrutura de hierarquia informacional que obedece a seguinte ordem:

1. Local indicado na placa em Libras – com mínimo de 2 quadros ilustrados e máximo de 4 para não comprometer a legibilidade;
2. Local indicado na placa na Língua Portuguesa Brasileira, com descrição das atividades ali realizadas;

3. Local indicado na placa em Braille; Cada subsistema carece de um método de reprodução diferenciado. Em Libras alguns conjuntos de gestos podem ser agrupados a outros e formar palavras diferentes. Já em Braille, quando se trata da representação numérica, é usada uma cela (nome que se dá a composição de 2 colunas e 3 linhas com pontos que compõem a escrita em Braille) específica que diferencia “número” seguida das letras do alfabeto correspondentes.

Com o estilo de desenho escolhido e as palavras definidas, demos início a produção com a ilustração dos locais a serem sinalizados. Para atender as demandas específicas de reprodução para cada subsistema em formato A4 e A3 (especificadas no anexo), foi desenvolvida inicialmente uma estrutura de hierarquia informacional que obedece a seguinte ordem:

MODELOS PARA TESTE DE LEGIBILIDADE E COMPREENSÃO DA MENSAGEM



Visto que a compreensão visual para surdos se diferencia dos ouvintes em muitos aspectos, nos quais inclusive a localização espacial de determinada forma em conjunto com a cor tende a um significado mais específico, projetamos uma sinalização-teste que busca identificar o grau de familiaridade dos surdos com o padrão elaborado e sua diagramação. Portanto, o design apresentado neste relatório não constitui o modelo final e sim uma referência de estudo para o aprimoramento da sinalização.

A estrutura foi projetada com caracterização dos espaços por cores; azul para as áreas de convivência abertas aos alunos e funcionários, amarelo para as áreas administrativas, roxo para as salas de aula e de estudo e vermelho para as áreas somente aos funcionários, como o almoxarifado.

Azul foi escolhida para os espaços de convívio social. É considerada “a cor do surdo”, escolhida pela ação Setembro Azul, um movimento em âmbito nacional organizado pela comunidade surda brasileira considerado um marco histórico pela mobilização nacional a favor das escolas bilíngues.

VERSÃO FINAL



TESTES FINAIS

Os testes foram realizados apenas com o corpo docente e intérprete de Libras, devido ao aviso tardio sobre o recesso escolar. A sinalização proposta foi aprovada pelo corpo docente. O projeto está em fase de implantação.

CONCLUSÃO

O processo de design com vistas à inovação social é um fenômeno de produção e apropriação de expressões e produtos culturais, segundo uma visão ativa, dinâmica e participativa de metodologias para o exercício de um fenômeno criativo. Trata-se de um sistema aberto de ensino e aprendizagem, em que há troca de visões de mundo, do sentir e do agir no desenvolvimento de soluções.

Ele se fundamenta em uma teoria de conhecimento referenciada na realidade, com uso de métodos e técnicas incentivadoras: participação e empoderamento. Autonomia, liberdade e igualdade, permeadas por metodologias participativas, podem ser exercitadas por meio do design visto como instrumento de práticas democráticas: a sua concretização se dá por meio da promoção do diálogo entre os sujeitos envolvidos. Tudo isso, continuando a longa caminhada humana para a cultura da democracia.

Há possibilidades de uma vasta gama de técnicas e recursos úteis ao design voltado para práticas democráticas, para o desenvolvimento

Educar humano, que, na perspectiva de metodologias participativas, pode contribuir para o encontro na vida do cotidiano, seus produtos e serviços, com os princípios dos direitos humanos, em busca de uma vida melhor, de uma vida com dignidade e felicidade. Concluímos que o Design Social trata-se, primordialmente, de um trabalho de interação e integração entre as áreas do Design e os campos sociais, visando solucionar problemas emergentes e que, neste trabalho, mostrou-se o processo de aprendizado e planejamento algo muito mais complicado e demandante de tempo do que o esperado.

Estamos acostumados, pela própria estratégia profissional do design, a pensar de imediato soluções estéticas que atendam às exigências do projeto, mas quando estas soluções passam a ser questionadas por estarem sendo projetadas para um público cuja comunicação, inteiramente visual, possui variações de interpretação, passamos a questionar também a forma como estamos acostumados a trabalhar. O resultado foi um desenvolvimento muito mais focado na pesquisa, na observação em campo e na compreensão dos sistemas de comunicação (Libras e Braille), tendo o prazo para a finalização das artes gráficas para a sinalização estendido para o segundo semestre de 2018.

O estabelecimento de um quadro teórico consistente permitiu os estudos das relações entre educação/ ensino, design gráfico, linguagem, identidade, design social.

A partir de experiências e investigações dessa natureza, poderão haver repercussões no ensino de design gráfico ao subsidiar fundamentos para elaboração de conteúdos curriculares, material didático, métodos e técnicas aplicáveis de design a projetos de cunho social.

O amplo diálogo com os integrantes da comunidade permitiu um adequado diagnóstico de expectativas, necessidades e limitações.

Finalmente, foi alcançado o objetivo de efetivar o processo interdisciplinar entre o campo do design gráfico e o da educação com o aprimoramento da integração social dos sujeitos.

BIBLIOGRAFIA

- CUREDALE, Robert. (2013) Design Thinking: process and methods manual. Design Community College Inc.
- DAGNINO, R.; BRANDÃO, F. C.; NOVAES, H. T. (2004) Sobre o marco analítico conceitual da tecnologia social. In: LASSANCE Jr. et al. Tecnologia social: uma estratégia para o desenvolvimento. Rio de Janeiro: Fundação Banco do Brasil.
- FERREIRA, Lucinda. (2003) Legislação e Língua Brasileira de Sinais. São Paulo: Ferreira e Bergoncci Consultoria e Publicações.
- FOUCAULT, M. (1994) Microfísica do poder. 23. ed. São Paulo: Graal, 2004. HERRERA, Amílcar et al. Las nuevas tecnologías y el futuro de América Latina. México: Siglo XXI.
- FREIRE, Paulo. (2001) Política e educação: ensaios. 5. ed. São Paulo: Cortez.
- GESSER, Audrei. (2009) Libras? Que língua é essa? Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais

e da realidade surda. São Paulo: Parábola Editorial.
MARGOLIN, Victor. (2009) Design para o desenvolvimento: para uma história. Tradução: Lucy Niemeyer. Arcos Design 4, Rio de Janeiro, p. 1-6, jan..
TAVEIRA, Cristiane Correia. (2014) Por uma Didática da Invenção Surda: prática pedagógica nas escolas-piloto de educação bilíngue no município do Rio de Janeiro. 365 fls. (Tese de doutorado – Educação). PUC Rio, Rio de Janeiro,
VIANNA, M. et al. (2014) Design Thinking: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press.

DISEÑO, OBSOLESCENCIA Y PATRIMONIO: UNA REFLEXIÓN DESDE LA CULTURA Y SUS SIGNIFICADOS

DESIGN, OBSOLESCENCE, AND HERITAGE: A REFLECTION ON CULTURE AND ITS MEANINGS

PHD. VALENTINA MEJÍA AMÉZQUITA
VALENTINA.MEJIAA@UPB.EDU.CO

LUISA F. ZAPATA ARANGO
LUISA.ZAPATA@UCALDAS.EDU.CO

UNIVERSIDAD DE CALDAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA/UNIVERSIDAD DE CALDAS
GRUPO DE INVESTIGACIÓN DE ESTUDIOS EN DISEÑO GED/FILOSOFÍA Y CULTURA

RESUMEN

“Diseño, obsolescencia y patrimonio: una reflexión desde la cultura y sus significados”, es una investigación en curso que, espera visibilizar las prácticas “ordinarias” que construyen cultura (De Certeau, 1990/2000). El objetivo fundamental es reconocer en el diseño la posibilidad de generar “formas de ser y formas de existir”, como sugiere Arturo Escobar (2016), en la vida cotidiana, pues es allí donde lo diseñado, y para nuestro caso, el artefacto máquina de moler maíz, se vivifica y se apropia, entiéndase, se significa y territorializa.

Nuestra orientación metodológica es, realmente; una apuesta para la investigación en diseño con un enfoque que hemos denominado “territorial”, pues se ocupa de comprender cómo el diseño atraviesa la vida cotidiana a partir de las dinámicas de vigencia u obsolescencia, tomando como artefacto de análisis la máquina de moler maíz en el municipio de Rio-sucio, Caldas, y que, en suma, es el reconocimien-

to de la manera en que las prácticas humanas cargan de sentido el mundo artificializado configurando el “repertorio colectivo” identitario susceptible de ser patrimonializado.

Nuestra investigación es de enfoque cualitativo y plantea una hibridación entre los propósitos del diseño emergente y los del diseño etnográfico, como estrategia para la investigación social desde el estudio de caso (Yin, 2003) en el contexto de un fenómeno ciertamente contemporáneo, centrado en las prácticas humanas mediadas por la máquina de moler maíz, aquella que vitaliza lo que Michel de Certeau llamó “maneras de hacer” al interior de la cocina, y la “formalidad de las prácticas”, emancipatorias, por elección, en el escenario de lo colectivo.

El resultado espera tributar metodológicamente, epistemológicamente y diseñísticamente el estudio de un objeto en la cotidianidad y su incidencia en la valoración del patrimonio biocultural en un territorio que nos es propio y abriendo escenarios de posibilidad a otros estudios en contextos análogos.

PALABRAS CLAVE

Diseño, territorio, obsolescencia, prácticas cotidianas.

ABSTRACT

“Design, obsolescence, and heritage: a reflection on culture and its meanings”, is an ongoing research that aims to make visible the “ordinary” practices that build a culture (De Certeau, 1990/2000). The main objective is to recognize, in the design, the possibility of generating “ways of being and ways of existing”, as Arturo Escobar (2016) suggest, in everyday life, because that is where we designed it, and for our case, the machine artifact of grinding corn, it is

vivified and appropriated, understood, meaning and territorialized.

Our methodological orientation is, really, a commitment to design research with an approach that we have called “territorial”, because it deals with understanding how design goes through everyday life from the dynamics of validity or obsolescence, taking as an artifact of analysis the machine of grinding corn in the municipality of Riosucio, Caldas, and that, in short, is the recognition of the way in which human practices make sense of the artificial world by configuring the “collective repertoire” of identity that can be patrimonial.

Our research is qualitative and raises a hybrid between the purposes of emerging design and those of ethnographic design, as a strategy for social research from the case study (Yin, 2003) in the context of a certainly contemporary phenomenon, focused on the human practices mediated by the corn grinding machine, the one that vitalizes what Michel de Certeau called “ways of doing” inside the kitchen, and the “formality of practices”, emancipatory, by choice, in the collective setting.

The result expects to pay methodologically, epistemologically and design the study of an object in everyday life and its impact on the valuation of biocultural heritage in a territory that is ours and opening scenarios of possibility to other studies in similar contexts.

KEYWORDS

Design, territory, obsolescence, daily practices.

INTRODUCCIÓN

“Diseño, obsolescencia y patrimonio: una reflexión

desde la cultura y sus significados”, propone una exploración del territorio desde la mirada del diseño, articulada al proyecto de investigación Rutas de Caldas. Escenarios de inmersión transmedia para la valorización del patrimonio biocultural; de la Universidad de Caldas, cuyo propósito es hacer visible el patrimonio biocultural de la región mediante la co-creación y construcción de memoria por medio de estrategias que posibiliten la interacción de sus actores con el entorno, para así observar los significados que se construyen a partir de los objetos y lugares comunes, y analizar su vigencia y obsolescencia, como dispositivos de la memoria.

En este sentido, la reflexión que nos proponemos instalar con la presente ponencia, parte de la propuesta metodológica de la investigación de la cual esta se deriva, en tanto propone una manera otra de hacer posible la indagación en un campo disciplinar que cuestiona reiteradamente las lógicas de su disciplinamiento en el mundo del saber y la cultura.

Vigencia y obsolescencia. Los relatos de la cotidianidad.

Partimos de la premisa de que para adentrarse en las vivencias de los actores de la comunidad riosuceña, entenderlas desde su sentir e identificar como las prácticas cotidianas contribuyen a la construcción de identidad de su territorio, requerimos reconocer, al menos, tres asuntos fundamentales. El primero, la máquina de moler maíz como un artefacto de diseño característico y de uso cotidiano en el espacio de la domesticidad en el municipio de Riosucio, Caldas; región reconocida nacional e internacionalmente por ser parte de la declaratoria de Paisaje Cultural Cafetero de Colombia, designado por la UNESCO en el año 2011 como patrimonio de la humanidad y que ha tenido en la gastronomía del maíz gran parte de la base de su sustento vital. El segundo, la vigencia/obsolescencia en términos de las prácticas cotidia-

nas que involucran el uso/desuso del artefacto mismo, así, como el efecto en las dinámicas de lo que bio-culturalmente representa el abandono o transformación del sustrato alimenticio del maíz. Tercero, la patrimonialización de un territorio atravesado por las realidades culturales que tensan los hilos entre lo tradicional y lo dinámico, híbrido y cambiante, en el espacio/tiempo actual que parecen tener en el sistema de objetos, como el caso de estudio, una suerte de memorialización que resiste.



El marco conceptual que nos encamina a comprender la clave territorial del diseño que esperamos acotar considera las posturas teóricas de Fernando Martín Juez, Michel De Certeau, Arturo Escobar, y Katia Mandoki, en el establecimiento del vínculo con la dimensión antropológica del diseño, en tanto toma distancia de la naturaleza que definió la profesión a comienzos del siglo XX como productor de objetos que respondía a las necesidades de un colectivo y lo

reconsidera como mediador en la fenomenológica relación sujeto-objeto-mundo en el escenario de lo cotidiano y, porque no de lo no visible, que va determinando los rasgos de vigencia y obsolescencia en las “prácticas ordinarias” al interior de un territorio desde lo macro que configura los sistemas de relaciones que lo moldean y cargan de sentido, hasta lo micro al interior de los hogares.



Autores como Jorge Blanco, Milton Santos, Gustavo Montañez, Jérôme Monnet y Ovidio Delgado que han abordado los conceptos de espacio geográfico y lugar, hasta territorio, territorialidad y territorialización, como constructos teóricos que definen la espacialización de las relaciones a partir de las cuales se construyen los sistemas de acciones, articuladas a sistemas de objetos, que según Baudrillard, se encuentran aislados en su función y se incorporan para coexistir en un contexto funcional al ser activados por el hombre en su ambiente cotidiano, y configuran

los escenarios en los cuales la investigación que da cuenta de esta apuesta metodológica se instala.

Ahora, para recabar los tres asuntos recientemente enunciados: al artefacto máquina de moler maíz y su vínculo con lo vital; la vigencia/obsolescencia de su práctica cotidiana y la patrimonialización vista a través del sistema de los objetos que definen el territorio, hemos considerado que la orientación fenomenológica hermenéutica que nos proporciona la investigación etnográfica, evidentemente cualitativa, será la estrategia de diálogo con la revisión conceptual y documental en un intento por comprender, fundamentalmente, la experiencia humana tan hondo como nos sea posible. El punto es, entonces, como ligar los propósitos de una hibridación metodológica con herramientas que permitan hacerlo posible en el escenario de la vida diaria en una investigación de esta naturaleza, una pesquisa a través del otro.

Como señala Fernando Martín Juárez, “las actividades cotidianas (hábitos y rutinas o acciones insólitas) forman la figura de un bordado que, a pesar de la persistencia de ciertos patrones, nunca se repite exacto, nunca se mira igual, el dibujo sobre la tela se deforma continuamente” (Juárez, 2002, pg. 59), la unicidad de la pieza artesanal y el paso del tiempo son factores que pesan y moldean la historia, sin embargo en los relatos que la componen los objetos tienen su papel designado, es el decurso mismo de su existencia.

Lo cotidiano es lo que se nos da cada día, (o nos toca en suerte), lo que nos preocupa cada día, y hasta nos oprime, pues hay una opresión del presente. Cada mañana lo que retomamos para llevar a cuestras, al despertar, es el peso de la vida, la dificultad de vivir en tal o cual condición, con tal fatiga o tal deseo. Lo cotidiano nos relaciona íntimamente con el interior. Se trata de una historia a medio camino de nosotros mismos, casi hacia atrás, en ocasiones velada; uno no debe olvidar ese “mundo memoria”, según la expre-

sión de Péguy. Semejante mundo nos interesa mucho, memoria olfativa, memoria de los lugares de infancia, memoria del cuerpo, de los gestos de la infancia, de los placeres. Tal vez no sea inútil reiterar la importancia del dominio de esta historia “irracional”, o de esta “no-historia”, como todavía la llama A. Dupront. Lo que interesa de la historia de lo cotidiano es lo invisible...¹”

La pregunta sería ¿qué los hace permanecer? Suponemos que aquellos que logran subsistir, lo hacen en la medida en que se incorporan a las narrativas construidas por los sujetos, se habitúan y circulan, pasan de unas manos a otras, viajan entre épocas y tributan a la constitución de una cultura material, incluso, hasta convertirse en elementos que evocan y memorializan lo máspreciado, hasta ser lo que Conally y Clandilin denominan la narrativa de la vivencia y, de ser así, ¿qué los hace desaparecer? Valga decir que estimamos que el trabajo de campo mediado por la conversación abierta, la observación directa y la reconstrucción del quehacer narrado a través de la voz del otro es nuestra primera herramienta con sentido espacio/temporal en el ámbito de las prácticas humanas.

Ahora bien, las prácticas humanas se definen, entre otras, a partir del grupo de utensilios que las acompañan, y la forma como estos domestican, es decir, como se hacen del hogar, de la hexis misma de la casa. Ya André Leroi-Gourman hacía referencia al mayor logro humano al concebir, por encima del utillaje, un tiempo y un espacio humanos que, en este caso, convergen en la domesticidad. Volver la mirada a lo cotidiano que ocurre en ella, a la cocina por ejemplo, que representa el corazón de los hogares caldenses, un lugar que contiene los relatos de familia, y convoca al recuerdo en las voces de quienes lo habitan; lugar que alberga la práctica vital de transformar los alimentos, esa labor culturalmente otorgada a las mujeres, seres que dan, preservan, y nutren la vida.

Allí la antropología del diseño nos brinda las herramientas para comprender las dinámicas de uso/desuso y las relaciones que se tejen entorno a la vitalidad que aloja un objeto/artefacto de uso cotidiano como la máquina de moler maíz, y que no es otra cosa que “deducir cuáles y cómo son las pautas frecuentes, y aquellas extraordinarias, entre la biografía del usuario y las etapas de vida de un diseño, desde su creación hasta su olvido” (Juéz, 2002, pg. 24). Consideramos que, para acercarnos a estos asuntos, la historia de vida y la reconstrucción de las prácticas con el “álbum de familia” serán nuestra segunda herramienta en el contexto de la cotidianidad domesticada.

Bajo nuestra premisa de que es en la vida cotidiana donde el diseño cobra sentido, se encuentra también el espacio, aquel donde se disponen los objetos, las cosas, las personas con sus prácticas, individual y colectivamente, es el escenario que permite medir distancias, cercanías, marcar límites físicos e imaginarios, pero también es donde, según Montañez y Delgado (1998), concurren y se sobreponen distintas territorialidades locales, regionales y mundiales, con intereses distintos, con percepciones, valoraciones y actitudes territoriales diferentes, que generan relaciones de complementación, de cooperación y de conflicto.

Como señala Milton Santos (1997), el espacio geográfico, puede ser concebido como un conjunto articulado de objetos y sistemas de acciones, donde el primero no ocurre sin el segundo, y en esta mediación se construye históricamente el espacio, para él el espacio geográfico en el que hoy nos movemos, es un espacio artificializado a partir de un sistema de objetos que surge de acciones saturadas en igual medida de artificialidad, hasta volver extraño al lugar en el que mora y a sus moradores.

1 Paul Leuilliot, prefacio en Guy Thillier, *Pour une histoire du quotidien au XIX siècle* en Nivernais, Paris y La Haya, Mouton, 1977, pp. XI-XII. Citado por Michel De Certau, *La invención de lo Cotidiano. 2 Habitar, Cocinar*, pp. 1

Esta ausencia de sentido puede estar relacionada directamente con las dinámicas de vigencia y obsolescencia alrededor del objeto/artefacto del que nos ocupamos, que a pesar de ser mediador en las prácticas visibles y no visibles en el espacio doméstico, se encuentra en un escenario ambiguo donde existen quienes mantienen la práctica de transformar el maíz a partir de la acción de moler y están quienes lo han olvidado o incluso no conocen su existencia.

Es, así, como estimamos que la tercera herramienta etnográfica ha de permitirnos rastrear las prácticas colectivas territorializadas a través de la cartografía social, pues el territorio que se encuentra contenido en el espacio geográfico, es el escenario donde, a partir de las relaciones de los individuos se configura la territorialidad y, por tanto es mutable y dinámico al ritmo en que cambian las dinámicas sociales.

Desde el interior de la casa hasta la extensión más amplia del territorio compartido, donde se inicia la rutina, lo ordinario y común de lo cotidiano compartido, se configura el escenario para explorar la idea de la territorialización del objeto/artefacto y de las prácticas ordinarias que, según Monnet (2015), varían según la territorialidad del actor, es decir, según su sistema de valores, su concepción del uso del espacio y la finalidad de su acción; una idea que involucra las maneras de hacer y de “des-hacer” o “des-usar” propias de los actores caldenses en relación con la máquina de moler maíz.

Con autores como, Víctor Margolin, Richard Buchanan, Nigan Bayazit y Verónica Ariza, esperamos cerrar la apuesta metodológica en una investigación en diseño que tiene su foco en la territorialización de las prácticas que median los objetos/artefactos y nos aproximan a la dimensión social y cultural del diseño, en una apuesta por entender el mundo de lo ordinario por medio de la observación y el entendimiento de las prácticas humanas.

CONCLUSIONES, EN PROCESO...

Los artefactos que ocupan la cotidianidad son fundamentales constructores de cultura y, siguiendo el planteamiento del presente texto, es posible decir también que son vitales en la construcción de territorio, los modos de uso y apropiación crean el espacio contenedor de las maneras de hacer y las maneras en que existen las comunidades.

Ocuparse de la máquina de moler maíz como objeto/artefacto transformador de una semilla que representa una de las bases tradicionales de la alimentación local, y a su vez es cohesionador de cultura, nos lleva a reflexionar acerca de la estrecha relación que existe entre este artefacto y la historia del desarrollo de los objetos domésticos en América Latina, ya que a partir de él se han dado un serie de acontecimientos que han enriquecido la cultura material de este lado del continente de diversas maneras.

Las dinámicas alrededor del maíz han venido experimentando una serie de transformaciones provenientes de técnicas que partían de los utensilios traídos por los españoles, de ahí en adelante el desarrollo tecnológico en su procesamiento ha provocado también cambios en nuestra cultura, evidenciados en las formas de hacer y consumir alimentos derivados del maíz.

De esto se trata observar el territorio desde la mirada del diseño, preguntarse por lo vital y por las maneras en las que se vivifican los objetos desde las territorialidades, ya que estos son y significan en tanto están insertos en el escenario de lo cotidiano, en el día a día que transcurre entre lógicas que no son visibles.

La máquina de moler maíz es, finalmente, nuestra analogía para comprender desde una apuesta metodológica de investigación en diseño con enfoque territorial lo que significa, en tanto generadora de cul-

tura desde costumbres ancestrales que aún perduran y que, a su vez, se convierte en la evidencia del paso del tiempo y su obsolescencia, esto nos invita a adentrarnos en las memorias que median entre el sujeto y el objeto/artefacto, interacción dialógica que compone las identidades del territorio.

REFERENCIAS

Ariza, V. (2012). Investigación en diseño, una visión desde los posgrados en México. Ciudad Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

Ariza, V. (2013). La investigación basada en la práctica: una nueva perspectiva para la enseñanza del diseño. *Revista Digital Universitaria RDU* (14), pp. 2 - 15. Universidad Nacional Autónoma de México.

Baudrillard, J. (1968) *El sistema de los objetos*. Éditions Gallimad, Paris.

Blanco, J. (2007). Espacio y territorio: elementos teórico-conceptuales implicados en el análisis geográfico. In: J. Blanco, S. Bocero, P. Ciccolella, M. Fernández Caso, R. Gurevich, C. Natenzon, S. Quintero and C. Reboratti, ed., *Geografía. Nuevos temas, nuevas preguntas*, 1st ed. Buenos Aires: Editorial Biblos.

Clandini, D.J. & Connelly, F.M. (1995). *Relatos de experiencia e investigación narrativa*. En Larrosa, J, *Déjame que te cuente*. Barcelona: Alertes.

De Certeau, M. (1990/2000). *La invención de lo cotidiano*. Artes de hacer (Vol. 1). (A. Pescador, Trad.) México D.F.: Universidad Iberoamericana.

Escobar, A. (2016). *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*. Popayán: Universidad del Cauca.

Hernández, R.; Fernández, C. & Baptista, M.P. (2014) *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill Education, México.

Leroi-Gourhan, A. (1963/[1971]). *El gesto y la palabra*. (F. Carrera, Trad.) Caracas: Universidad

Central de Venezuela.

Mandoki, K. (2001). Análisis paralelo en la poética y la prosaica. Un modelo de estética aplicada. *Aisthesis*, (34), pp. 15 - 32. Pontificia Universidad Católica de Chile.

Margolin, V. (2009). La educación doctoral en diseño. Problemas y posibilidades. *ELISAVA Temes de Disseny*, (26), pp. 11 - 18.

Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Editorial Gedisa, España.

Monnet, J. (2015). *El espacio público definido por sus usos: una propuesta teórica*. Université Paris-Est, Lab'Urba, Institut Français d'Urbanisme.

Montañéz, G. & Delgado, O. (1998). Espacio, territorio y región: conceptos básicos para un proyecto nacional. *Cuadernos de Geografía* (7), pp. 120 - 133. Universidad Nacional de Colombia.

Yin, R. (2003). *Case Study Research. Design Methods* (3ª ed). Sage Publications.

ROLES DE GÉNERO EN LA PUBLICIDAD PARA NIÑOS Y NIÑAS EN COLOMBIA EN LA DÉCADA DE 1930

GENDER ROLES IN ADVERTISING FOR BOYS AND GIRLS IN COLOMBIA IN THE 1930S

LUCY J. GONZÁLEZ BUITRAGO

LUCYGONBU@GMAIL.COM

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO

SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN “DISEÑO, ARTEFACTO Y SOCIEDAD”

RESUMEN

Durante un ejercicio de aproximación inicial a “Chanchito, revista ilustrada para niños”, publicación periódica que se difundió en Colombia del año 1933 a 1934, el gran empeño por parte del equipo creador de procurar por medio de esta publicación un espacio pedagógico en el que los niños y niñas se vincularan y apropiaran del conocimiento allí compartido capturó mi atención; desde la ilustración hasta la publicidad se alían para brindar a sus “lectorcitos” ese imaginario de nación que se estaba intentando construir en nuestro país en las décadas de los 30’s y 40’s.

En el interior de estas revistas se puede observar, más allá de los esfuerzos pedagógicos, los claros roles de género y los valores o virtudes respectivos que se busca fortalecer en la sociedad de la época, y la publicidad allí divulgada es un fuerte testimonio de dichos propósitos.

Es por esto por lo que me propongo, a través del reconocimiento y el análisis de los anuncios publicitarios difundidos en la revista Chanchito, evidenciar cómo el diseño, publicitario en este caso particular,

ha sido y es una herramienta contundente a la hora de generar cambios culturales, revolucionar paradigmas y, transgredir o mantener tradiciones; y como consecuencia, resaltar la importancia de la conciencia de responsabilidad social que permea todo el quehacer de los diseñadores en tanto comunicadores.

En primera instancia se realizará una revisión y descripción de los avisos publicitarios que se encuentran en varios números de la revista, posteriormente se procederá a contrastarlos con las políticas de la época, con los ideales de la Revolución en Marcha (1934 – 1938), y en un principio se tomarán las ideas foucaultianas de las “relaciones de poder” y el “espíritu de época” como punto de partida para el análisis.

PALABRAS CLAVE

roles, género, publicidad, niños, niñas.

ABSTRACT

During an exercise of initial approach to “Chanchito, illustrated magazine for children”, a periodical publication that was distributed in Colombia from 1933 to 1934, the great effort of the creative team to make through this publication a pedagogical space in which the boys and girls were linked to an information and somehow make it theirs, captured my attention. From the illustration to advertising, they joined efforts to give their “readers” that idea of the nation that was being built in our country in the decades of the 30’s and 40’s.

Within these magazines, we can observe, beyond the pedagogical efforts, the clear gender roles and the values or respective virtues that wanted to be strengthened in the society of that time, and the advertisement published there is a strong testimony of those ideals. This is why I intend, through the recognition and analysis of the advertisements in the Chanchito ma-

gazine, to show how the design or advertising design in this particular case, has been and still is a forceful tool when generating cultural changes, revolutionize paradigms and, transgress or maintain traditions; and as a consequence, highlight the importance of the awareness of social responsibility that permeates all the work of designers as communicators.

In the first place, a review and description of the advertisements that are found in several issues of the magazine will be carried out, then they will be contrasted with the policies of the time, with the ideals of the Revolution in March (1934 - 1938). And at the beginning, Foucauldian ideas of “power relations” and “spirit of the times” will be taken as the starting point for analysis.

KEYWORDS

gender, roles, advertising, boys, girls.



Figura 1. Portada del primer número de la revista. (Chanchito, vol. I, num. 1, Bogotá, 6 de julio de 1933)

INTRODUCCIÓN

Este ejercicio de análisis de las piezas publicitarias inscritas en una publicación periódica surge desde un interés particular por entender y hacer evidente la fuerte relación entre la producción de imágenes y el desarrollo discursivo de una época particular.

El acercamiento a la revista Chanchito fue un ejercicio de aproximación y manejo de archivo que se llevó a cabo en el marco de actividades del Semillero de Investigación “Diseño, artefacto y sociedad” propuesto por una de las profesoras a cargo, que a su vez ha realizado investigaciones en torno a las publicaciones periódicas infantiles y a la ilustración en Colombia. Dicho acercamiento me permitió encontrar un campo bastante amplio en el que podía explorar mi interés por las imágenes y, un contexto bastante intrincado a la luz del cual comenzar a revelar los aspectos de la relación que se establece entre estos dos ámbitos.

Una mirada más detallada, o si cabe decir más entrenada para estudiar las imágenes desde la formación del diseñador, por un lado y, por otro, tamizada por mi postura crítica como mujer partidaria de la igualdad para la construcción de sociedad; me permitió reconocer ciertos patrones a lo largo de las publicaciones que hacían evidente la distinción entre el rol ideal tanto de los niños y como el de las niñas. Dichas imágenes en su mayoría se encuentran en la dimensión de la ilustración que acompaña al contenido editorial y literario, pero también las piezas publicitarias que se valen de recursos tipográficos y algunas imágenes hacen alusión a esta misma cuestión de formalización de aquellos roles.

Es importante reconocer que en la década de los 30, Colombia atravesaba una época de fuertes cambios y contrastes políticos, en la que se gestaban grandes ideales de construcción de ciudadanos y de imaginario de nación; Chanchito, revista ilustrada para niños

nació inscrita en este espíritu de revolución, vio la luz en julio de 1933 y, luego de 63 números dejaría de producirse en noviembre de 1934. Dejando así un gran volumen de información, referencias e ideales inscritos en variados lenguajes, para que hoy ocho décadas después se pueda hacer un análisis de sus implicaciones.

Al hacer énfasis en el alcance e impacto de las imágenes no solo encontramos las herramientas de las que se vale un individuo o colectivo en determinado momento para determinado fin, sino que es posible comprender la verdadera dimensión de nuestro que-hacer como diseñadores y comunicadores, pues somos co-creadores de la realidad.

METODOLOGÍA

Este proyecto, que aún está en marcha, surgió a partir de la propuesta de digitalización de los 63 números impresos de Chanchito y desde allí se empezó a observar y a analizar la estructura de la publicación, para entender un poco la dinámica propuesta por el director Víctor Eduardo Caro, el equipo de escritores, ilustradores y demás personal de apoyo.

Posterior a eso la atención se posó en la definición del tema a trabajar; como se mencionó anteriormente fue claro el hecho de querer trabajar sobre el material gráfico que enriquece toda la publicación, pero no fue nada fácil delimitar los intereses. En primera instancia el claro tinte pedagógico de la revista fue un gran foco de atención, pues todos los recursos allí utilizados giran en torno a una gran preocupación por la educación de la infancia de la época, el tono del lenguaje escrito y gráfico dan pistas sobre la necesidad de hacer parte de la cotidianidad de los niños y niñas, dirigiéndose a ellos como seres independientes y capaces, reconociendo su individualidad proponiéndoles unas dinámicas de interacción, participación e integración, no solo con la revista, sino con su entorno,

desde el más cercano y conocido: la familia, hasta el más amplio y complejo: la nación.

Ahondando cada vez más en la estructura de la revista y su contenido, el lenguaje en torno a los roles de género comenzó a hacerse cada vez más evidente perfilando un poco más el tema a analizar; paralelamente al trabajo directo con el archivo, comenzar el acercamiento a documentación pertinente que permitiera una contextualización de la revista fue imperativo para comprender las influencias, intenciones y, en definitiva, el complejo entramado en el que toma forma esta publicación infantil. También fue de vital importancia hacer un acercamiento al estado del arte y reconocer desde que visiones se han acercado otros investigadores, encontrando así que el tema de los roles de género propuestos en Chanchito son analizados bajo la luz de la dimensión literaria, la dimensión histórica y, ya un poco más próximos al diseño, se encuentran trabajos en los que la dimensión gráfica cobra protagonismo; pero la publicidad en tanto piezas interdependientes de la publicación no han sido trabajadas a fondo.

Luego de entender mejor el campo de investigación en torno a la revista, el paso a seguir fue la construcción de un marco teórico desde otras disciplinas, que permitieran abordar el tema desde varias perspectivas y así tener un mayor espectro que enriqueciera los posibles hallazgos, en este marco teórico se evidencian dos dimensiones, en primer lugar, la consecución de textos pertinentes al contexto socio-político colombiano de la época, como por ejemplo las Memorias del Ministerio de Educación de 1934, el discurso de posesión del entonces presidente Alfonso López Pumarejo; y en segundo lugar, se ubican las fuentes provenientes de las ciencias sociales que permiten darle profundidad a la visión que se está trabajando, como el texto de Foucault Vigilar y Castigar, el nacimiento de la prisión, entre otros textos y autores teóricos pertinentes.

Por último, una de las tareas esenciales es comenzar a contrastar y relacionar, por un lado, la evidencia que brinda el archivo y por otro, la información recolectada; conectar puntos comunes y descartar aquellos que no corresponden a la época o al contexto. En este proceso de ubicación y recolección de fuentes, la cantidad de información a la que se puede acceder es enorme, por lo que es verdaderamente importante tener el tema muy bien delimitado, y mantenerlo muy presente durante todo el proceso, pues a medida que uno se va adentrando la cantidad de puertas que se abran es inmensa y es muy fácil perder el norte de la investigación; pero es necesario también reconocer cuando se llega a un punto que aunque no sea un aspecto previamente contemplado, puede darle un giro vital a la ruta y al objetivo.

Los papeles preestablecidos en los inicios de Chanchito

En el mes de Julio de 1933, el primer número de esta publicación es distribuido en el país, en la primera carta editorial se puede leer la emoción y los grandes ideales que Víctor E. Caro se propone plasmar en cada una de las ediciones de la revista.

En el lenguaje que él maneja se intuye la relación íntima que pretende construir con sus “lectorcitos” y, el fuerte interés por contribuir en la construcción del alma nacional infantil, cómo el mismo lo menciona: “Por fin queridos lectorcitos, logramos realizar el proyecto acariciado hace mucho, de publicar una revista que responda a vuestras aspiraciones y anhelos y sea como el espejo del alma nacional infantil.” (Caro. 1933. p. 3)

Es en esta misma carta en la que más adelante se percibe una alusión a la distinción frente a la cuestión de género que aquí nos atañe, pues al hacer referencia al contenido que se va a encontrar el lector menciona que aparte de, cuentos, historias fantásticas y datos

curiosos, menciona que también habrá “recetas de cocina para las niñas hacendosas” (p. 3). Y, llegando ya casi al final del artículo cuando el autor habla de la importancia de conocer la historia “de esta tierra bendita y la vida de sus mejores hijos” utiliza una expresión que puede pasar desapercibida dado el uso tradicional del género en el lenguaje: “a fin de que, cuando lleguéis a la edad de hombres, aunque sea solo por no quedaros atrás, honréis a la patria sirviéndola con absoluta hidalguía y abnegación” (p. 4), pero, que en contraposición a la cita anterior, marca una clara postura frente a aquellas actitudes o valores propios de niñas (hacendosas) y niños (honor, hidalguía).

Dicha postura se verá reflejada y reforzada por todos los elementos que componen la publicación.

Estructura de la revista Chanchito

Como mencioné anteriormente, esta publicación tuvo un total de 63 números, distribuidos entre los años 1933 y 1934, cada uno de ellos conformado por 28 páginas, incluyendo portada y contraportada.

Todo el contenido formado por lecturas, historieta, concursos, recetas, cartas de los “lectorcitos”, se distribuye en secciones que van transformándose muy sutilmente, en su mayor parte debido a la inclusión de concursos y demás apartados en los que se apela a la participación del público lector.

Ya centrándonos más en las pautas publicitarias, estas aparecen distribuidas en la parte interior de la portada, en las primeras dos páginas y las últimas cuatro, en la parte interior de la contraportada y la misma contraportada. Esto podría variar levemente en cada número, por ejemplo, cuando un concurso en el que se invitaba a los lectores a armar un rompecabezas y enviarlos al apartado de correo de Chanchito, el interior de la contraportada fue destinado para dicho rompecabezas.

En cada número de la publicación hay un aproximado de 21 anuncios, que pautan desde juguetes, artículos de arte, cámaras, hasta cigarrillos o cuentas de ahorros para niños.

Es necesario destacar que la elección de los anuncios publicitarios allí publicados no era aleatoria, sino que por el contrario estaba totalmente acorde al lenguaje utilizado en toda la revista e iba totalmente dirigida a los niños, reconociéndolos como seres independientes en plena capacidad de elegir, pero al mismo tiempo apelando a la integración del núcleo familiar y, como veremos más adelante, específicamente a la relación madre-hija y padre-hijo. Incluso se puede ver cuáles fueron los comportamientos que se buscaban fomentar en el público infantil de la época.



Figura 2. Página de anuncios publicitarios. (Chanchito, vol. I, num. 11, Bogotá. 14 de septiembre de 1933)

Anuncios publicitarios en Chanchito

En este apartado se abordarán un poco más en detalle la variedad de anuncios publicitarios que están presentes en la revista, intentando un esbozo de clasificación de acuerdo con la pertinencia al tema aquí tratado.

Una primera distinción puede hacerse teniendo en cuenta aquellas piezas publicitarias que buscan difundir modelos de comportamientos dentro de los niños y niñas, construir en ellos hábitos de acuerdo con las nuevas visiones de nación; como por ejemplo, el anuncio de la Caja Colombiana de Ahorro, cuyo cabezote dice: “Juventud de ahorro, vejez de oro” (Fig. 3), incitando a los más jóvenes de la familia a cultivar el hábito del ahorro desde muy temprana edad, por la misma línea encontramos la pauta de la Caja de Ahorros de The Royal Bank of Canada en donde mencionan que al ahorrar “adquirirán hábitos de orden y tendrán al terminar sus estudios un capital que por haberse formado con esfuerzo, será empleado con inteligencia” (Fig. 4); o la pieza del Consejo Administrativo de Ferrocarriles en la que se promocionan los pasajes en tren para disfrutar de un paseo en familia los fines de semana (Fig. 5).

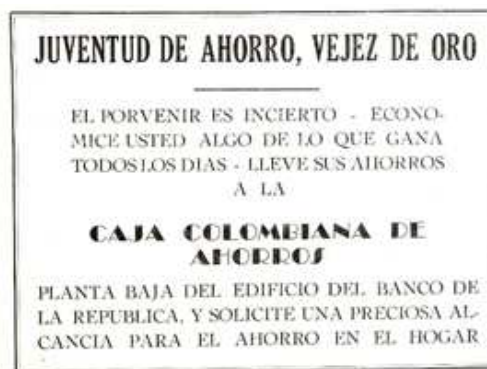


Figura 3. Anuncio publicitario Caja Colombiana de Ahorro. (Chanchito, Bogotá. 1933)



Figura 4. Caja de Ahorros de The Royal Bank of Canada. (Chanchito, Bogotá. 1933)

Otra caracterización hace referencia a aquellos anuncios enfocados en promover la higiene, el cuidado de la salud y el bienestar, entre ellos encontramos alusiones al cuidado de los dientes, invitando a comprar elementos de higiene dental en Tamayo & Fonnegra (Fig. 6).

Una tercera clasificación se refiere al gran interés por integrar a los niños y niñas lectores de Chanchito a todas las actividades culturales que estaban disponibles para ellos como, por ejemplo, el “cine para niños” o las horas de lectura programadas en la Biblioteca Infantil (Fig.7 y 8).



Figura 5. Anuncio publicitario Consejo Administrativo de Ferrocarriles. (Chanchito, Bogotá. 1933)



Figura 6. Anuncio publicitario de Tamayo & Fonnegra. (Chanchito, Bogotá. 1933)

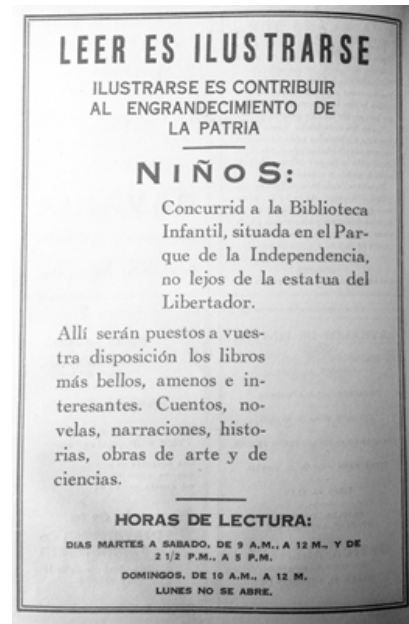


Figura 7. Anuncios publicitarios “Horas de lectura”. (Chanchito, Bogotá. 1933)

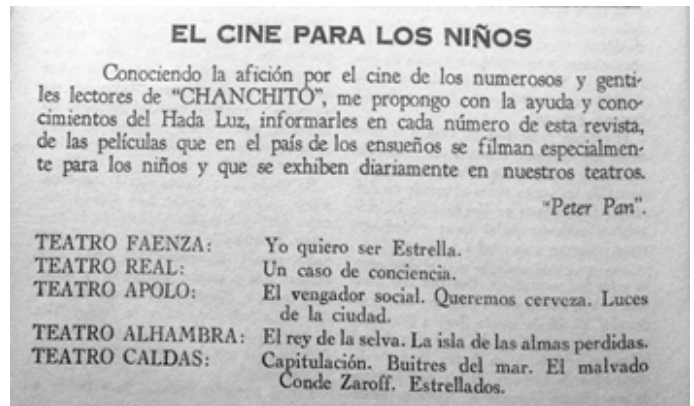


Figura 8. Anuncios publicitarios “Cine para niños”. (Chanchito, Bogotá. 1933)

Por último, está aquella categoría en la que se ubican las piezas publicitarias en las que se ofrecen diferentes bienes y servicios; es aquí donde se hace más evidente la distinción entre las visiones de los intereses y las funciones que deben desempeñar, por un lado, las niñas en tanto futura mujer-madre y los niños como futuro hombre-padre. Aquí se observa como la publicidad para niñas apela a la relación con la madre, y de la misma manera, cuando el objetivo es el público masculino, la relación familiar a la que se apunta es

aquella entre parientes del mismo sexo. Por ejemplo, la publicidad de los Cigarrillos Piel Roja, hacen alusión a la comprensión por parte del niño protagonista de la pieza del deleite que obtiene su padre al fumar (Fig. 9); y en paralelo a las niñas se les ofrecen “cocinitas” y “planchitas” que funcionan de verdad, cerrando la pieza con la siguiente invitación: “pídele a tu mamá que te lleve a verlas al almacén de la Energía” (Fig. 11).

Lo anterior denota que, aunque exista el gran objetivo de integrar y fortalecer la familia reconociéndola como una unidad social, dentro de ese “todo” están fuertemente distribuidas las funciones y los intereses; que guardando las dimensiones termina siendo un reflejo de la sociedad colombiana de la época.

La mayoría de los anuncios aquí presentados están presente en casi todos los números de la publicación, los pocos que tienden a variar son los que corresponden a productos específicos. Esté pequeño detalle da a entender la solidez de aquella oferta, es decir no se publicitaban productos sin motivo alguno, sino que todos y cada uno de los que aparecían allí por estar completamente ligados a los ideales pedagógicos y estructurales de Chanchito.



Figura 9. Anuncio publicitario Cigarrillos Piel Roja. (Chanchito, Bogotá. 1933)



Figura 10. Anuncio publicitario Cortázar Hnos. (Chanchito, Bogotá. 1933)



Figura 11. Anuncio publicitario Almacén de la Energía. (Chanchito, Bogotá. 1933)



Figura 12. Anuncio publicitario La perfumería de Cundinamarca. (Chanchito, Bogotá. 1933)

CONCLUSIONES

A manera de cierre, luego de observar los lineamientos de la publicación en general y mencionar algunos de los casos específicos que nos sirven como referentes de estudio para el tema planteado, es posible establecer ciertas relaciones teóricas.

En primera medida, es fundamental resaltar los procesos de reestructuración de Colombia en cuanto a la visión de educación, los nuevos modelos pedagógicos como el llamado objetivo y el Montessori que inspiran experimentos en instituciones tradicionales del país, la incipiente y un poco rezagada educación femenina, todo esto explicado en detalle y profundidad en las Memorias del Ministro de Educación al Congreso presentadas entre 1932 a 1936. Sumado todo esto a la estrecha relación que tenía el autor de la revista Víctor Eduardo Caro con todo este nuevo proyecto educativo, desempeñando un alto cargo en el Ministerio de Educación por los mismos años en que se publicaba la revista, como lo menciona Bea-

triz Robledo en su artículo “La revista Chanchito, un homenaje a los niños colombianos” (2004).

Y a la luz de este reconocimiento contextual es posible entender a Chanchito, no como un fin en si mismo sino como un medio para tal fin; una herramienta, o en términos foucaultiano un dispositivo en el que se reproduce el entramado de las relaciones de poder propias de la época, ésta publicación esta lejos de ser una ingenua publicación infantil con el objetivo de entretener; por el contrario en ella se pueden vislumbrar los intereses de una clase dominante, las aspiraciones sociales, culturales y políticas en la construcción de un joven país, e incluso las herramientas disciplinarias de las que se valían para formar a los futuros colombianos, es más el mismo Chanchito, personaje principal de un poema de Rafael Pombo, es el ejemplo de aquel individuo salvaje que fue disciplinado por la fuerza de las normas social y moralmente aceptadas.

Es entonces cuando el lenguaje gráfico y publicitario se entrelaza con toda esa carga ideológica sirviendo como elemento revolucionario y/o contrarrevolucionario. Aunque para nosotros actualmente nos sea difícil entender esta época como revolucionaria, para la Colombia de comienzos del siglo XX todo este movimiento hacía parte de un nuevo y renovado aliento que prometía un futuro de progreso y bienestar.

Y en este caso particular, todo ese idioma gráfico y verbal sirvió para reforzar ideales en las mentes de niños y niñas ávidos de conocimientos; fue a través de las palabras e imágenes plasmadas a lo largo de las 63 entregas de la revista, que muchos de los hoy abuelos y abuelas crearon su propio imaginario de país, de ciudad, de familia, de su lugar y función como hombre o mujer.

Es por eso por lo que una de las motivaciones a realizar este trabajo de análisis, se convierte en una invitación a cuestionar nuestro papel como profesionales

creativos dentro de una sociedad cambiante, que cada vez más apela a lo visual para crear realidades, para crear maneras de aproximarse al individuo en tanto tal para hacerlo participe de una comunidad cuyos límites se desdibujan a una velocidad vertiginosa. Tenemos una capacidad enorme de creación, pero debemos hacernos responsables y conscientes de las implicaciones de nuestros productos.

BIBLIOGRAFÍA

- Caro, V. E. (1933-1934). Chanchito, una revista ilustrada para niños. Núm. 1-63.
- Deleuze, G. (1990). ¿Qué es un dispositivo? En Michel Foucault, filósofo (pp. 155-163). Gedisa.
- Foucault, M. (2009). Vigilar y castigar: El nacimiento de la prisión. Siglo XXI.
- Robledo, B. H. (2004). La revista Chanchito, un homenaje a los niños colombianos. Boletín Cultural y -Bibliográfico, 42(67), 34-52.
- Rada, V. E. P., & Acosta, M. T. (2018). Rin Rin y Chanchito. La dimensión de sus imágenes. Dos revistas infantiles de ideologías antagónicas publicadas durante la década de los treinta en Colombia. Análisis, 50(92 (En-Ju)), 119-143.
- Rada, V. E. P., Formación de ciudadanía desde la revista Chanchito (Tesis de Magíster en Semiótica). Universidad Jorge Tadeo Lozano, Facultad de Ciencias Sociales, Bogotá.

“RESCATE DE LA IDENTIDAD Y LA MEMORIA CULTURAL ASOCIADA A LA TRADICIÓN ORAL EN EL RESGUARDO INDÍGENA NASA DE LA VEREDA ANDALUCÍA DEL DEPARTAMENTO DEL CAUCA.”

NATALIA JIMÉNEZ OSORIO

LITTLENATZ07@GMAIL.COM

JOSÉ RAFAEL GONZÁLEZ

JOSE.GONZALEZ@JAVERIANACALI.EDU.CO

FERNANDO ARBOLEDA

FARBOLEDA@JAVERIANACALI.EDU.CO

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI

SEMILLERO NELI NUEVAS EXPRESIONES DE LENGUAJE INTERCULTURAL.

RESUMEN.

De acuerdo con Giménez (2009) “Sin memoria cultural no existe identidad”. El conocimiento de culturas indígenas como la Nasa en el norte del Cauca, Colombia, ha sido guardado y transmitido por diferentes vías de generación en generación. “Los pocos recuerdos que conservamos de cada época de nuestra vida son reproducidos incesantemente y permiten que se perpetúe como por efecto de una filiación continua el sentimiento de nuestra identidad” (Halbwachs, 1994), pero factores como la violencia, suelen generar desplazamientos forzados y consecuencias como la dificultad de las generaciones más jóvenes para aprender su cultura, lo que conlleva a una pérdida de la memoria en las comunidades rurales que se ven afectadas, cuyos integrantes pueden llegar a no conocer suficientemente sus tradiciones e historias. Según datos oficiales del Ministerio de Cultura, más de 1.390.000 indígenas de Colombia que representan el 3.36% del total de la población nacional, sufren de grandes problemas por estas causas.

El objetivo del estudio se centra en el registro de las formas culturales asociadas a la memoria tradicional oral que hacen parte del diario vivir de una comunidad Nasa del Cauca, mediante modelos de diseño centrados en el humano, en los términos planteados por autores como Bas & Guillo (2015), quienes destacan que en estos procesos de diseño participativo el foco son las personas, así como lo racional en conjunción con lo emocional.

Como resultado del proyecto se espera generar una herramienta de empoderamiento que ayude a salvaguardar la tradición oral en las comunidades comunidad Nasa del Cauca, aportando al fortalecimiento de la identidad cultural de la comunidad objetivo y de la sociedad urbana.

PALABRAS CLAVES

Identidad, salvaguarda, patrimonio cultural inmaterial, editorial, analógico, digital

ABSTRACT

According to Giménez (2009) “Without cultural memory there is no identity”. The knowledge of indigenous cultures such as Nasa in the north of Cauca, Colombia, has been saved and transmitted by different routes from generation to generation. “The few memories we have of each period of our lives are reproduced incessantly and allow the feeling of our identity to be perpetuated as a result of continuous filiation” (Halbwachs, 1994), but factors such as violence tend to generate forced displacement and consequences such as the difficulty of younger generations to learn their culture, which leads to a loss of memory in rural communities that are affected, whose members may not know enough about their traditions and histories. According to official data from the Ministry of Culture, more than 1,390,000 Colombians, representing

3.36% of the total national population, suffer from great problems due to these causes.

The objective of the study focuses on the registration of cultural forms associated with traditional oral memory that are part of the daily life of a Nasa del Cauca community, through design models focused on the human, in the terms proposed by authors such as Bas & Guillo (2015), who stress that in these processes of participatory design the focus is people, as well as the rational in conjunction with the emotional.

As a result of the project, it is expected to generate an empowerment tool that helps to safeguard the oral tradition in the communities of the Nasa del Cauca community, contributing to the strengthening of the cultural identity of the target community and urban society.

KEY WORDS

Identity, safeguard, intangible cultural heritage, editorial, analogue, digital

INTRODUCCION

Este proyecto surge como resultado del poco sentido de pertenencia que los colombianos tenemos hacia nuestras comunidades indígenas, campesinas y afrodescendientes que habitan en comunidad en un mismo país que se ha visto afectado por la violencia. Pero hoy en día esta violencia se ve por parte de la misma sociedad y diferentes factores que ha apartado a estas comunidades dejándolas afuera de su vista, discriminándolas, afectando su bagaje cultural y tradicional parte del PCI patrimonio cultural inmaterial de Colombia. Esta violencia ha seguido hasta alcanzar a los más pequeños los cuales no reconocen su cultura y tradiciones generando una pérdida de esta gran riqueza cultural que hace parte de Colombia.

Se trabaja entonces en la creación de un sistema de comunicación visual que permita registrar la memoria tradicional oral en torno a la danza de la comunidad nada de la vereda de Andalucía de Caldoño Cauca para sensibilizar a sus nuevas generaciones dentro y fuera de la comunidad. Lo que permitirá que las nuevas generaciones desarrollen un sentido de pertenencia fuerte hacia su cultura y tradiciones.

DISCUSIÓN/REFLEXION

El objetivo general del proyecto es crear un sistema de comunicación visual que permita registrar la memoria tradicional oral en torno a la danza de la comunidad nada de la vereda de Andalucía de Caldoño Cauca para sensibilizar a sus nuevas generaciones dentro y fuera de la comunidad.

Este objetivo se cumplirá mediante los siguientes objetivos específicos: Recolectando tradiciones y formas culturales relacionadas con la tradición oral de la comunidad, reconociendo los mecanismos de transmisión y apropiación de conocimientos en la comunidad, definiendo las estrategias adecuadas para generar empatía con los habitantes del resguardo, y finalmente realizar un sistema de comunicación visual utilizando la ilustración como medio de sensibilización.

Escuchar los cuentos y relatos sobre la vida, costumbres y lo del día a día de la boca de los mayores en una comunidad es una verdadera riqueza de saberes. Esta manera natural cómo se transmitían los conocimientos y tradiciones de generación en generación era un hilo invisible que garantiza supervivencia de costumbres, tradiciones culturales de los pueblos.

En un país como Colombia, famoso por su rica diversidad cultural generada en la multiplicidad de identidades y expresiones culturales de los pueblos

y comunidades que la conforman como País, estos pueblos se extienden alrededor de Colombia como los afros, Rom, Campesinos, e indígenas que contienen una gran cantidad de expresiones culturales tradicionales que son supremamente importantes para su identidad como etnia ya que “Sin tierra no hay cultura, sin cultura no hay identidad y sin identidad la existencia carece de sentido” (La gran Epoca, 1995) , estos grupos étnicos representan, de acuerdo con el censo realizado por el Dane del año 2005, el 13.77% del total de la población colombiana, en donde la población afrodescendiente representa la mayoría con el 10,40%, seguida por los pueblos indígenas con 3,36% y el pueblo Rrom o gitano con el 0,01%. (Ministerio de Cultura, 2015) Estos saberes tradicionales se pasan de generación en generación, dejando así una huella en diferentes personas de la comunidad dejando que estas tradiciones ya que no están escritas puedan cambiar y así como dice Gimenez “la cultura nunca debe entenderse como un repertorio homogéneo, estático e inmodificable de significados. Por el contrario, puede tener a la vez “zonas de estabilidad y persistencia” y “zonas de movilidad” y cambio”(Gimenez, 2013). Pero estas tradiciones están en peligro de ser olvidadas por diferentes factores como el desplazamiento algunas veces generado por la violencia en Colombia, de esta misma manera, consecuencias como la dificultad de los más jóvenes para aprender su cultura, debido a que estas tradiciones tienen muy poca repercusión sobre la escuela y los modelos educativos que llegan a implementarse en las escuelas de los cabildos. Actualmente se encuentran elementos que se han venido con implicaciones ajenas a la cultura tradicional y que el Ministerio de Educación Nacional colombiano propone a las comunidades como avance hacia la cultura civilizada y urbanizada o hacia lo que el denomina el “progreso”. Estos elementos crean una gran distancia entre el indígena y su propia cultura e identidad ya que genera un saber ajeno a la realidad de las comunidades, por lo cual provoca deserción de los estudiantes indígenas,

quienes ven más oportunidades en irse a trabajar a grandes ciudades y dejan en olvido su propio saber y comunidad.

Grandes ciudades y olvidase de su cultura e identidad como indígena.

En el 2010, la Organización Nacional Indígena de Colombia nombró los 32 pueblos en riesgo de desaparición física y cultural, lista que –dicen ellos– podría estar llegando a los 64.

La amenaza de la pérdida total de la memoria indígena y la desaparición de los valores culturales es una realidad de todas las comunidades indígenas en Colombia.

La tradición oral debe volver a surgir y enriquecerse de nuevos sentidos y ser valorada, no solo dentro de las comunidades sino afuera de las mismas ya que Colombia es todo un país. Esto debe realizarse en momentos como los actuales, en donde la globalización de la comunicación y los medios tecnológicos llenan todos los espacios de la sociedad y aun así no somos conscientes de esto. Además, no solo es la comunicación entre ciudad y campo el que falla sino la misma comunicación entre culturas que no ha sido lo suficientemente amplio por causa de la fragmentación cultural, la desigualdad, la discriminación y la exclusión social que aumentan cada día y hacen que Colombia sea una nación dividida, esto apunta a la extinción de las tradiciones indígenas.

Partiendo de lo anterior es importante resaltar el objetivo de este proyecto, el cual busca registrar estas tradiciones en torno a la danza tradicional para las nuevas generaciones y aporte a el sentido de pertenencia dentro y fuera de la comunidad.

El proyecto se va a enmarcar en el resguardo indígena Nasa de la vereda Andalucía de Caldono cauca, en

compañía de la fundación Tejedoras ancestrales de vida, fundación de mujeres nasa que han promovido el querer de su comunidad dentro de la ciudad y en los mismos resguardos.

Los indígenas Nasa son indígenas de muchas tradiciones en Colombia. El resguardo indígena Nasa de la vereda Andalucía en la región del cauca es una comunidad que cuenta con muchas tradiciones que se están perdiendo debido a la falta de pertenencia no solo en los niños sino en la misma comunidad, la cual ha sido discriminada y maltratada por diferentes actores, como la tecnología que ha generado que los jóvenes no quieran ser más indígenas por lo que ven en las redes sociales además que ven más oportunidades en la ciudad, a causa de esto muchos mayores tienen un desagrado por estos aparatos que se han llevado poco a poco la cultura y las tradiciones al olvido.



Fig. 1. Registro fotográfico Observación en la vereda indígena Andalucía Cladono Cauca

El público objetivo en el cual se enmarca este proyecto, está conformado por jóvenes colombinos habitantes del resguardo indígena Nasa de la vereda Andalucía de Caldono Cauca entre los 9 y 13 años de edad, estudiantes de educación primaria. Se conocen entre si, son estudiantes de la misma institución

académica. Así como se quiere llevar a cabo en las nuevas generaciones de la comunidad Nasa se quiere visualizar en ambientes educativos que cuenten con espacios de lectura infantil y que promuevan el conocimiento cultural colombiano a los niños de edades entre los 8 a 13 años de edad.

El proceso para la realización del benchmarking inició teniendo en cuenta 4 ideas claves a partir del enfoque del proyecto.

Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI)

Esta categoría quiere analizar cómo se muestra el patrimonio. Es decir, cómo se cuenta y de qué manera se abordó el patrimonio, esta categoría contiene. La Co-creación que pretende analizar todos los casos que hayan implementado alguna metodología de diseño. Expresión En este segmento, se pretende analizar todas las formas como emociones y expresiones que los casos analizados han tenido con el usuario, haciendo uso de las diferentes formas de expresión como la ilustración y el dibujo. Y finalmente Comunicación La categoría de comunicación pretende analizar todas las formas en las que los casos analizados se han comunicado con su público objetivo, haciendo uso de las diferentes plataformas y métodos que la tecnología moderna lo permite.

Es necesario tener en cuenta algunos conceptos claves para el desarrollo del proyecto:

PCI Patrimonio cultural inmaterial está formado por un complejo conjunto de activos sociales, culturales que le dan a un grupo humano sentido, identidad y pertenencia. Este no solo comprende expresiones, representaciones, conocimientos y técnicas de un grupo humano, que tienen sus raíces en el pasado y se perpetúan en la memoria colectiva, sino también en el día a día de las comunidades y colectividades sociales.

Estas prácticas que se transmiten de generación en generación, están en un estado entre el pasado y el presente. Al ser cambiantes se recrean constantemente con función al ambiente y la historia de la misma comunidad. “El patrimonio es la identidad cultural de una comunidad y es uno de los ingredientes que puede generar desarrollo en un territorio, permitiendo equilibrio y cohesión social”. (Molano, 2007). Es por esto la importancia de la tradición oral de dar a ver la realidad local desde cuentos o relatos populares, se apoya en la transformación de la historia en un elemento más cercano para la comunidad, aceptando crear una nueva lectura alrededor de entornos culturales, familiares y locales. Desde la memoria oral se puede identificar la identidad de la población y su relación con el territorio, la educación, y sus creencias. Su enseñabilidad facilita la conservación de las tradiciones legadas de generaciones ancestrales, como aporte de saberes a la educación y cultura (Mendoza y Reyes, 2005, 40)

al entender esto podemos hablar de Salvaguardia todas estas prácticas culturales consideradas patrimonio cultural son frágiles al día de hoy, debido a una serie de amenazas en los efectos de la globalización económica, la imposición y estandarización de patrones y pautas culturales, la urbanización, la aculturación industrial, el turismo, los avances tecnológicos, y en la transformación acelerada de los modos tradicionales de vida.

Se entiende por “salvaguardia” las medidas encaminadas a garantizar la viabilidad del patrimonio cultural inmaterial, comprendidas en la identificación, documentación, investigación, preservación, protección, promoción, valorización y transmisión básicamente a través de la enseñanza formal y no formal y revitalización de este patrimonio en sus distintos aspectos (UNESCO, 2003, p.2). La importancia de estas prácticas se encuentra en que son parte de la identidad y tradiciones de comunidades, y es sumamente

importante la valorización de estas, darles sentido a las prácticas culturales heredadas de las generaciones anteriores, con el propósito de preservarlas.

Construcción de identidad en la infancia como se mencionó anteriormente, el patrimonio son las formas de vida que expresan la identidad de los grupos humanos.

La identidad consiste entonces en la interiorización por un grupo dado que posee varias formas de vida específicas. La identidad se construye a partir del contraste de culturas, asimismo como el patrimonio, la identidad son reflexiones del pasado y la realidad del presente. Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad” (González Varas, 2000: 43 citado en Molano L, 2007 p. 73). Esta identidad cultural se da en los primeros años de vida según Leonor Jaramillo, 2007 se desarrolla entre los 8 y 10 años donde se da la socialización primaria que está relacionada con el núcleo familiar, y al mismo tiempo empieza el secundario que corresponde a la escuela, grupo de pares, universos profesionales, instituciones políticas, religiosas, culturales, deportivas, etc. Finalmente, al ser niños de unas edades tan importantes para el desarrollo de la memoria cultural se opta por la ilustración como método de investigación y aprendizaje El dibujo es una forma de expresión que está relacionada con las ideas y el subconsciente, El individuo no solo plasma sus ideas, sino imaginarios de su memoria que ha formado a partir de conocimientos ya adquiridos, siendo estos orales, visuales, o táctiles. Al decir esto “dibujar es un medio para alcanzar un fin, una herramienta que ayuda a resolver problemas, crear nuevas ideas y ayuda a la comunicación. El dibujo puede ser un instrumento invaluable en la comunicación. (Jiménez & Cháves, 2009)

La metodología utilizada en este proyecto, surge de la combinación de tres metodologías existentes, Diseño

Centrado en el Usuario (DCU), el Design Thinking y la propuesta por Colores por la Vida.

Concretándose entonces esta en 4 etapas pensada en el símbolo Nasa del espiral.

Primero Comienzo el espiral, que consiste en realizar el primer acercamiento a la comunidad, en la cual se empapa de información para después generar una búsqueda de necesidades. Todo con el fin de empatizar y generar un ambiente de confianza hacia el investigador.

Segundo Caminemos juntos se analiza los resultados de la ideación según la búsqueda de necesidades y se hace co- ideación con el público objetivo, una dinámica más participativa donde el usuario comparte sus pensamientos hacia el proyecto. Aquí se dan los talleres los cuales se acerca a el usuario a encontrar diferentes métodos de acción al problema.

Tercera, Olas de oportunidad, en esta etapa se crea con los usuarios y se crea una posible solución por medio de prototipados rápidos. Se realiza un primer prototipo y pruebas de usuario para ver errores y mejoras en el producto final. Por último Miradas, en esta etapa se realizan las mejoras realizadas en el prototipo y se entrega el producto a la comunidad.

Se aplicaron para el desarrollo de este proyecto herramientas, como talleres grupales, la observación, el brainstorming, y focus group. Con estas herramientas se logró una búsqueda de necesidades y mayor entendimiento del problema para poder cumplir los objetivos.



*Fig.2. Taller del espiral con niños de la comunidad
Dibujo de la semilla*

Dentro de estas herramientas se observo que la danza tradicional Nasa se esta perdiendo, los niños de la comunidad no danzan y no conocen sobre ella, esta forma cultural para ellos es una manera de contar historias del pasado, no solo celebrar, sino agradecer por medio de movimientos, cada una de estas danzas consideradas rituales son historias nunca contadas de manera escrita. Los niños demuestran desconocimiento sobre las danzas y sus historias además de no saber muchos de símbolos que se utilizan en la danza y son parte de la historia cultural Nasa. Se observó que muchos tienen memorias de cuando eran bebés y sus padres los llevaban en sus espaldas a danzar en diferentes rituales, pero ellos nunca han danzado y están conscientes que esta tradición se está perdiendo poco a poco.



Fig.3. Taller del espiral con niños de la comunidad

Al entrar a la comunidad hay que tener mucho respeto hacia sus creencias y tradiciones, la empatía es esencial en la metodología participativa, pero al ser muy desconfiados con los, es algo complicado de generar. Hablar con la comunidad es difícil ya que la mayoría solo habla Nasa yuwe y tienen dificultad para leer y escribir. Al hacer empatía con los niños la comunidad se muestra más abierta a el extraño dejando una energía positiva y un mejor pensamiento al tener este acercamiento con los niños.

Se observó que el espiral es uno de los símbolos más importantes en la comunidad Nasa, donde significa el comienzo y el fin de un ciclo. Este símbolo es utilizado de diferentes maneras, como en los tejidos, los chumbes (bolsos) y en las danzas, todo gira en torno al espiral. Muchas de las danzas tienen este símbolo en los pasos y se danza en espiral. Se encontró que una de los rituales más importantes para ellos es el ritual del despertar de la semilla, la cual se danza en los meses de agosto para la época de siembra, ellos agradecen a la tierra por los alimentos y la vida, haciendo un gran ritual que contiene diferentes danzas en las cuales una de las mas importantes es la Danza de la Semilla, danza que consiste en el proceso de la siembra en los Nasa.



Fig.4. Taller de danza ejecutado por la Fundación de Mujeres Tejedoras de Vida.

En complemento a los talleres de danza realizados por la fundación de Mujeres Tejedoras de Vida se realizó un taller de dibujo complementado con la enseñanza y socialización de la Danza de la Semilla, donde los niños eran ubicados entorno a el espiral que tiene un gran significado en esta comunidad y se les explico las partes de la historia, así, desde el comienzo del espiral los niños tenían que dibujar el comienzo de la danza según su perspectiva y el final de la danza en el final del espiral, dando conclusión a la historia haciendo un tipo de storyboard en equipo, dando a ver su concepto con su propio dibujo. Este taller se realizó con 15 niños de 8 a 13 años, en grupos de 3.

Como resultado se finalizó con 30 dibujos contando la historia de la danza seleccionada (danza de la semilla) los cuales son tomados como referentes para la creación de ilustraciones haciendo alusión a el la historia de la Danza de la Semilla.



Fig.5. Dibujo de participante del Taller Espiral.

La historia fue creada en conjunto con las mujeres Nasa de la fundación Mujeres Tejedoras de Vida. Finalmente se realizaron unos bocetos para la realización de la pieza seguido de su digitalización.



Fig.6. Boceto de pagina

CONCLUSIONES

Luego de realizar la investigación y aplicado herramientas y métodos se concluye que los niños han podido interiorizar la danza como parte de su cultura, han tenido aprendizaje por medio del dibujo y además aprendido como bailarla. Por lo anterior, a partir de un modelo, la entrega de una revista serie ilustra-

da en dos idiomas, español y Nasa-yuwe, al ser una comunidad bilingüe, donde los niños fueron participantes de la creación de la historia y el dibujo que se reinterpretara en la ilustración, esta estará conectada por medio de realidad aumentada y códigos QR a la red donde los otros niños fuera de la comunidad pueden ver este tipo de historias pertenecientes a estas culturas, también se agregara un “hazlo tu mismo” por lo que otras personas interesadas pueden realizar el taller del espiral y aplicarlo a sus proyectos de salvaguarda. Como resultado del proyecto se espera generar una herramienta de empoderamiento que ayude a salvaguardar saberes tradicionales en las comunidades Nasa del Cauca, aportando al fortalecimiento de la identidad cultural de la comunidad objetivo y de la sociedad urbana.

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

- Peppino, A. (2005). El papel de la memoria oral para determinar la identidad local. *Revista Casa del Tiempo*. Junio, 6-11.
- Unesco. (2003). Convención para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. Unesco
- Assmann, J., & Czaplicka, J. (1995). Collective memory and cultural identity. *New german critique*, (65), 125-133.
- Giménez, G. (2009). Cultura, identidad y memoria. *Materiales para una sociología de los procesos culturales en las franjas fronterizas*. *Frontera norte*, 21(41). *Revista Científica Guillermo de Ockham*. Vol. 10, No. 2. Julio - diciembre de 2012 - ISSN: 1794-192X - pp. 129-143
- Human Centered Design Toolkit. IDEO.
- UNICEF, U. (2002). Enseñanza y Revitalización de la Lengua Nasa Yuwe. UNICEF: Popayán.
- Domagk, S., Schwartz, R. N., & Plass, J. L. (2010). Interactivity in multimedia learning: An integrated model. *Computers in Human Behavior*, 26(5), 1024-1033.
- Lahire, B. (2007). Infancia y adolescencia: de los tiempos de socialización sometidos a constricciones múltiples. *Revista de antropología social*, 16, 21-38.
- Perichi, C. C. (2008). El patrimonio cultural y los nuevos criterios de intervención. *La participación de los actores sociales*. *Palapa*, 3(1), 41-49.
- Arévalo, J. M. (2004). La tradición, el patrimonio y la identidad. *Revista de estudios extremeños*, 60(3), 925-956.
- Martínez, J. (2015). Proyecto cultural de rescate, preservación y difusión de la memoria oral Sii chia n. *Visión Docente Con-Ciencia*.
- Greenfield, P. & Suzuki, L. (1998). *Cultura y Desarrollo Humano: Implicaciones parentales, educativas, pediátricas y de salud mental*.
- Certain, L. J. (2007). Concepción de infancia. *Zona próxima: revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación*, (8), 108-123
- Molano L., O. 2007. Identidad cultural un concepto que evoluciona. *OPERA*. 7, 7 (nov. 2007), 69-84.
- Mieles-Barrera, M. D., & Vesga, M. C. G. (2010). Apuntes sobre socialización infantil y construcción de identidad en ambientes multiculturales. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(2), 809-819.
- Mendoza Castro, Clemente. & Reyes Acosta, Gina. (2005). Tradición Oral: Aporte de saberes a la educación y cultura en el departamento del Atlántico. *Investigación Bolivariana*, 8(8), 38-47.
- Artunduaga, L. A. (1997). La etnoeducación: una dimensión de trabajo para la educación en comunidades indígenas de Colombia. *REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN*, 13, 35-45.
- Gordillo, P. C., & Ruiz, J. (2013). La estructura familiar dibujada por los propios niños/as. Una aproximación al dibujo como mediador social en las relaciones sistémicas familiares. *Revista de bellas artes: revista de artes plásticas, estética, diseño e imagen*, 11, 159-180.
- Jaramillo, L. (2007, Noviembre). Concepción de infancia. *Zona Próxima*.

Jiménez, C. Y., & Cháves, R. M. (2009). Semiótica del dibujo infantil: Una aproximación latinoamericana sobre la influencia de la televisión en los niños: casos de estudios en ciudades de Chile, El Salvador y México. (U. d. II, Ed.) Arte, individuo y sociedad, 21, 151-164.

Levie, W., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. Association for Educational Communications & Technology, 30(14), 30: 195.

Salzmann, T. (2014). Language, Identity and Urban Space: The Language Use of Latin American Migrants. Oxford, New York, Frankfurt: Peter Lang.

DESCUBRIENDO EL VALOR DE LA NARRATIVA TRADICIONAL CALEÑA

DISCOVERING THE VALUE OF TRADITIONAL CALEÑA NARRATIVE

LUISA FERNANDA PÉREZ GALINDEZ

LUISAFPG@OUTLOOK.COM

ALIOKA ITARÉ QUINTERO OSPINO

ALIOKA.QUINTERO@JAVERIANACALI.EDU.CO

JOSÉ RAFAEL GONZÁLEZ

JOSE.GONZALEZ@JAVERIANACALI.EDU.CO

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI

GRUPO DE INVESTIGACIÓN NELI

RESUMEN

El siguiente proyecto pretende conectar y afianzar a las nuevas generaciones en relación al conocimiento sobre narrativas que hacen parte del folclor y tradición de la ciudad de Santiago de Cali, enfocándolo en mitos y leyendas más representativas de la ciudad que se han ido transmitiendo y formando por medio de la memoria colectiva de sus habitantes.

Para su aplicación, se aborda la investigación y desarrollo del proyecto con niños pertenecientes a la Institución Educativa Nelson Garcés Vernaza, ubicada en la comuna 21 al oriente de Cali. Donde por medio de sesiones y talleres cortos de conceptualización, creatividad y collage, al igual que entrevista grupal y brainstorming se logra un acercamiento necesario para entender el contexto y conocimiento que pudiese tener el público objetivo en relación con el tema principal de este proyecto. Por otro lado, para la recolección de narrativas, se lleva a cabo una investigación por medio de fuentes secundarias, de las cuales se realiza un filtro de selección según patrones y narrativas más mencionadas en libros y páginas web.

Dentro de otros aspectos claves a resaltar del proyecto, se encuentra la interactividad y la ilustración como herramientas de comunicación y sensibilización con la audiencia. Al igual que la divulgación como eje central dentro del proceso del planteamiento de la solución final. Todo lo anterior se desenvuelve en una metodología basada en el diseño centrado en el usuario al igual que el diseño participativo como medio adecuado para generar soluciones congruentes en respuesta a las necesidades por medio de una búsqueda de la creatividad en conjunto.

PALABRAS CLAVES

Tradición oral, Identidad cultural, Mito, Leyenda, Diseño participativo.

ABSTRACT

The following project aims to connect and strengthen the new generation in relation to knowledge about narratives that are part of the folklore and tradition of the city of Santiago de Cali, focusing on the most representative myths and legends of the city that have been transmitted and created through the collective memory of its inhabitants.

For its application, the approach of the research and development of the project is with children belonging to the Nelsón Garcés Vernaza Educational Institution, located in the 21st. commune of eastern Cali.. Where, through short sessions and workshops of conceptualization, creativity and collage, as well as group interview and brainstorming, a necessary approach is achieved to understand the context and knowledge that the target audience could have in relation to the main theme of this project. On the other hand, for the collection of narratives, an investigation is carried out through secondary resources of which a selection filter is made according to the most mentioned patterns and narratives in book and websites.

Among other key aspects to highlight of the project, interactivity and illustration are found as communication and awareness tools with the audience, as well as the spread word as a central axis in the process of the final solution approach. All of the above is developed in a methodology based on user-centered design as well as participatory design as an adequate means to generate consistent solutions in response to needs through a search for creativity as a whole.

KEYWORDS

Oral tradition, Cultural identity, Myth, Legend, Participatory design.

INTRODUCCIÓN

Los mitos y leyendas como parte del sistema de creencias de una comunidad o pueblo tienen una gran carga de valor al ser un reflejo de lo que en el transcurso del tiempo un pueblo ha crecido, creído o también determinado como parte de sus costumbres y folclor. La tradición oral como principal transporte de comunicación de estas narrativas a lo largo del tiempo radica su importancia según Ramírez (2009) (citado en Riveros Vásquez, 2016) como “uno de los medios para asegurar la continuidad de un grupo social a través del fomento de la identidad cultural” (p.1), de esta manera los mitos y leyendas aportan a la memoria colectiva de un pueblo e incluso, ampliando las utilidades que poseen desde lo pedagógico, Magán (2016) expresa que logran un acercamiento a la lectura y “producen una interacción muy enriquecedora para la experiencia y el desarrollo personal del estudiante” (p. 401).

Sin embargo, en la actualidad, con el cambio de nuevos roles y demandas en áreas como lo laboral y cultural, las dinámicas de socialización entre el mismo entorno familiar han cambiado. Espacios en los que

podiese propiciarse momentos de conversa y transmisión de conocimientos entre adultos y jóvenes empiezan a sustituirse por la atención a nuevas tecnologías, que también pasan a ser el principal medio como referencia de información y contacto con la cultura. La ruptura entre el diálogo de fuentes tan importantes en el desarrollo de los niños como es la familia, empiezan a afectar la continuidad de la tradición oral y manifestaciones culturales en donde la conversación es vital para continuar un legado cultural.

En Cali, el nivel de contacto con actividades culturales de la ciudad incluso se mantiene en una cifra baja, según lo expone un informe de trabajo de campo publicado en el 2014 por Comfandi sobre industrias culturales de Cali en el cual; de actividades culturales que los encuestados resaltaron más hacia idas al zoológico, visitas a museos, asistencia a festivales como el Petronio Alvarez e idas a escuchar cuenteros en San Antonio, un 21,34% expresan no haber asistido a ninguno de estas actividades, es decir, 1 de cada 5 caleños no asisten a estas actividades y aquellos que si asisten prefieren su inversión en actividades más en relación con el entretenimiento que en las realmente reconocidas como actividades culturales.

Teniendo en cuenta lo anterior, este proyecto busca aportar un grano de arena a las diferentes dinámicas que se han venido realizando para salvaguardar la tradición oral que por todos los cambios sociales, económicos y políticos que ha sufrido la sociedad han pasado a un segundo plano. Por lo tanto, como objetivo central, se pretende resaltar la importancia de las narrativas tradicionales caleñas por medio de la ilustración como una herramienta de sensibilización en niños en edad escolar, esto mediante el identificar primero mitos y leyendas más representativos de la cultura tradicional caleña, para luego analizar el contexto y el conocimiento sobre la tradición oral caleña del público objetivo; pasando a definir canales y medios adecuados de interacción con la audiencia

y posteriormente desarrollando una herramienta de comunicación que permita la divulgación de estas narrativas al público objetivo.

DISCUSIÓN / REFLEXIÓN

Para un conocimiento en profundidad de la temática y contexto abordado en este proyecto fue indispensable abordar en conceptos y términos que tienen una relación directa con el tema, a su vez; dichas definiciones y reflexiones se retroalimentan con el análisis de referentes o benchmarking y aportan conclusiones valiosas para trazar y comprender el panorama de este proyecto:

Mito y leyenda: Según Villa (1989) “El mito como la leyenda constituyen narraciones que han venido pasando de una generación a otra, transmitidas verbalmente, que cumplen funciones básicas en grupos sociales y culturas humanas, en las cuales estos relatos son parte de su vida cotidiana” (p.38).

La distinción entre lo que es mito y leyenda, ha sido un debate tocado en diversas investigaciones que han tratado de responder los límites entre estos. Sin embargo, Villa expresa que sus diferencias parten primero del contexto: los mitos por ejemplo parten del contexto ritual y ceremonial al girar en torno a historias sagradas que explican orígenes y seres sobrenaturales. Por otro lado, la leyenda sin un sitio u hora determinada hacen parte de relatos en contextos sociales informales con personajes como héroes culturales, personajes fantásticos, historias de personas que existieron y sobresalieron.

Por lo tanto, la mayor parte de las narrativas que se conservan por medio de la tradición oral en contextos urbanos como son las ciudades, corresponden más hacia la figura de lo que son las leyendas, en donde se entra incluso a hablar de nuevas concepciones como

son las leyendas urbanas, “anécdotas de la vida moderna contadas como verdaderas pero que en realidad son falsas o dudosas” (Rodríguez, 2004,p.1)

Para este proyecto es clave entonces entender que los mitos y leyendas pueden aportar a la interacción de comunicaciones desde la lectura y la oralidad en el público objetivo y que el conocimiento de estas puede despertar en los jóvenes un interés transportador al profundizar en historias y personajes fantásticos, así como entender las razones de origen de muchos nombres, lugares y acontecimientos que hacen parte de la identidad misma de ellos.

Patrimonio Cultural Inmaterial: La importancia que tiene el patrimonio cultural inmaterial se encuentra en el valor social y económico de esta transmisión de conocimientos, al igual que en el conjunto que la Unesco expresa como “conocimientos y técnicas que se transmiten de generación en generación” (p.4). López (2008) también enfatiza el valor del patrimonio cultural inmaterial “como conocimiento de la existencia material, organización social, cosmovisión, y representación del mundo que fundan la identidad de un grupo social y lo diferencian de los demás” (p.5).

En cuanto a como se determinan, Torre, Molteni y Pereyra (2009) dicen que “cada cultura genera su propio sistema de valores o patrón de asignación de sentido que es, en cada caso, lo que determina la existencia de un bien del patrimonio cultural” (p.15).

Al entender entonces que manifestaciones culturales como los mitos y las leyendas aportan a la construcción de la identidad caleña lleva a plantear este proyecto a un posible alcance que logre seguir la tarea de la recolección de narrativas e incluso otras clases de símbolos culturales que hagan parte de la ciudad. Es decir, plasmar la solución hacia un público objetivo es lo que en el periodo de desarrollo de este trabajo

se logre, sin embargo, la herramienta que se emplee debe lograr un impacto que conecte a otros públicos, pues seguramente la cantidad de versiones sobre mitos y leyendas seguirá expandiéndose con la evolución del tiempo.

La identidad cultural: En relación con lo que pudiesen aportar el conocimiento y contacto con narrativas y demás manifestaciones culturales, se encuentra la identidad cultural como “la identificación con valores generales que expresan, leen e interpretan una cultura que es cambiante, mutable, variable y que se transforma en la continuidad histórica”. (Uribe, 2006, p.4).

Desde una temprana edad, la socialización es el principal medio para conocer comportamientos y acciones propias del entorno cultural. Según Mead (1971) (citado en Rodríguez-Buítrego, 2015, p.32) “la conducta del niño está modulada por la interrelación con los otros y su conocimiento sobre sí mismo lo va a adquirir mediante la imagen que recibe de los demás”. Mas adelante en etapas como la que se denomina la segunda infancia descrita por de Certain (2007) como “aquella que concierne a las edades entre los 8 y los 10 años”(p.110) se establece un periodo de socialización llamado primario, que corresponde al núcleo familiar y empieza a emerger fuertemente otro secundario que según explica Lahire (2006) corresponde “a la escuela, grupo de pares, universos profesionales, instituciones políticas, religiosas, culturales, deportivas, etc” (p.25). Es por esta razón que la cultura resulta de mayor importancia y absorción durante la infancia, reafirmando la importancia de dirigir este proyecto hacia un público que se encuentra en una etapa primordial de absorción con la cultura; dirigiéndose pues a niños y niñas entre los 8 y 12 años.

La ilustración y el dibujo como herramienta de comunicación y sensibilización: La ilustración como dice Schritter (2005) se trata de “la manifestación vi-

sual mas presente en nuestra vida cotidiana” (p.9). Entre las diversas posibilidades de expresión, el dibujo, por ejemplo, es la técnica gráfica por excelencia de la ilustración y es uno de los medios mas analizados y empleados como herramienta de comunicación en relación con públicos jóvenes. Philippe Wallon, Anne Cambier y Dominique engelhart (1992) expresan el dibujo como un signo y expresión de nuestra persona, la cual emparenta la actividad gráfica y su producto, por lo tanto “observar al niño dibujar, escuchar sus comentarios, nos permite penetrar en todo un campo de conexiones asociativas, semánticas y afectivas, que el simple dialogo raramente da ocasión de aprehender” (p.22). Así pues, al ser el dibujo un acto en el que se entremezcla el cerebro y la mente es posible plasmar emociones, vivencias, percepciones y distintos contextos que cada persona logra construir por medio de un sistema diferente y único sobre cualquier soporte.

Teniendo en cuenta esto, la ilustración se resume en un medio adecuado de acercamiento con el público objetivo para este proyecto, por lo cual se toma como herramienta principal de sensibilización dentro del objetivo general a dirigir la interacción con la audiencia.

El diseño participativo: El diseño participativo parte según Gazulla & Leinonen (2014) de la función del diseñador de no ver el mundo “como si en algún lugar hubiera un diseño perfecto que deberían descubrir” (p.108) sino de entender entonces el diseño como una actividad de exploración y en una búsqueda constante de alguna ruta. En su proceso, el diseño participativo propone entonces que:

las personas que se esperan que sean los beneficiarios de un diseño están invitadas a participar en el proceso desde las primeras etapas. Mediante la participación de las personas en el proceso, se espera que los resultados en conjunto sean mejores que si se hace sin ellas. (p.109).

Así que el diseño participativo en relación con otros términos de naturaleza similar como es la co-creación motivan a explorar percepciones distintas del público y logran transmitir también por parte de los involucrados un mayor compromiso y esencia que hacen del proyecto una solución enriquecida por el proceso de distintas manos y pensamientos cercanas a lo que para la audiencia es de interés y necesidad real.

Benchmarking

Para el análisis de referentes en este proyecto, se estructura la investigación en tres categorías cada una con unos criterios según el proceso a desarrollar del proyecto. Se tiene en cuenta entonces primero, proyectos en relación con salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial, segundo, proyectos con procesos de participación directa con públicos jóvenes y tercero, proyectos que abarcan la ilustración como un medio de sensibilización con audiencias jóvenes.

Se llevo a cabo un análisis de nueve proyectos en total en donde se concluye que la interacción es una de las características principales de la solución en proyectos en relación con la salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial, refiriéndose a plataformas digitales, realidad aumentada, animaciones o formas de narrar las historias a través de un elemento auditivo o táctil fuera de un mensaje plano de solo lectura o escucha. También se evidenció el uso de la ilustración como mayor herramienta en la solución de los proyectos y una gran sensibilización y participación con la comunidad y actores en relación con los niños como son abuelos, tíos, padres y demás.

METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la metodología del proyecto se realizó una combinación de tres metodologías existentes: Diseño Centrado en el Usuario (DCU), De-

sign Thinking y La metodología de Bruce Archer. La metodología de este proyecto consta entonces de 3 fases que se subdividen a su vez en 7 subfases:

1.Fase analítica: Esta primera fase abarca investigación profunda tanto con el público objetivo como con el objeto de estudio para luego analizar y concluir pasos a seguir de la siguiente fase. Por lo tanto, primero se debe determinar el objeto de estudio en donde se realiza una recolección de información analizando contexto, definición, patrones y posibles dudas a resolver que se conectan con las respuestas que pudiese aportar la audiencia objetivo. Luego se pasa a la subfase de empatizar con el público objetivo, en donde se da a conocer el proyecto y se escuchan las diferentes percepciones. Por último, se procede a delimitar conclusiones, se parte de hallazgos más importantes para decidir lo que se va a resolver.

2.Fase creativa: Comprende todo lo relacionado al proceso de idear y plasmar. Para esto primero se lleva a cabo la subfase de proponer, la cual corresponde a la generación de ideas e hipótesis de solución. Es aquí donde se vuelve al terreno de lo real, se activa la creatividad para la generación de distintas opciones que continúan al prototipar, es decir plasmar físicamente las ideas filtradas por medio del ensayo y error.

3.Fase ejecutiva: Esta fase realiza los últimos acercamientos entre las ideas planteadas y su funcionamiento en respuesta al público objetivo. Se procede a testear prototipos para posibles ajustes y llegar al entregar, etapa de conclusión y finalización del proceso donde se presenta el producto final o solución planteada ya realizada con ajustes necesarios.

Dentro de la metodología se aplicaron para el desarrollo de este proyecto herramientas tales como talleres conceptuales y de creación por medio del collage, el brainstorming, recolección de narrativas, y entrevista grupal. Estas herramientas se desarrollaron en

tres sesiones con 9 niños en total entre los 10 y 13 años que forman parte del grupo de lectura de la Institución Educativa Nelson Garcés Vernaza. Dentro de la primera sesión realizada con esta muestra de niños se evidenció poco conocimiento sobre el tema, pero a su vez un interés por conocer de este. A continuación, se describen demás resultados de las distintas sesiones y herramientas empleadas:

Para la recolección de mitos y leyendas se recurrió a fuentes secundarias de información. De esta forma se reunieron tanto narrativas mencionadas en internet y blogs como también en libros de bibliotecas públicas de la ciudad. Una vez se encontró material suficiente para analizar se compararon ambas listas y se determinaron aquellas más repetitivas o mencionadas, de este filtro quedaron cuatro: La torre de Múdejar, Buziraco, La mano del Negro y Doña Dorotea y las macetas. Dentro de sus resultados se encontró que la mayor parte de estos mitos o leyendas hacen alusión al origen de nombres de lugares o sitios representativos de la ciudad, un aspecto importante como punto a dar a conocer también al público objetivo, y a su vez estas se sitúan en un contexto antiguo, frecuentemente en la época de la colonia por lo cual la adaptación de palabras y explicación del contexto es importante para darlas a conocer al público y que estas las comprendan.

En la primera sesión se llevó a cabo la entrevista grupal, seguido de un corto taller de conceptualización y una dinámica de juego en donde por medio del teléfono roto se da una introducción al tema, a su vez se deja como continuación de la sesión el preguntarles a abuelos o adultos algún mito o leyenda de Cali para traerlo escrito en el siguiente taller. En general en esta sesión se evidenció que los niños reconocen lugares y festividades tradicionales de la ciudad, asocian a Cali con aquello que más les gusta, ya sea su fruta favorita o su color preferido; lo cual asemeja una relación en gusto con el lugar donde viven; y también, por medio

de la dinámica del juego lograron entender la dinámica de la transmisión de los mitos y leyendas.

En la segunda sesión se hace una retroalimentación del ejercicio en casa sobre mitos y leyendas que algún adulto les contó y se procede a un taller de collage en donde primero se les lee cuatro mitos y leyendas de Cali más representativos para que por medio del dibujo y el collage estos plasmaran partes de la historia que mas les llamase la atención. Como resultado los niños escogieron tres de los cuatro mitos y leyendas: Buziraco, la mano del negro y Doña Dorotea de las macetas, dejando a un lado la leyenda de Torre de Múdejar pues no la encontraron llamativa. También se expresaron fácilmente por medio del collage, emplearon distintos materiales (revistas, escarcha, colores, telas) y respondieron positivamente a las historias contadas.



En la tercera sesión por medio de un brainstorming se plantea formar al grupo de niños con los cuales se han realizado las anteriores sesiones como parte de solución y pensar en conjunto posibles soluciones en relación con el producto final. En el cual, como resultado a resaltar, los niños propusieron la interactividad por medio de juegos de mesa o en papel al igual que la combinación con ilustraciones o dibujo en formatos editoriales como libros, comics, periódicos y demás como respuesta a ese producto en relación con la solución final. Compartieron también que, si

hubiese una dinámica por parte de ellos de contar a otros niños de estas narrativas al igual que el proceso realizado en las anteriores sesiones a otros niños, se sentirían más cómodos compartiéndoles en espacios de interacción dentro del colegio como el recreo o lugares como la cancha a niños menores que ellos.



Todo lo anterior fue de vital importancia para estructurar un producto llamativo al público dirigido en este proyecto, al igual que una posible estrategia de divulgación de este al interior del colegio.

CONCLUSIONES

Después de haber realizado toda la fase de investigación y análisis, al igual que talleres de acercamiento con el público objetivo se concluye que los mitos y leyendas para los niños son narrativas que logran capturar la atención y son a su vez un medio adecuado para hablar del origen o el porque existen lugares y tradiciones en una ciudad o pueblo. El desconocimiento que se tiene sobre estas no se limita solo a las nuevas dinámicas que traen consigo las nuevas tecnologías, sino a una falta de interés por indagar y explorar curiosidades que se pudiesen encontrar detrás de manifestaciones culturales existentes en el lugar donde se habita. Por otro lado, el termino de interactividad no se limita solo a la interacción con lo digital,

la participación, el plasmar ideas, recortar, dibujar, o solo el hecho de escuchar al otro y demás, arman un conjunto llamativo para los niños al momento de trabajar y comunicarse con ellos.

Como inicio de la fase creativa se plantea primero el siguiente nombre para el proyecto: “Erase una vez en una ciudad verde, alegre y dulce como el cholado” el cual reúne aquello con que los niños más relacionaron la ciudad y abre la posibilidad como objetivo a largo plazo de expandir el proyecto a otras narrativas importantes para dar a conocer. Por otro lado, para la solución final se concluye dirigir el producto hacia una pieza editorial en donde se reúnan los tres mitos y leyendas trabajados en el taller creativo en donde se encuentren ilustraciones compuestas bajo la reinterpretación de los dibujos realizados por los 7 niños por medio de la técnica del collage; a su vez, se plantea en su estructura incorporar actividades en relación con el tema, tal y como se propuso en la sección de brainstorming en conjunto a los niños.

Finalmente, en unión al producto, se hace necesario establecer una estrategia para que esta pieza editorial se de a conocer en el colegio, cumpla su función de divulgar y pueda tener un uso importante dentro de la dinámica de clases con otros públicos como podrían ser profesores. Para esto se tiene en cuenta la posibilidad de empoderar al grupo de niños con los que se llevó a cabo las sesiones de investigación para que sean ellos quienes promocionen y divulguen el proceso y producto realizado dando a conocer mitos y leyendas de la ciudad a otros niños de la institución; de esta manera se refuerza la ilustración y la divulgación como eje central en los pasos a seguir de este proyecto.

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

Comfandi. (2014). Trabajo de campo sobre industrias culturales de Cali. Recuperado de https://www.comfandi.com.co/sites/default/files/documentos/articulo/2016/Junio/informe_gasto_y_consumo_cultural.pdf

de Certain, L. J. (2007). Concepción de infancia. Zona próxima: revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación, (8), 108-123.

El País (2016). El programa que se abre paso para conocer la historia de Cali. Recuperado de <https://www.elpais.com.co/cali/el-programa-que-se-abre-paso-para-conocer-la-historia-de.html>

El Tiempo (2018). El celular, un obstaculo para la comunicación familiar. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-14708103>

Gazulla, E. D., & Leinonen, T. (2014). Pensamiento de diseño y aprendizaje colaborativo. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, (42), 107-116.

Hargreaves, A. (1996). Profesorado, cultura y post-modernidad: cambian los tiempos, cambia el profesorado. Ediciones Morata.

LAHIRE, Bernard. Infancia y adolescencia: de los tiempos de socialización sometidos a constricciones múltiples. Revista de antropología social, 2007, vol. 16, p. 21-38.

López, A. G. (2008). Patrimonio cultural: diferentes perspectivas. Arqueoweb: Revista sobre Arqueología en Internet, 9(2), 11. Recuperado de <https://webs.ucm.es/info/arqueoweb/pdf/9-2/angelica.pdf>

Magán, Pascuala Morote (2016). Las leyendas y su valor didáctico. Centro Virtual Cervantes, 400, 392-403. Universitat de Valencia, España.

- Ministerio de Cultura (2011).convención y política de salvaguarda del PCI. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/salvaguardia-patrimonio-cultural-inmaterial/Paginas/default.aspx>.
- Naranjo, J. (2015). Los niños piensan la paz. Bogotá, Banco de la Republica.
- Palacios, F. J. P., & de Dios Jiménez, J. (2002). Las ilustraciones en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias. Análisis de libros de texto. Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas, 20(3), 369-386.
- Pelli, M., Scornik, C. O., & Núñez, A. E. (2010). La importancia del diseño participativo en la gestión urbana. Instituto de investigación y desarrollo en vivienda. Chaco–Argentina.
- Porta, A. (2014). La construcción de la identidad en la infancia y su relación con la música. Un acercamiento a través del análisis cualitativo de los MEDIA TITLE: The construction of identity in childhood and its relation to music. An approach through qualitative an... DEDiCA. Revista de Educação e Humanidades (dreh), (5), 61-76.
- Rascon-Gomez, M. T. (2006). La construcción de la identidad cultural desde una perspectiva de género: el caso de las mujeres marroquíes. Universidad de Málaga, Servicio de Publicaciones.
- Riveros Vásquez, Liliana Andrea (2016). Tradición oral colombiana y desarrollo de la lengua oral en grado transición: proyecto de aula. Maestría thesis, Universidad Nacional de Colombia-Sede Bogotá.
- Rodríguez-buítrego, a. G. (2015). El abuelo como agente socializador: un análisis desde la visión de los niños del colegio gabriel garcía márquez, tunja, boyacá. Revista eleuthera, 13, 30-45. DOI: 10.17151/eleu.2015.13.3.
- Roldan, H. (1998). Muestra de tradición oral en el Chocó. La escuela en la tradición oral (págs. 15-56). Bogotá: Plaza & Janés.
- Salzmann, T. (2017). El desarrollo de la identidad en niños y las interrelaciones con lenguaje y comunicación. Cultura y representaciones sociales, 12(23), 101-132.
- Torre, A., Molteni, J., & Pereyra, E. (2009). Patrimonio Cultural Inmaterial. GPBA, DPPC, CPEI Buenos Aires.
- UNESCO (s.f) .¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?. Recuperado de <https://ich.unesco.org/doc/src/01851-ES.pdf>
- Uribe, S. (2006). La identidad cultural y el desarrollo territorial rural, una aproximación desde Colombia. RIMISP Territorios con identidad cultural, 25-30.
- Villa, E. (1989). La literatura oral: Mito y leyenda. Recuperado de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/56207290/07._La_literatura_oral._Mito_y_leyenda._Eugenia_Villa.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1536507020&Signature=fBVevdAL9IDFtOVcZf0QvspPnvY%-3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3D._La_literatura_oral._Mito_y_leyenda._Eu.pdf
- Wallon, P., Cambier, A., & Engelhart, D. (1992). El dibujo del niño. Siglo XXI.

RITUALIZACIÓN SOCIAL DE USO EN EL PROCESO RECONSTRUCCIÓN DE LA CULTURA MATERIAL EN EL CABILDO MUYSCA DE SUBA

SOCIAL RITUALIZATION OF USE IN THE PROCESS RECONSTRUCTION OF THE MATERIAL CULTURE IN THE MUYSCA DE SUBA CABILDO

DANIELA HERNÁNDEZ CASTIBLANCO
DANIELA.HERNANDEZC@UTADEO.EDU.CO
UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO

RESUMEN

Nuestros territorios están a la espera de la búsqueda y encuentro de construcciones que generen realidades distintas para sus comunidades. Esta ponencia busca visibilizar cómo el diseño industrial puede ser un articulador en los procesos de reconstrucción cultural, en comunidades donde sus expresiones materiales aún no atraviesan las barreras de la intangibilidad. En este proceso, se pretende dilucidar los posibles tangibles – intangibles, que el cabildo indígena Muisca de Suba (Bogotá-Colombia) guarda a través de su memoria inmaterial heredada por sus antepasados, encontrándose en la búsqueda de atributos objetuales que contribuyan y soporten su proceso de re-etnización como comunidad indígena.

Se toma como partida el ritual, ya que conjuga las dimensiones con mayor pregnancia holística y significativa, donde se guarda parte del discurso oral y gestual que la comunidad usa para la construcción de su pensamiento mágico-religioso, permeando la conservación de sus tradiciones y creencias en la actualidad en el consumo de plantas medicinales del territo-

rio, logrando así que se ejerza su medicina tradicional dentro y fuera del cabildo.

Con lo dicho anteriormente, se inicia analizando la configuración ritual y el pensamiento mágico – religioso del sabedor y medico tradicional de la comunidad (Ignacio Rozo), lo que permite indagar sobre posibles intervenciones artefactuales, que medien y recreen dicha actividad en la realidad del indígena Muisca de hoy.

PALABRAS CLAVES

Ritualización social de uso, re-construcción cultural, simbología del objeto, pensamiento mágico-religioso.

ABSTRACT

Our territories are waiting for the search and encounter of constructions that generate different realities for their communities. This paper seeks to make visible how industrial design can be an articulator in the processes of cultural reconstruction, in communities where its material expressions have not yet crossed the barriers of intangibility. In this process, it is intended to elucidate the tangible - intangible potentials that the indigenous chapter Muisca de Suba (Bogotá-Colombia) keeps through its immaterial memory inherited by its ancestors, finding itself in the search for objective attributes that contribute to and support its process of revitalization as an indigenous community.

The ritual is taken as a starting point, since it combines the dimensions with greater holistic and meaningful pregnance, where part of the oral and gestural discourse that the community uses for the construction of its magical-religious thought is kept, permeating the conservation of its traditions and beliefs.

currently in the consumption of medicinal plants in the territory, thus achieving that their traditional medicine is exercised inside and outside the town hall. With the aforementioned, it begins by analyzing the ritual configuration and magical - religious thought of the wise and traditional doctor of the community (Ignacio Rozo), which allows us to investigate possible artifactual interventions that mediate and recreate said activity in the reality of the indigenous Muisca today.

KEY WORDS

Social ritualization of use, cultural re-construction, symbolism of the object, magical-religious thought.

INTRODUCCIÓN

La investigación del proyecto indaga sobre el rito, el cual constituye el eje central en el desarrollo y comunicación del lenguaje inmaterial que vive dentro de la cultura del cabildo Muysca de Suba. El ritual por naturaleza en su praxis integra el dialogo entre el discurso oral y gestual que las comunidades usan para mantener vivas y retroalimentadas sus tradiciones, prácticas y costumbres. Por medio de esta actividad de alta carga simbólica se puede establecer las formas de conocer y reconocer el territorio y que dichas relaciones interpretativas de la realidad están sujetas a su cosmovisión, que otorga la construcción de su pensamiento mágico-religioso y en sí mismo la forma de ver el mundo. El cual se representa través de la caracterización simbólica y ritual de una planta, un animal u objeto, que convergen en cómo se forma su vida cotidiana, su cultura y comportamiento dentro y fuera de su territorio. En este mismo sentido, se piensa que en función del conocimiento se denotan ciertos comportamientos y gestos, que a la luz de la praxis, sus actores interiorizan y exteriorizan en una memoria que vive en los años de esta herencia prác-

tica. Dicha herencia les permiten diferenciar, categorizar, utilizar y actuar sobre mecanismos vivos que interactúan con ellos en su territorio. Debido a esto, su experiencia con plantas medicinales atribuye el poder e interpretación de sus usos y manejos, garantizando así un mutualismo tanto en la preservación de plantas y ecosistemas, como usos terapéuticos y culturales en la comunidad.

Pero para entender estas relaciones en la actualidad se debe partir de como se ha constituido esta comunidad como cabildo indígena, siendo el primero a nivel urbano en hacerlo en el país.

Por ello entrando en contexto el cabildo muysca de Suba se encuentra localizado hacia las periferias de la ciudad de Bogotá capital colombiana. Hacia los años cincuenta por los procesos de conurbación y extensión de la ciudad se anexo al casco urbano. Dicho proceso de invasión de la ciudad al campo, genero la deconstrucción del territorio de los herederos del antiguo resguardo que residía en Suba. Por esta razón la noción de su territorio y colectividad campesina, permeada por sus creencias y tradiciones que se ejercía en la zona, se fue disolviendo con las nuevas urbanizaciones y calles que iban naciendo por la demanda expansionista de la ciudad.

En el territorio de los herederos de dicha tradición indígena aún vivían historias, mitos y leyendas que se ataban a la fauna y flora que vivía con ellos. Que a partir de esa época tuvieron que empezar a mediar la aparente realidad de vivir entre la interculturalidad de su territorio, la ciudad y su vida como comunidad indígena.



El poder simbólico - ¿Quién es testigo del tiempo? Dado que existen muchas suposiciones de la “extinción” del Muysca después de la colonia, se puede inferir que el territorio Muysca del altiplano cundiboyacense durante la llegada de los españoles, sufre una transformación paulatina en el cambio de sus nociones significativas y los préstamos culturales mutuos, entre los nativos, negros y los españoles. Ello llevó a la segregación y ruptura de prácticas con una alta carga simbólica y a la descontextualización de la cultura material e inmaterial a través del tiempo.

Por esta razón es determinante concluir que el territorio Muysca pasa de ser colectivo y ritualizado a ser individualizado y domesticado, dado que la concepción del espacio como un ente holístico que direcciona su cosmovisión, se fragmenta en otras dimensiones espaciales y significativas. (Ome, 2006)

El conocimiento de la cultura material permite establecer que el factor de mayor influencia en las transformaciones paulatinas, fue el avance significativo que el Muysca poseía en desarrollo técnico-productivo de sus artefactos, tanto de uso cotidiano como ritual. Lo que llevó al colonizador a usar e hibridar sus técnicas y sus arquetipos europeos mientras habitaba el territorio. Es claro que perduraron las técnicas pero su simbolismo y significación se desgastaron con el tiempo.

Por ello afirmo que tener en cuenta la materialidad en la cultura es fundamental en el sentido de reconstrucción que el cabildo tiene como propósito, porque hasta el momento se ha dirigido al reconocimiento inmaterial de la memoria que tenían los abuelos de la antigua Suba, antes que los fenómenos de conurbación los alcanzaran y nuevamente se produjeran estos acontecimientos de hibridación cultural entre la ciudad constituida como Bogotá, y el indígena en su cabildo. Partiendo de este punto es vital establecer que el Muysca vive como insignia del patrimonio nacional en la muestra de la cultura material del territorio colombiano, pero ¿No es contradictorio pensar que los portadores de esa herencia práctica y técnica sean los que manejen y den uso a los artefactos materiales que narran su historia?, siendo así ¿por qué se les da manejo y uso en contextos ajenos al desarrollo de su etnicidad y de su mismo proceso de reconstrucción? Dado que estas piezas se narran en otras dinámicas y diálogos como son los museos. (Niviayo, 2016).

El siguiente referente es clave para la teorización, indagación y ejecución del proyecto De la ritualidad a la domesticidad en la cultura material (Un análisis de los contextos significativos del tipo cerámicos Guatavita desengrasante tiestos entre los periodos prehispánicos, colonial y republicano (Santa fe y Bogotá), de la autoría de Tatiana Ome.

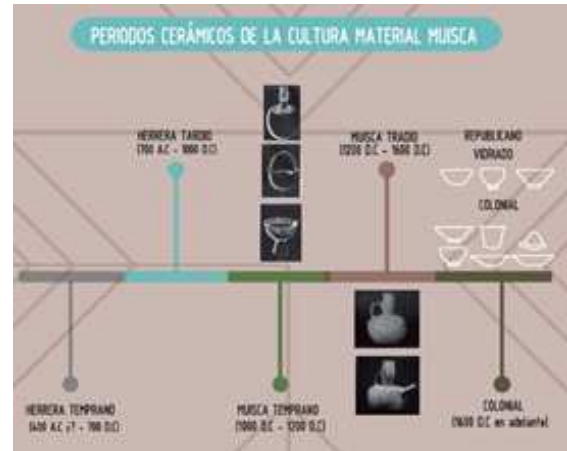
Ahora bien teniendo en cuenta este texto como pilar clave en muchos de los conceptos e indagaciones que he tenido en mi proyecto, puedo establecer que la principal de ellas fue entender como los objetos siempre son esas entidades que sin hablar nos dan cuenta de muchas de las actividades de quienes los portan y muchas veces ayudan a reconstruir esas realidades aparentemente perdidas en el tiempo. Es por esto que este libro me dilucido en el cuidado y beneficio que el diseñador puede tener al momento de un estudio de la cultura material en cualquier contexto y puede ser garante de epifanías o realidades que posiblemente

veíamos escondidas. Gracias a esto me centre en el propósito de entender como las mediaciones objetuales pueden llegar a hacer un atributo para la construcción de culturas materiales que aporten a procesos de re-etnización. Jugando con los atributos por excelencia objetuales, que son las mediaciones entre actores, espacios y comunicación.

Lo que me lleva a este caso de estudio que la autora planteo en su libro, con respecto a la exploración materica de cultura material a la luz de la cerámica muysca en la Santa Fe y Bogotá pre-hispánica, en la conquista, colonia y república, se denota claramente como el avance tecnológico en la producción de estas piezas es la que propicia su conservación en los diferentes momentos de transformaciones e hibridaciones culturales en ese tiempo, pero no obstante a esto su valor simbólico y de uso (rituales – domésticos) se vieron lamentablemente afectados, siendo estos artefacto de alta carga simbólica, sirviendo como legitimizadores en su reproducción cultural (rituales y ceremonias) y en su cosmovisión andina como comunidad indígena, por ello su irrupción y fragmentación detono en las escalas sociales, culturales, políticas, tecnológicas, ambientales y organizacionales de interacción como comunidad colectivizada, afectaron todo su holística religiosa y la rectificación de su pensamiento mágico-religioso en colectividad. Paso a ser un territorio totalmente colectivo y holístico a ser, fragmentado, doméstico e individualizado. Lo que permitió el declive cultural inminente.

Pero gracias a esto me surgió una hipótesis y en parte una de las piezas para este rompecabezas que se llama proceso de diseño ¿Es posible desarrollar cultura material solventada en el pensamiento- mágico religioso en el cabildo muysca de suba actualmente?, y más aun entendiendo que la interculturalidad que el cabildo actualmente vive es significativa, se puede partir del concepto en donde las representaciones rituales sobreviven, no la misma forma y tampoco con

las mismas materiales, pero si existen rasgos que permitan catalogarlas como rituales y se pueden manifestar materiales tan híbridos como estas expresiones culturales.



Ahora bien con relación a esa narrativa de las expresiones matericas antiguas de representación Muysca, se contrasta en un texto del quien es gobernador actual del cabildo Iván Niviayo (EL ROSTRO, LA TIERRA Y LA CIUDAD: Reflexiones sobre la etnicidad de los Muyscas de Suba), relata cómo es la Suba que recuerda y la de su abuelo, las diferentes adversidades territoriales y culturales que el cabildo vivió con el fenómeno de conurbación. Después de la lectura reflexiva de este texto se puede partir de lo siguiente: El tema del indígena en la ciudad esta abordado desde los temas de multiculturalidad e interculturalidad, dado que según las construcciones la presencia del indígena en la ciudad es un fenómeno muy reciente, lo que lleva al imaginario de las personas que el indígena desaparece en la colonia y reaparece por los fenómenos de desplazamiento forzado, eliminando todos los procesos en medio de la problemática, lo cual identificaba que la presencia indígena siempre existió hasta que las ciudades las alcanzaron, cuando sus territorios de se encontraban en las periferias de las mismas. Designando así la descomposición el territorio indígena y la recomposición del mismo por el proceso de conurbación. Dejando a la etnicidad mu-

ysca atrapada en la zona gris del deber ser y el deber estar, sobre las concepciones de espacialidad del otro, lo que ocasiona que la etnicidad es duramente crítica dentro de la ciudad dado que se dislocan los sentidos con relación al territorio ancestral que conocían y la ciudad como un territorio que no se reconoce espacialmente, lo cual fragmenta esas relaciones étnicas produciendo una reconfiguración de la memoria colectiva de la comunidad, que pese a que pasa a ser un territorio individualizado la colectividad se sustenta en relaciones por clanes y familias que aun coinciden la vida cotidiana por una noción geográfica (relaciones de vecindad), viviendo bajo las dinámicas y lógicas de la ciudad, para subsistir como etnicidad viviendo como vecinos en el fantasma del antiguo resguardo.

Con las reflexiones de Iván Niviayo en su texto, puede determinar la pertinencia y más la necesidad que el territorio muysca de Suba tiene en su proceso de reconstrucción cultural, dado que necesitan de dinámicas que subviertan la configuración espacial en el desarrollo y procesos de reproducción cultural (rituales), es poco probable cambiar la ciudad bajo esos parámetros y es triste pensar que siempre han involucrado a su comunidad en varios procesos transicionales históricamente, ¿pero se puede permitir la reflexión de cómo se puede intervenir esa espacialidad y ese lenguaje preestablecido de la ciudad en términos indígenas?, la reflexión ya no solo parte desde el sentido de cómo los artefactos son garantes en procesos de mediación simbólica y memoria colectiva de una comunidad, si no como también pueden irrumpir en los lenguaje de una espacialidad contradictoria y revertir ese lenguaje para configurar y estructurar dinámicas que la comunidad necesita para resarcir su memoria colectiva y reconfiguración lingüística a través de la materialidad de sus creencias.

¿Cómo interviene el diseño y un diseñador?

Parte un deseo de entender la importancia del trabajo y quehacer del diseñador industrial a la hora de enfrentarse a un contexto real, partiendo de un estudio riguroso y ético de la cultura como mecanismo en la generación de realidades distintas, conscientes de las transformaciones de nuestro entorno a lo largo de los años y como estos son factores incidentes de una gran carga contextual, que nos hacen dar respuestas diferentes desde el diseño pensado de nuestro territorio y para nuestro territorio. Y pensar que aparte de ser seres que se adoctrinan académicamente en busca de funciones y necesidades, somos personas que vivimos y convivimos con personas reales, como lo son nuestras comunidades que llevan consigo toda una relatoría parte de la historia de nuestro territorio que ignoramos o no nos atrevemos a ver.

Es por ello que me centro en el cabildo Muysca de Suba como anteriormente se mencionó está en un proceso de reconstrucción en su etnicidad, pero dicha necesidad se ha visto subsanada en la reconstrucción de su memoria inmaterial y el encuentro de sus raíces gracias a la memoria de sus antepasados.

La problemática radica en que estos procesos culturales condesan información que se tiene con respecto a la relación entre el hombre y su territorio, pero cuando no existe un interés en la protección y gestión de las dinámicas que dichas comunidades buscan para conservar su pensamiento y no existe interés por parte de entidades gubernamentales, se sacrifica todo el conocimiento en el manejo de recursos naturales, culturales, tecnológicos, sociales y económicos para conservación misma del territorio.

Otro factor que contribuye en el diagnóstico de la problemática es que en su proceso de reconstrucción el cabildo se concentró en la búsqueda de su memoria inmaterial, pero actualmente este proceso no ha cruzado esa brecha en pensar cómo se puede integrar

ese discurso oral con el discurso práctico, pensándolo desde el sentido en que los artefactos puedan sintetizar todo ese carácter simbólico, en el discurso oral y la reproducción cultural como lo son los rituales de medicina tradicional ancestral, para así generar nuevas construcciones que codifiquen e integren su ritualidad a la intervención del espacio que carecen.

Aproximaciones del sueño de dos mentes.

Para cuando ya estaba en la etapa de cerrar este proyecto académico con mi tesis y abrirme ahora un proyecto de vida, como siempre ha sido mi intención. Me encuentro con el sabedor Ignacio Rozo medico tradicional muysca y abuelo de comunidad. Desde un principio nos entendimos, que pese a ser personas criadas de formas diferentes y con un prospecto de realidad distinta, teníamos algo en la cabeza FUECHYGATA, en un principio no tenía pies ni cabeza, pero vivía en el pensamiento de los dos y se fue reflejando con el tiempo y seguirá reflejándose, cambiando y mutando. Don Ignacio como yo llamo, abrió su pensamiento espiritual para estructurar esta materialidad que ahora llevaría su rito de forma diferente a todas las partes donde se requiera.



Claramente se tuvieron en cuenta aspectos relevantes al diseño, como son los factores humanos, las cuali-

dades itinerantes y de transporte que el artefacto debía tener, bajo qué condiciones ambientales estaría expuesto, que dimensiones y que pesos serian apropiados para la manipulación de este por parte de Don Ignacio, la escogencia de materiales que ayudaran a prototipar la primera aproximación de fuechygata en la realidad Muysca. Además de cruzarlo con el pensamiento mágico – religioso del sabedor en su saber ritual. Teníamos que cruzar todas las variables funcionales, con las simbólicas y representativas de su pensamiento, para el uso por su parte, pero en comunicación colectiva con los demás participantes de sus rituales.

En ese punto nace conceptualmente la ritualización social de uso que depende de los siguientes sistemas y subsistemas, entrelazos con ciertas variables:



Inicio del caminar de Fuechygata

Este artefacto tiene como nombre Fuechygata en Muyscubun que significa. Lo decidió el abuelo, dado que en el pasado sus antepasados o sus abuelos decían “vamos a hacer hornilla”, llamado a reunirse alrededor del fuego y compartir en comunidad.



CONCLUSIONES

Concluyendo con este artículo, puedo determinar que la hipótesis que formule es válida (¿Es posible desarrollar cultura material solventada en el pensamiento- mágico religioso en el cabildo muisca de suba actualmente?), por esto puedo centrarme en estos puntos:

El análisis del territorio permite indagar sobre nuevos escenarios de incursión del diseñador industrial a la hora de intervenir en un contexto particular, entendiendo que el territorio por sí mismo esconde y revela todos los hechos necesarios para la construcción de realidades distintas para estos. Y por ende es una obligación de carácter moral que el diseñador entienda a complejidad su contexto para formular y ejecutar proyectos que velen por las necesidades reales de estos.

Debido a su carácter de interculturalidad que vive el cabildo actualmente, se logró condensar tanto los aspectos funcionales del ritual como un elemento itinerante, con el pensamiento mágico- religioso del sabedor para otorgarle todo el peso simbólico que estas prácticas y saberes requieren en su configuración y realización en diferentes escenarios.

Es posible indagar y explorar otras configuraciones rituales en la comunidad con respecto a otros usos,

prácticas, saberes y discursos rituales en el futuro. Para así solventar una reconstrucción completa del bagaje material que esta comunidad pueda tener.

Se contribuye al proceso de re- etnización cultural por medio de la representación material de elementos objetuales que medien las actividades rituales de la medicina ancestral muisca practicada por el sabedor Ignacio Rozo.

Se articula satisfactoriamente como concepto y forma la mutabilidad formal del artefacto por su versatilidad en cuanto a escenarios de ejecución e itinerancia. Se comprueba que la configuración objetual, codifica el espacio, garantiza la relación y comunicación del ritual con los diferentes participantes del mismo.

A modo de reflexión este artefacto abre las brechas para que las culturas que viven, luchan, se resisten y resarcen con el tiempo a este abrupto mundo que las absorbe y las consume, permeen y solventen su cosmovisión en otras representaciones que en el futuro sean garantes de una comunicación más directa con sus herederos y permitan hacer visible lo invisible. Siendo construcciones de amor y dialogo para su vida en comunidad.

BIBLIOGRAFÍA

Banco Popular (Bogotá). (1992). Arte de la tierra Colombia: Forma y figura. Santa Fe de Bogotá: Banco Popular. Fondo de Promoción de la Cultura.

Bernal, H. Y., García, M. H., Quevedo, S. G. F., & Instituto de Investigación de Recursos Biológicos Alexander von Humboldt (Colombia). (2011). Pautas para el conocimiento, conservación y uso sostenible de las plantas medicinales nativas en Colombia: Estrategia nacional para la conservación de plantas. Bogotá: Ministerio de Ambiente, Vivienda y Desarrollo Territorial.

- Cazeneuve, J., & Veca, S. (1996). *Sociología del rito*. Milano: EST.
- Correa, F. (2004). *El sol del poder: Simbología y política entre los Múscas del norte de los Andes*. Bogotá: Universidad nacional de Colombia, Facultad de ciencias humanas.
- Cox, A. R., Andean Development Corporation, & SWISSAID, Schweizerische Stiftung für Entwicklungszusammenarbeit. (1996). *El saber local: Metodologías y técnicas participativas*. La Paz: NOGUB-COSUDE.
- Cruz, N. (2015). *Prender el alma*.
- Cruz, B., Cerón, P., & Hernández, E. (1996). *Las plantas y el territorio: Clasificación, usos y concepciones en los Andes Colombianos*. Quito. Abya-Yala.
- Eco, U. (2015). *Tratado de semiótica general*. México: Debolsillo.
- Eliade, M. (2013). *Mito y realidad*. Barcelona: Kairós.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*.
- Gallegos, A., & Museo Arqueológico. (2006). *Arte de la tierra: Muisca y guanes*. Bogotá: Fondo de Promoción de la Cultura, Banco Popular.
- Gómez, L. A. M. (2005). *Muisca: Representaciones, cartografías y etnopolíticas de la memoria*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Guerra, C., & Bijvoet, J. (2016). *El abrazo de la serpiente =: Embrace of the serpent*. Arnhem: Contact Film.
- Ichikawa, M., Kawaguchi, N., Ota, K., Shinkai, M., Takei, K., Ito, K., Kamiki, R., ... FUNimation Productions, Ltd.,. (2017). *Kimi no na wa =: Your name*.
- Lévi-Strauss, C. ., & González, A. F. (2014). *El pensamiento salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Lévi-Strauss, C., & Arruabarrena, H. (2012). *Mito y significado*. Madrid: Alianza Editorial.
- Leff, E., & EBSCOhost. (2004). *Racionalidad Ambiental. la Reapropiación*. Mexico: Siglo XXI Ediciones.
- Miyazaki, H. (2003). *La Princesa Mononoke*. Madrid: Buena Vista Home Entertainment.
- Niviayo, I. (2016). *El rostro, la tierra y la ciudad: Reflexiones sobre la Etnicidad de los Muyscas de Suba*. Vicegobernador muisca de Suba (1), 1-18.
- Ome, T. (2006). *De la ritualidad a la domesticidad en la cultura material: Un análisis de los contextos significativos del tipo cerámico Guatavita Desgrasante Tiestos entre los periodos prehispánico, colonial y republicano (Santa Fé y Bogotá)*. Bogotá: Univ. de los Andes, Fac. de Ciencias Sociales-CESO, Dep. de Antropología [u.a..
- Ōtomo, K., Noma, S., Suzuki, R., Katō, S., Misawa, K., Seyama, T., Hashimoto, I., ... FUNimation Entertainment (Firm),. (2013). *Akira*.
- Wong, W. (2014). *Fundamentos del diseño*.
- Yakusho, K., Miyazaki, A., Sometani, S., Hosoda, M., Sutajio Chizu (Production company), Videomax (Firm), & Gussi Films (Firm),. (2017). *El niño y la bestia =: The boy and the beast*.
- Yory, G. C. M. (2005). *Topofilia, ciudad y territorio: una estrategia pedagógica de desarrollo urbano par-*

participativo con dimensión sustentable para las grandes metrópolis de América latina en el contexto de la globalización: “el caso de la ciudad de Bogotá” : memoria para optar al grado de doctor. Madrid: Universidad Complutense], Servicio de Publicaciones.

EL SER, EL SABER Y EL HACER ARTESANAL EN LA ARQUITECTURA

GARY POLANCO

GPOLANCO@UNIMAYOR.EDU.CO

PABLO SOLÍS

PSOLIS@UNIMAYOR.EDU.CO

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA

CENTRO DE ESTUDIOS URBANOS

RESUMEN

Para la innovación debe existir un precedente y este precedente está en el saber artesanal, que es quien traza las bases del conocimiento artístico y el que genera la identidad de un pueblo. La ciudad de Popayán cuenta con saberes culturales y artesanales que al ser “explotados” generan proyectos elaborados con un alto grado de creatividad e identidad, con un gran valor artístico y patrimonial para nuestro territorio. La historia de la baldosa hidráulica data del siglo IX, con la introducción de ésta desde países árabes hacia Europa, más exactamente a España ¹. Posteriormente, entre los siglos XVII y XVIII en el reino de Italia surge una técnica denominada “al banchetto”. La transformación y evolución de este elemento lo encaminaría hacia una producción de excelente acogida en el continente europeo, de esta manera la importación y exportación de la baldosa permitiría una relación e intercambio entre los países vecinos, tales como, España, Francia e Italia, que fueron representantes en la estética y la calidad en su fabricación. Es en este proceso de intercambio globalizado, es cuando la baldosa hidráulica hacia el año 1880 logra llegar a territorios del continente americano, permeando y mezclándose en las distintas culturas y sociedades.

¹ <https://nosy-parker.com/2013/05/19/baldosa-hidraulica/>

En Popayán es implementada la baldosa hidráulica en el siglo XIX, como consecuencia de la tipología arquitectónica de la época y la estética moderna implementada bajo las condiciones culturales en el territorio. Esta significaría, para la ciudad y sus habitantes, un elemento clave para la calidad de la salubridad en las construcciones y hábitats.

Hacia mediados del siglo XX como consecuencia de los procesos de producción en masa y desarrollo de nuevos materiales, la fabricación artesanal y aplicación de la baldosa hidráulica disminuyó, provocando un declive tanto económico como cultural entorno a este hermoso objeto.

PALABRAS CLAVE

Ser, artesanal, baldosa hidráulica, patrimonio Hacer, saber, artesanos, arquitectura.

ABSTRACT

For innovation there must be a precedent and this precedent is in the artisanal knowledge, which is the one that traces the bases of artistic knowledge and the one that generates the identity of a people. The city of Popayán has cultural and artisanal knowledges that when being “exploited” generate elaborated projects with a high degree of creativity and identity, with a great artistic and patrimonial value for our territory. The history of the hydraulic tile dates back to the 9th century, with the introduction of it from Arab countries to Europe, more exactly to Spain. Subsequently, between the seventeenth and eighteenth centuries in the kingdom of Italy arises a technique called “al banchetto”. The transformation and evolution of this element would lead it towards a production of excellent reception in the European continent, in this way the import and export of the tile would allow a relationship and exchange between neighboring coun-

tries, such as, Spain, France and Italy, which They were representatives in aesthetics and quality in their manufacture. It is in this process of globalized exchange, when the hydraulic tile around the year 1880 manages to reach territories of the American continent, permeating and mixing in different cultures and societies.

In Popayán the hydraulic tile was implemented in the 19th century, as a consequence of the architectural typology of the time and the modern aesthetics implemented under the cultural conditions in the territory. This would mean, for the city and its inhabitants, a key element for the quality of health in buildings and habitats.

Towards the middle of the 20th century as a consequence of mass production processes and the development of new materials, the handcrafted manufacture and application of the hydraulic tile decreased, causing an economic and cultural decline around this beautiful object.

KEYWORDS

Thing, artisanal, hydraulic tile, make, knowledge, artisain, architecture.

INTRODUCCIÓN

“la belleza o la consecución de formas decorativas bellas en arquitectura se obtienen adoptando las propiedades del material dado a su destino.”² (Molada Gomez, 1996)

2 Los materiales de construcción y el cambio estético: Sobre la estética del hierro y el cemento. Ángela Molada Gómez.

Los seres humanos estamos en un constante proceso evolutivo, en este proceso buscamos permanentemente suplir de distintas maneras y según distintas culturas necesidades básicas de subsistencia como la alimentación, vivienda y trabajo.

En el paleolítico secundario y terciario, para guarnos de las inclemencias del clima, protegernos de animales peligrosos y ataques de otras tribus, nos refugiábamos en cavernas y grutas que con el pasar del tiempo evolucionan a una “arquitectura rudimentaria” (Boix Gene, 1968) pero a pesar de su sencillez esta arquitectura cumple su cometido parcialmente.

Con el pasar del tiempo y tras suplir nuestra necesidad de cobijo, desarrollamos la necesidad de comunicar a través de la plástica nuestro día a día; en cuevas plasmamos figuras esquemáticas de actividades de caza, representando bisontes, búfalos y ciervos; rituales religiosos, danza, etc. Una muestra latente de estas representaciones, son las cuevas de Altamira donde el ser humano “despierta el sentimiento por lo bello, cosa innata en el corazón humano” (Boix Gene, 1968), esta simple acción nos demuestra que nosotros, a medida que evolucionamos adquirimos una sensibilidad por el arte y la belleza.

Cuando pasamos del nomadismo al sedentarismo y nos emplazamos en un territorio, surgieron civilizaciones antiguas como la egipcia, la caldeo-asiria, la fenicia, la persa, y la griega; quienes hacen aportes importantes en el arte, las técnicas constructivas y la importantísima escritura alfabética creada y divulgada por los fenicios. Pero y es un gran “pero”, no podemos dejar de lado nuestro continente Americano, más exactamente el hemisferio sur donde también pasaron cosas, existían civilizaciones Precolombinas como la Azteca, la Inca y la Chibcha, que al igual que nuestros pares Asiáticos y Europeos, también tenían una sensibilidad y preocupación por la belleza.

Al pasar los años la preocupación de plasmar nuestras vivencias en muros y objetos, la trasladamos a los pavimentos de las viviendas, el arte y la concepción de belleza evolucionó de tal forma que ya no se mostraban de manera esquemática o abstracta faenas de cacería y danzas, si no que a través de composiciones más complejas intentamos representar el entorno natural con motivos florales y figuras geométricas a través de pinturas murales o mosaicos en el suelo de las viviendas. Ejemplo de tales obras de arte, las podemos encontrar en los vestigios casi intactos de la redescubierta Pompeya, donde se observan mansiones con pinturas y mosaicos perfectamente conservados.



Fotografía 1 Mosaico Pompeyano

Dando un salto enorme en la historia, nos dirigimos hacia el siglo XIX, donde encontramos que los pavimentos utilizados en viviendas seguían, siendo prácticamente los mismos y durante siglos, no evolucionaron significativamente.

Según la ONU, en los años 50 la población mundial era de 2.600 millones de personas. En la primera década del nuevo milenio celebramos el haber alcanzado los 7.000 millones de seres humanos en la tierra, entre otras causas la ONU señala que este crecimiento poblacional se debe al «...aumento del número de personas que sobreviven hasta llegar a la edad reproductiva y ha venido acompañado de grandes cambios en las tasas de fecundidad, lo que ha aumentado los

procesos de urbanización y los movimientos migratorios.”.

El crecimiento poblacional acelerado trajo consigo una alta demanda en la producción de elementos que suplen las necesidades del gran número de personas que poblamos la tierra, y como no, las necesidades en el campo de la construcción. La alta demanda de elementos de uso arquitectónico para la construcción llevó a industrializar los procesos de producción de dichos elementos, condicionando la estandarización en la arquitectura. Este hecho ha relegado el trabajo artesanal al olvido, provocando la pérdida de identidad en los procesos de diseño y producción en la arquitectura. Esta estandarización también ha generado que los artesanos en ocasiones dejen de producir o produzcan en menores cantidades, situación que los ha llevado a dedicarse a actividades económicas más rentables, y los que producen dichos elementos lo hacen de forma reducida.

Con el tiempo se ha disminuido su uso en la arquitectura, y conllevado al desconocimiento social hacia la producción artesanal de elementos arquitectónicos, por fortuna existe un reciente interés por parte de las nuevas generaciones hacia estos productos.

REFLEXIÓN

Durante el tiempo que desarrollamos la investigación, indagamos sobre la baldosa de cemento, su historia, su proceso de producción y paralelamente a esta investigación, tuvimos muchas salidas de campo, no solo físicamente, si no también apelando a nuestros recuerdos, cada uno hablaba de “cuando era niño, la casa de mis cuchos³ tenía esas baldosas”. Estos recuerdos también los compartían compañeros de la universidad, profesores, amigos y algunos familiares. Todos hablábamos con cierta nostalgia de lo bellas que eran estas baldosas, de cómo al recordar este tipo de piso los transporta a su niñez.

Cuando presenciamos los primeros semestres como estudiantes de Arquitectura, tuvimos como mentor de historia al Arquitecto Tomás Castrillón⁴, quien en ocasiones interrumpía la explicación de la clase con su frase: “la historia es una mentira con la que muchos están de acuerdo”. Frase que en el transcurso de este proyecto constatamos su certeza. Por lo anterior creemos que con la mención de algunos hechos históricos, no pretendimos esclarecer momentos históricos que se vivieron en el contexto del siglo XIX y XX, simplemente nos apoyamos en ellos para contextualizar la llegada de la baldosa hidráulica a la ciudad de Popayán, por cuanto estos eventos alrededor del mundo tuvieron una gran influencia en el desarrollo y producción de este elemento.

“la historia es una mentira con la que muchos están de acuerdo”.

Tomas Castrillón



Fotografía 2 Tomás Castrillón, Arquitecto restaurador

³ Como popularmente se le llama a los padres de familia en Colombia-

⁴ Docente y arquitecto magister en Restauración y Rehabilitación del Patrimonio.

La historia de la baldosa hidráulica data del siglo IX, con la introducción de ésta desde países árabes hacia Europa, más exactamente a España⁵, cabe resaltar que hacia este siglo aún no se había inventado el cemento portland.

Es así como decidimos tocar temas como la invención del cemento portland en Revolución Industrial, el Movimiento Moderno y la Exposición Universal de París. Así mismo hablamos de algunos hechos sucedidos en América Latina que trascendieron en el uso y evolución de la baldosa hidráulica.



Fotografía 3 Piedra de Portland, Dorset-Inglaterra

Desde mediados del siglo XVIII, en Gran Bretaña, Francia y América, se estaba fraguando una revolución que cambiaría el curso de la historia de la humanidad. Durante la primera y segunda Revolución Industrial, desde los años 1796 a 1844, se realizaron diferentes patentes, estudios y usos relacionados con el cemento, siendo el hecho más importante (relacionado con nuestra investigación) la invención del cemento portland⁶ en el año de 1824 por el empresario ladrillero Leeds Joseph Aspdin, quien durante años experimentó con distintos tipos de arcillas y materia-

les calizos para lograr esta mezcla.

En los años posteriores se desarrolló una industria con alta demanda de cementos naturales, pero es en el año de 1838 durante las obras del túnel bajo el río Támesis, el ingeniero Isambard K. Brunel, usa el cemento portland, demostrando la superioridad de este cemento artificial frente a los naturales. Este cemento sería un material crucial para la evolución y el desarrollo de la baldosa hidráulica.

Paralelamente a la II Revolución Industrial, surge un nuevo movimiento en Europa y América que se denominó El Movimiento Moderno. Éste agrupó distintas disciplinas, como la literatura, el arte y la arquitectura bajo un concepto de movimiento. En la Arquitectura, el modernismo pretendía innovar mediante la novedad, y para esto, William Morris y su Arts & Crafts, sientan las bases de la innovación a través de la recuperación de oficios tradicionales perdidos por la creciente demanda industrial. La baldosa entonces se convierte en un objeto dispuesto para ser diseñado por grandes exponentes del movimiento moderno, como Lluís Domènech i Montaner, Antonio Gallissá, Josep Puig i Cadafalch, Tomás Moragas, Alejandro de Riquer, Jerónimo F. Granell, Mario López, Antoni Rigalt, J. Vilaseca, J. Fabre Oliver, Josep Font Gumá con William Morris a la cabeza.

Desde 1855 y cada 11 años, en París, se llevan a cabo una serie de exposiciones decretadas por el emperador francés Napoleón III para enaltecer la grandeza de su Segundo Imperio. «En esta época París era valorada como una de las capitales más modernas del mundo»⁷.

5 <https://nosy-parker.com/2013/05/19/baldosa-hidraulica/>

6 Llamado así por la piedra Portland, usada para edificaciones monumentales.

7 España en París. La imagen nacional en las exposiciones universales, 1855-1900. Universidad de Cantabria, departamento de historia Moderna y Contemporánea.

La preparación del evento inició bajo el decreto del 22 de junio de 1863 e inicialmente estaba planteada como una exposición de productos agrícolas e industriales y que bajo decreto del 1 de febrero de 1865 se agrega una exposición de arte.

Casas de producción de baldosa, como Butsems, Orsowa y Escofet, presentaron sus modelos y diseños al servicio del público.

Estos tres hechos, -la invención del cemento portland, el modernismo y la Exposición Universal del París- catapultaron la baldosa hidráulica en Europa, pero la baldosa hidráulica no solo obtuvo su valoración en el territorio Europeo también logró cautivar usuarios por todo el mundo. La globalización, la revolución industrial y sus nuevas tecnologías permitirían la rápida y fácil expansión del suelo hidráulico, situación que fue aprovechada por los precursores de este material para producir y exportar hacia sus respectivas colonias extraeuropeas. “Bélgica inicia la exportación hacia el Congo; Francia también las enviaba a sus colonias (Vietnam y Conchinchina entre otras); e Inglaterra las fabricaba casi exclusivamente para su área de dominio (en la India existían fábricas que trabajan para el Extremo Oriente).”⁸ (Bravo Nieto, 2015)

En ese momento España era uno de los países con más exploración y desarrollo respecto a la baldosa hidráulica y por su amplia influencia ejercida en el continente americano, es uno de los responsables de la llegada e implementación de estos como elemento estético y configurador de espacios en el continente.

Primero fue la importación y posteriormente la producción de los pisos hidráulicos se establecería en los países hispanoamericanos, por cuanto que el ministerio de estado Español posibilitaba la inclusión de las fábricas en el mercado americano en 1902. (Bravo Nieto, 2015), afirma: “En América Latina, los citados

archivos registran muchas fábricas en Venezuela (35 fábricas en nueve ciudades), Colombia (30 en 13 ciudades), México (25 en 17 ciudades), Cuba (16), Puerto Rico (25), República Dominicana (13), Jamaica (11) y en el sur de Estados Unidos, donde California tenía 14 casas, algunos de cuyos nombres nos ponen en la pista sobre su origen: Valencia Spanish Tile Corporation y Ramos Spanish Mosaic Tile.”⁹

Al parecer, México es el país donde se introduce por primera vez el piso hidráulico, posteriormente, hacia 1886 es introducida en Cuba, territorio que se convertiría en uno de los grandes exponentes de la baldosa, siendo La balear, en 1894, la primera fábrica y en 1903 La cubana, como una de las casas de producción más sobresalientes, utilizando los saberes y haceres de los artesanos que habían tenido lugar en casas famosas como Butsems, Orsola y Escofet.

Mientras que en los países europeos y norteamericanos, se desarrollaba la revolución industrial, en América latina, se desarrollaba una “revolución libertadora”, en la que sobresalieron una serie de hechos que marcaron el inicio de la liberación de los países que se encontraban aún bajo el yugo de la colonización. Las guerras independentistas entre bandos conformados por criollos e indígenas, contra sus colonizadores europeos, tuvieron su apogeo durante esta época, ésta Revolución llevaría hacia distintas transformaciones, no solo sociales y políticas, también, cambios culturales, estéticos y nuevos materiales llegarían como resultado de esta situación.

8 La baldosa hidráulica en España. Algunos aspectos de su expansión industrial y evolución estética (1867-1960).

9 La baldosa hidráulica en España. Algunos aspectos de su expansión industrial y evolución estética (1867-1960)

En Colombia por los años 1848 a 1940 a causa de la resolución de los conflictos de los partidos de la época, liberales y conservadores, en 1830 se da por finalizada la gran Colombia, que tras reformas territoriales y políticas, se transformaría en la república de Colombia (constitución de 1886).

Éstos sucesos traerían consigo no solo cambios políticos, sino también socioculturales, económicos, ideológicos y como no, estéticos y tecnológicos. Es aquí donde tiene cabida la baldosa hidráulica, como uno de los tantos elementos configuradores de una nueva arquitectura, una nueva estética, la estética de la nueva república, encaminada hacia la alguna vez elogiada modernidad. Esta modernidad permitiría la influencia de tendencias europeas en el estilo republicano, posibilitando la exploración, la fusión y percepción de la belleza, la geometría, los colores, las formas del art Nouveau, el art Deco, el Neoclásico, el Barroco, el Mudéjar y el Neogótico en la proyección de productos complejos y eclécticos.



Fotografía 4 José Asunción Silva en el billete de cinco mil pesos Colombianos

José asunción silva, uno de los grandes literatos de la República Colombiana, pudo haber sido uno de los primeros precursores de la baldosa hidráulica en Colombia. Tras su muerte en 1896 surge una variedad de investigaciones e hipótesis acerca de lo que

en realidad sucedió la noche, o madrugada, de su muerte, en la que se constata la situación económica del poeta, y sus intereses en la creación de una fábrica de baldosa en Fontibón. Bajo el mandato de don Miguel Antonio Caro como vicepresidente, Silva es nombrado representante diplomático en Venezuela. El país vecino se encuentra registrado en la historia como uno de los grandes productores de la baldosa hidráulica, es tal vez, por esta razón, que el poeta de la sola sombra larga se encuentra influenciado y motivado para la creación de una fábrica de baldosa en territorio Colombiano. Tras su regreso a Bogotá, silva decide registrar una patente acerca de la elaboración y el colorear de la baldosa hidráulica. Es así como, (Illan Bacca, s.f.) afirma: “en 1886 el aporte efectivo de diez socios capitalistas le permitió iniciar el ensamblaje de la fábrica y adelantar las gestiones de importación de maquinaria.”¹⁰ Como ya se nombraba, son muchas las versiones, algunos dicen que la fábrica fracasó, así como la riqueza económica del poeta; otros afirman que la fábrica prosperó, llegando a nombrar a doña Julia Silva (hermana de José Asunción Silva) como socia vinculada a la fábrica de las baldosas que narran una estética moderna, y tal vez, hasta la poesía del poeta visionario.

La llegada de la baldosa hidráulica a Popayán va más allá de la estética; la ciudad de Popayán se encuentra ubicada geográficamente en el sur occidente de Colombia, hacia la costa pacífica y sobre el Valle de Pubenza. Emplazada bajo las ordenanzas de Felipe II sobre el descubrimiento, nueva población y pacificación de las Indias. Una de las ordenanzas que nos llama la atención es la número 34, que dice lo siguiente:

10 José Asunción Silva: ¿Se disparó o le dispararon?. Enrique Santos Molano

34 «Para hauer de poblar asi lo questa descubierto paçifico y debaxo de nuestra obediencia como en lo que por tiempo se descubriere y paçificarse se guarde el orden siguiente: elijasse la prouincia comarca y tierra que se a de poblar teniendo consideraçion a que sean saludables lo qual se conocera en la copia que huuiere de ombres viejos y moços de buena complision dispusicion y color y sin enfermedades y, en la copia de animales sanos y de competente tamaño Y de sanos frutos y mantenimientos, que no se crien cossas ponçonossas y noçibas, de buena y felice costelaçion el çielo claro y begnino el ayre y suaue sin impedimento ni alteraciones y de buen temple sin exceso de calor o frío y hauiendo de declinar es mejor que sea frio.»¹¹ (Velasco Mosquera, 2004). Lo que no sabían Felipe II y Sebastián de Belalcázar, es que contrario a la ordenanza 34 donde condiciona el emplazamiento de nuevas poblaciones, era que en el territorio patojo existen y existían gran variedad de insectos, entre ellos las niguas¹²; quienes habitaban en las calles y los pisos de ladrillo y piedra de las viviendas, que eran sus lugares predilectos para buscar nuevos huéspedes. Por aquel entonces la mayoría de los habitantes de Popayán caminaban descalzos, lo que les facilitaba a estos insectos alojarse en los pies de quienes caminaban desprevenidos y sin ninguna protección. Durante la modernidad, a nivel mundial se evolucionó en aspectos como la higiene, la concientización de las personas sobre el aseo personal y el del hogar; y por supuesto Popayán no fue ajeno a esta evolución. Según cuenta el Arquitecto Tomás Castrillón, la llegada de la baldosa hidráulica a Popayán fue la respuesta a las necesidades de higiene en los hospitales y viviendas, debido a que los pisos en ladrillo y piedra eran el hábitat perfecto para las niguas.

11 Consideraciones sobre la Arquitectura en Popayán. Javier Velasco Mosquera
12 f. Zool. Insecto afaníptero americano, parecido a la pulga, que se introduce bajo la piel y es muy nocivo.

En las investigaciones históricas en Popayán se habla mucho de Don Ángel Rojas y su fábrica llamada Dicolombia, no solo los artesanos de Durapisos Colombia hablan acerca del ya fallecido Ángel Rojas, durante el registro fotográfico de viviendas con pisos de baldosa hidráulica en Popayán, propietarios de estas recordaban a don Ángel Rojas como el dueño de la gran fábrica de baldosas y apliques hechos con cemento; el Arquitecto Juan Carlos Solano Henao, decano de la Facultad de Arte y Diseño del Colegio Mayor del Cauca, lo recuerda como una persona creativa y visionaria, que ofrecía productos de alta calidad.

Durante los años 70 y hasta finales de los 90, Dicolombia estuvo en pie ofreciendo sus productos con más de 20 empleados, que al disolverse esta fábrica la mayoría de estos se dedicaron a otros oficios.

En Popayán existe una fábrica de baldosas que aún sigue en pie, la encontramos luego de una investigación con una metodología muy particular denominada “preguntando se llega a roma”. Esta fábrica es una asociación de artesanos llamada Durapisos Colombia que se formó por la disolución de Dicolombia en el año de 1999 pero no sólo hacen baldosas, si no también calados, balaustres, lavaderos (irónicamente de cerámica), canoas para alimento de ganado, materas de cemento y cajas de inspección; y como en esta vida hay que rebuscárselas, Durapisos Colombia también es ferretería. Estos tres artesanos le compraron unas pocas herramientas a Dicolombia con las que hasta el día de hoy siguen trabajando, el resto de herramientas según cuentan, fueron enviados a Cali y vendidos a chatarrerías y fundiciones.

La asociación Durapisos Colombia, está conformada por don Servio, don Aníbal y don Belisario. Todo grupo de personas con un objetivo común necesita un líder, en este caso en particular don Servio Yandún es quien se encarga de esta labor, siempre atento a la producción y a atender los clientes que llegan

a la ferretería, proviene de Córdoba Nariño, llegó a Popayán en el '82 y entró a trabajar a Dicolombia con 18 años; empezó despachando mercancía, siguió como almacenista para terminar ascendiendo a ser el encargado de mezclar los colores, cosa que ahora con 54 años aún sigue haciendo en Durapisos con mucha destreza. Don Servio es una persona calmada y muy amable, desde el primer contacto vía celular fue muy amable, cada vez que le pedimos prestado herramientas para exponerlas o para usarlas en algún taller, nos las presta sin mente ni peros. Como buen artesano conoce muy bien su oficio y se siente orgulloso de ganarse la vida con su oficio.

Don Belisario Piedrahita, es oficialmente el dibujante de Durapisos, en este oficio dibujante se le llama a quien se encarga de colorear baldosas, es el experto en hacerle las pintas a las baldosas y a los guardaescobas, está orgulloso de lo que hace y espera que los jóvenes se interesen por su oficio. A don Belisario lo conocimos después que a don Servio y a don Aníbal, antes de tratarlo pareciera que es alguien malgeniado, pero nada más alejado de la realidad, siempre está de buen humor y dispuesto a enseñar lo que sabe de su oficio, además se la pasa chisteando con don Aníbal. Don Belisario empezó a trabajar en Dicolombia en el '70 con 19 años, entró como ayudante «y de ahí el patrón ya nos puso a hacer baldosa, fuimos aprendiendo...hasta ahora». En la entrevista le preguntamos qué pensaba sobre el trabajo que estamos realizando, nos contestó que le parece muy importante que se realce su trabajo porque ya casi no se conoce lo que hacen.

Llegó el momento de hablar de don Aníbal Palechor, él es todo un personaje y a sus setenta y tantos años tiene la fuerza que cualquier joven envidiaría -un golpe de él duerme al que sea-. Es el todero del parche, hace lavaderos, baldosas, guardaescobas...en fin, lo que le pongan a hacer, siempre se lo ve trabajando y parece que no puede quedarse quieto un momento.

Al igual que don Servio, es muy amable, en una de las tantas veces que visitamos el taller, llegamos en la mañana y estaba comiendo, enseguida se paró, nos saludó y saco de un maletín un poco empolvado una bolsa con masitas y café que luego nos ofreció. Antes de la entrevista estaba haciendo guardaescobas, al seguir el turno de su entrevista, se quitó su delantal de trabajo, echo con un empaque de harina sujetado por una cuerda. Según cuenta, empezó a trabajar en Dicolombia a los 30 años, antes de eso se dedicaba al complejo arte del rebusque y con sus propias palabras: «por ahí en la calle...con cualquier trabajito que me saliera» después de entrevistar a don Aníbal, don Belisario le dice: «lo único que hacía era tomar guarapo» a lo que don Aníbal le contesta «¡sí!» y nos echamos a reír todos. Mientras tomamos fotos del taller, con orgullo nos muestra la facilidad que tiene para sacar un guardaescobas de su molde y nos dice «miren lo que da la experiencia» y medio sonríe; el asombro es justificable porque hay que ser muy cuidadoso para sacar una baldosa un guardaescobas o un calado del molde, porque si no se lo hace bien se corre el riesgo de tirarse todo el trabajo, pero don Aníbal hace su trabajo de tal forma que se ve fácil, cosa que lo dan más de 40 años de experiencia. Sobre don Aníbal se podría escribir mucho, pero es mejor dejar la intriga y que lo conozcan personalmente.

Cuando conocimos el proceso de elaboración de las baldosas hidráulicas, decidimos que era importante realizar un taller con estudiantes de diseño visual, docentes diseñadores y arquitectos, todos ellos pertenecientes a la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca. El objetivo del taller era dar a conocer la baldosa hidráulica como plataforma versátil para el diseño, reinterpretandola y otorgándole una nueva identidad. Para lograr este objetivo se necesitaron cuatro sesiones; en la primera sesión dimos una introducción hablamos de la historia y se mostraron una serie de imágenes y videos. En la segunda sesión se contó con la asistencia de los diseñadores

gráficos Matacho y Alfonso Espada, quienes guiaron a los participantes en los conceptos de simetría, composición y color. En la tercera sesión iniciamos la materialización del diseño realizado en bocetos, se trabajó con el herrero Felipe Burbano, quien nos guió en la fabricación de las trepas o moldes para realizar los diseños que se trabajaron en la sesión anterior. En la sesión cuatro, hicimos la materialización del taller, cada uno de los participantes se untó las manos de cemento, cargó las pesadas herramientas, fuimos baldoseros por un día, terminamos cansados pero con la satisfacción de haber realizado un buen trabajo, de haber conocido la técnica y de habernos puesto en los zapatos de los artesanos.



Fotografía 5 una de las baldosas realizadas en el taller

Posterior al taller analizamos las relaciones de diseño que se generan en torno al diseño y fabricación de la baldosa hidráulica. Una idea como principio constituyente de todo lo diseñado; una idea que configura sistemas de saberes, pensamientos, haceres y se encamina hacia un proceso infinito de interacción y procesos de diseño que como diría John Christopher Jones (Jones, 1985) son “el camino del diseñador

para descubrir lo que sabe y no sabe acerca de esa nueva cosa que ha prometido inventar e integrar en el mundo tal como es.” Es entonces cuando la baldosa, como objeto diseñado, es un medio para experimentar las relaciones del diseño —y del diseñador— en el diseño objetivo. La baldosa hidráulica, como idea-producto, comienza en desarrollo y elaboración del boceto, demostrando su carácter, su viveza, su estilo y su forma. Son muchas las herramientas y los espacios para lograrlo a cabo. Este boceto deberá someterse a un proceso de geometrización exacta de lo que se proyecta, condicionada por su siguiente fase de diseño-producción, los materiales a utilizar, las herramientas, las maquinas, entre otros. Tal cual como se estructuró el taller de diseño experimental de la investigación, en la segunda sesión de la idea al dibujo y posteriormente del dibujo a la forja, evidenciando, como las relaciones entre los distintos saberes y haceres se complementan e ingresan en un proceso de alteración y evolución del diseño, como un sistema abierto, que entra en un ciclo de ida y vuelta, avance y retroceso en pro de su creación, proceso denominado “iteración” (Jones, 1985) en términos de diseño y, como las decisiones tomadas en una etapa anterior de diseño, condicionan futuras decisiones en búsqueda de un producto adecuado. El diseño, como una manifestación humana de configurar lo deseado, permite la cohesión de distintas realidades, de distintos seres, que entorno a la producción de la baldosa hidráulica podrían clasificarse así: los dibujantes, los herreros y los baldoseros. Claro está son muchos los demás oficios dentro del oficio; por ejemplo: quien o quienes determinan la dosis del hormigón para producir la baldosa e innovar en su resistencia final, o, quien decide, dependiendo de su oficio, en donde y como usa la baldosa para configurar un objeto o un espacio determinado. Tal vez se puede entender lo diseñado y el diseñar como un vínculo social o como la formación de ciudadanía, que evoluciona entorno a las distintas necesidades de unos oficios hacia la producción de un objeto y el desarrollo de la cultura.

J.C. Jones cita a W. H. Mayall, quien define el principio de iteración de la siguiente manera: “el diseño requiere procesos de evaluación que se inician con las primeras intenciones de explorar la necesidad de un producto o sistema. Estos procesos continúan a lo largo de todos los diseños y etapas de desarrollo subsiguientes hasta el propio usuario, cuyas reacciones a menudo harán que el proceso iterativo prosiga un nuevo producto o sistema.” (Mayall, 1979) Durante el desarrollo del taller experimental “con las manos en la trepa”, los diseñadores se incluyeron en un proceso de configuración de gráficas, formas, líneas, colores, sin conocer cómo sería la configuración de estas en su siguiente etapa. En esta siguiente etapa, de elaboración de la trepa, la forja, el metal y la soldadura, pudieron ser fieles a los diseños, líneas y formas, pero algunos de estos elementos tuvieron que ser descartados, lo que permitió la iteración, devolviéndonos a una etapa anterior en el proceso donde el diseño puede ser replanteado o rediseñado y entonces establecer una relación más adecuada entre lo que se dibuja y lo que se forja. Este principio se presenta en todo el proceso de diseño para el “diseñar”, sumergiéndose a la baldosa (como cuando se fragua) en un sistema de constantes transformaciones y modificaciones en búsqueda de una buena forma, de una buena baldosa.

CONCLUSIÓN

Los seres humanos somos seres de ciclos, cada tanto intentamos volver a nuestros inicios, miramos hacia atrás y retomamos conocimientos olvidados, los transformamos a nuestra época y a su contexto, los adoptamos como propios y les volvemos a dar vida. En la contemporaneidad el ser humano ha dirigido su mirada hacia atrás para concientizarse de la sabiduría artesanal, de la “simplicidad compleja” de estos procesos que contienen un gran toque de identidad.

En los últimos años los oficios artesanales parecieran

estar en boga, los más jóvenes los han adoptado y transformado con tecnologías digitales. El oficio que está detrás de la baldosa hidráulica está teniendo una aceptación a nivel mundial, la nostalgia de los mayores y el gusto por lo vintage¹³ y lo artesanal de los más jóvenes han influido en el resurgimiento de ésta. La mayoría de los patojos desconocen que la baldosa hidráulica aún se hace y menos que una fábrica como Durapisos Colombia está situada en la ciudad y que sigue fabricando baldosas. Una situación similar vive los artesanos que la elaboran, su desconocimiento sobre tecnologías de difusión web, los han relegado a surtir un mercado cada vez más reducido causado por el desconocimiento de ambas partes.

Durante el tiempo que trabajamos con Durapisos, nos dimos cuenta que más que ayudar a rescatar un objeto o un oficio, nuestro trabajo rescata a personas como don Servio don Aníbal y don Belisario, quienes están día a día trabajando para que se conozca y se valore su trabajo, porque para eso estamos los profesionales para trabajar de la mano con las personas y para las personas.

REFERENCIAS

- Boix Gene, j. (1968). *El Arte en la Arquitectura*. Barcelona: CEAC.
- Brancoli, B., & Joyce, B. (2016). *Baldosa de Santiago, la baldosa decorada como elemento de identidad en antiguos barrios de Santiago*. Santiago de Chile: Universidad del Desarrollo.
- Bravo Nieto, A. (15 de 12 de 2015). Open edition. Obtenido de <https://journals.openedition.org/abe/2721#authors>

¹³ Concepto relacionado a objetos con cierta antigüedad, que, como el buen vino, con el tiempo adquiere calidad.

Hernández Duque, F. (2009). Las antiguas fábricas de mosaico hidráulico en Navarra. Cuadernos de etnología y etnografía de Navarra, 55-95.

Illan Bacca, R. (s.f.). ¿Por qué se mató Silva? HUELLAS, 4-13.

institut de promociò ceràmica. (s.f.). El mosaico hidráulico. Provincia de Castellón: Diputacion Provincial.

Jimenez Charris, B., & Llanos Diaz, R. (mayo-agosto de 2015). rcientificas.uninorte.edu.co. Obtenido de memorias: <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/memorias/article/viewArticle/7056/7409>

Jones, J. (1985). Diseñar el diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

Mayall, W. (1979). Principles in Design. Virginia: Universidad de Virginia.

Molada Gomez, Á. (1996). Los materiales de construcción y el cambio estético: sobre la estética del hierro y el cemento. Primer Congreso Nacional de Historia de la Construcción (págs. 369 - 374). Madrid: CEHOPU.

Parker, N. (05 de Mayo de 2013). NOSY PARKER. Obtenido de <https://nosy-parker.com/2013/05/19/baldosa-hidraulica/>

Perez Cardona, C. A. (2010). El diseño, el objeto y la comunicación. Risaralda: Grafias.

Pineda, W. (2014). Anomalías superficiales en pavimentos de mosaico hidráulico: Caso CMG. Barcelona: Universidad politecnica de Catalunya.

Restrepo Baena, O. (2011). Baldosas cerámicas y gres porcelánico: Un mundo en permanente evolución. Medellín: Centro Editorial Facultad de Minas.

Universidad del desarrollo. (10 de Agosto de 2016). Obtenido de <http://diseno.udd.cl/noticias/2016/08/proyecto-la-baldosa-decorada-como-elemento-de-identidad-en-antiguos-barrios-de-santiago/>

Velasco Mosquera, J. (2004). Consideraciones sobre la Arquietctura en Popayán. Popayan: Universidad del Cauca.

Wikimedia. (2010). ACADEMIC. Obtenido de <http://www.esacademic.com/dic.nsf/eswiki/468276>

RESCATE DE LA IDENTIDAD CULTURAL A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA

AURA MÚNERA MONSALVE

AURA_MUNERA@CUN.EDU.CO

CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR (CUN)

CODIM

RESUMEN

Este artículo dispone un proceso de investigación desarrollado desde múltiples perspectiva pero focalizado desde el diseño de la comunicación gráfica, tomando como campo de acción espacios en tres comunidades diferentes: la primera: Los Artesanos Tejedores de Palma del municipio del Guamo – Tolima, son considerados en este estudio como agentes culturales, debido a que su oficio y técnica hace parte de la tradición popular del municipio, elegidos por su estructura de problemas (que abarca desde el escaseo de la materia prima, hasta la falta de innovación en el producto) evidencia además una carencia de comunicación gráfica del producto, haciendo que la marca sea cada vez menos competitiva ante el mercado actual. Es por esto que este ejercicio investigativo busca poder aportar desde la co-creación entre la comunidad academia y artesanal, la mejora de la comunicación entre la marca y los usuarios, haciendo que los productos alcancen una mayor calidad ya que estos, se encuentran incluidas en el concepto de patrimonio cultural inmaterial; La segunda comunidad es reconocida como actores sociales y hace alusión a los habitantes del departamento del Tolima en especial los encontrados en la ciudad de Ibagué, a los cuales se busca poder transmitir un mensaje de tipo cultural identitario para así generar una apropiación de las

técnicas, oficios y productos artesanales. Y por último se encuentra el grupo de trabajo denominado en este caso como agentes de cambio: Los Diseñadores Gráficos, debido a que su labor de crear estrategias comunicativas efectivas, resultan importantes para la sociedad debido a la influencia en el comportamiento colectivo, además de poder generar un impacto positivo desde la enseñanza-aprendizaje cultural.

PALABRAS CLAVES

Cultura, Artesanía, Diseño, Comunicación gráfica, Patrimonio.

ABSTRACT

The article has an investigation process developed in multiple perspectives but focus on graphic communication design, taking place on three different communities. First of all, the Palma weavers craftsmen community from Guamo-Tolima, is considered as cultural agents because their art and technique are part of the popular tradition of the community.

They were chosen by the problems structure – as it takes from the shortage of raw material, to the lack of innovation in the product-, also showing a lack of graphic communication of the product, making the brand less competitive with the current market. This research aims to contribute from the co-creation between the academy and artisan community, improving communication between the brand and customers and making the products gaining higher quality standards, as these are included in the concept of intangible cultural heritage.

The second community is recognized as social actors and refers to the pollutant of the Tolima's department especially those found in the capital city of Ibagué, transmitting a cultural identity-type message in order

to generate an appropriation of the techniques, work and craft products. Finally, there is the working group called agents of change: Graphic Designers, because their work of creating effective communication strategies is important for society due to the influence on its collective behavior, besides being able to generate a positive impact from cultural teaching-learning.

KEY WORDS

Culture, Crafts, Design, Graphic communication, Heritage.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad Colombia es reconocida por su diversidad contenida en su extensa geografía dando como resultado el asentamiento de comunidades pluriculturales y multiétnicas, proporcionando la presencia de grupos tanto indígenas como con proceso de dominación colonial consecuencia de sucesos pasados, que han construido la historia de una identidad reflejada y comprendida en el patrimonio cultural material e inmaterial de la nación. Es por esto que la diversidad ha jugado un papel muy importante para la sociedad, siendo esta un determinante para el progreso y el desarrollo del país, pero que a su vez ha presentado serias problemáticas como la desigualdad, generando falencias en algunos casos, de apropiación de identidad resultado de la migración territorial y cultural. A raíz de esta problemática, se busca poder contribuir desde una perspectiva social que incorpora el diseño de las comunicaciones gráficas como medio para transmitir mensajes con referentes e inspiración local y que al mismo tiempo pueda preservar el patrimonio social de una región siendo esta la “esencia para promover la paz y el desarrollo social, ambiental y económico sostenible” UNESCO.

Del mismo modo y para hacer frente a esta situación, se plantea como primer caso de estudio trabajar con la comunidad de Artesanos de Palma Real del Municipio del Guamo, ya que estos presenta dificultades en el reconocimiento de su técnica y oficio por la sociedad tolimense, dando cabida a una problemática macro compuesto de diversos sub-problemas que van desde el escaseo de la materia prima, hasta la pérdida del oficio y técnica. Estos contratiempos resultan amenazantes para la tradición y oficio debido a que las nuevas generaciones no ven atractivo ni rentable continuar con el legado generacional afectando así el ejercicio artesanal que hace parte del renglón económico y que en últimas posiciona al Guamo como Capital Artesanal de Colombia. (Audiovisual Día del sombrero <https://youtu.be/-WYMh73Vldw>)

JUSTIFICACIÓN

Desde el Diseño Gráfico, busca crear contenido o mensajes para los usuarios (entendiendo a los usuarios como las personas que interactúan directamente con el producto de diseño), teniendo en cuenta su contexto y las necesidades de su entorno. Es por esto que en este caso, el diseño debe engranarse no solo a la comunicación, sino también con diferentes aspectos importantes como al desarrollo social (siendo el diseñador un miembro activo en una entidad poblacional, habitante en un espacio territorial donde su entorno se interrelacionan con un proyecto común que genera identidad, pertenencia y que comparte lazos económicos, ideológicos y políticos) además de involucrar en el ejercicio, acciones que incorpore aspectos sostenibles y sustentable, visto como la labor que “satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones para satisfacer las propias”. (Brundtland, 1987, citado en Gómez, 2018).

Del mismo modo, uno de los propósitos de esta investigación busca poder otorgar soluciones prácticas

a inconvenientes que afecta al desarrollo de la actividad económica realizada por los artesanos, donde se identifica dificultades que perjudican al entorno social de la comunidad que trata de vincularse en las actividades culturales y comerciales de la nueva sociedad. Con esto, los agentes culturales (los artesanos), debido a que el ejercicio artesanal da fruto a productos autóctonos del Tolima, siendo el sombrero de palma real o pindo un accesorio importante para identidad tolimense planteada por la ordenanza 014 del 2010 que lo reconoce como patrimonio folclórico del departamento.

Esta normativa institucionaliza el uso de los sombreros de palma real y caña brava (pindo) como prenda o accesorio tradicional, siendo el 23 de junio el día en el que se reconoce al sombrero tradicional como un símbolo de la cultura, folclor y costumbres propias del departamento del Tolima. Esto con el fin de recuperar las costumbres y de esta manera velar por la conservación del patrimonio histórico del departamento.

A la actualidad, se ha podido evidenciar que la ordenanza propuesta por Gobernación del Tolima, no ha sido ejercida correctamente ya que este día abre paso a la ambigüedad y propicia la adopción de sombreros diferentes al tradicional como por ejemplo el uso del sombrero aguadeño o el sombrero costeño, impulsando años tras año el mercado de donde provienen y son elaborados estos accesorios. Una de las razones por la cual se da este fenómeno se debe a que la mayoría de los habitantes y sobre todo la población juvenil desconoce que existe un día que institucionaliza a el sombrero tradicional de la región.

Lo anterior trae como consecuencia a la identidad colectiva, la falta de apropiación a los elementos simbólicos e identitario del departamento, generando otras acciones que a su vez afecta a la preservación del legado generacional, debido a que actividad comercial

de la venta artesanal en la actualidad, no resultan rentables y con esto su proceso de revalorización por las nuevas generaciones no sea aplicado, dejando morir progresivamente la técnica de tejer la palma real o pindo y el oficio de trenzar las fibras naturales con el fin de crear productos funcionales y decorativos.

MÉTODO

El diseñador gráfico como agente de cambio cultural, debe apostar al desarrollo de proyecto con responsabilidad social, que logren generar un cambio sustancial de la forma más adecuada posible, buscando alianzas estratégicas que permitan el avance integral de la solución a la necesidad o problema identificado. Es por esto que en el desarrollo de la presente investigación se recurre a diferentes diseños de procesos cualitativos, además de implementar la investigación interdisciplinar con los programas de Diseño de Modas, Diseño Gráfico y Administración Agroindustrial. (Múnera, 2018)

Del mismo modo, el diseño principal elegido para este proceso con la comunidad artesanal de tejedores de palma, es la investigación – acción, ya que su finalidad es comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculada a un ambiente (grupo, programa, organización o comunidad) (Savin-Baden y Major, 2013; Adams, 2010; The SAGE Glossary of the Social and Behavioral Sciences, 2009I; Merriam, 2009; Elliott, 2004; Brydon-Miller, Greenwood y Maguire, 2003; y Álvarez – Gayou, 2003) (Citado en Hernández, Fernández y Baptista, 2004). Así mismo este diseño se destacan tres perspectivas a la cual esta investigación responde a la visión técnica – científica que presenta fases cíclicas de planificación, identificación de hechos, análisis, implementación y evaluación (Lewis, 1946) (citado en Hernández, Fernández y Baptista, 2004)

Por lo anterior, se plantea un proyecto comunicativo

de diseño estructurado en tres fases con el fin de poder llegar a la comunidad tolimense y que en efecto pueda mejorar el reconocimiento y apropiación del sombrero autóctono de la región. Del mismo modo, el orden de las distintas fases facilita la elaboración de un plan de comunicación gráfica, donde la primera fase gira entorno a la comunidad a estudiar: los artesanos tejedores de palma del barrio el Carmen del municipio del Guamo. Para recolectar información, se realizaron una serie de salidas de campo para entender el contexto, su arte oficio y técnica, así mismo determinar sus necesidades, evidenciar sus problemas y proponer posibles soluciones desde la parte de comunicación gráfica.



Salida de campo: acercamiento del semillero Cultura Gráfica y estudiantes de Diseño de Moda con la actividad artesanal – Taller de la artesana Dora Candia

La segunda fase gira en torno a la gestión de espacios y recursos con la Gobernación del Tolima, buscando generar el apoyo desde el área de diseño para la impulsar la celebración del día del sombrero incluido en el marco de la festividad del 46° Festival Folclórico Colombiano (celebración importante para la prolongación de la identidad cultural ibaguereña).



Stand otorgado por la Gobernación a la institución CUN para socializar el trabajo de investigación realizado

Lo que corresponde a la tercera fase. Una vez estudiado el contexto social de la ubicación territorial del evento (llevado a cabo en la ciudad de Ibagué), se plantean objetivos resumidos en piezas visuales que ayuden al fomento de la información del caso de estudio, además de invitar a la comunidad ibaguereña (personas naturales y prensa) a participar en el evento cultural y poder así fomentar la comercialización y uso de productos artesanales realizado por la comunidad vinculada.

Como fase complementaria, se busca poder prolongar el aprendizaje de la técnica de la tejeduría mediante infografías que puedan ser utilizadas como herramienta didáctica de aprendizaje para los jóvenes guamunos y con esto poder contrarrestar el olvido de la técnica y oficio ancestral.

RESULTADOS/DISCUSIÓN

Al momento de crear los diferentes contenidos gráficos para los usuarios hay que tener presente la responsabilidad del diseñador frente a los mensajes estructurados ya que según Frascara (2015) el acto de dar forma a los mensajes gráficos deben corresponder

a varias áreas distintas de responsabilidades, por lo que este proyecto busca generar una responsabilidad social en la producción de mensajes que propicien una contribución positiva en una comunidad o al menos, que no resulte acciones negativas o en contra; Responsabilidad cultural en la creación de objetos visuales que contribuyan al desarrollo cultural más allá de los objetos operativos del proyecto.

Con lo anterior, la respuesta gráfica resultante del proceso de co-creación entre artesanos y diseñadores dio paso a la creación de diferentes piezas que utiliza lenguaje figurativo y abstracto para transmitir valores y actitudes siendo la alegría, la tradición y el trabajo hecho los conceptos característicos a resaltar. Seguidamente, se plantea una marca gráfica llamada Attalea (Nombre científico de la palma real) resultado del proceso de investigación de marca realizado por alumnos del semillero Cultura Gráfica.



Marca creada por estudiantes del Semillero Cultura Gráfica (Kelly Medina y Daniela Pardo)

Adicional, se planteó un conjunto tipográfico para caracterizar el día del sombrero, siendo la fibra natural (La palma real) utilizada para elaborar los sombreros y demás productos artesanales, la protagonista de la

comunicación gráfica y predominante del cartel que invita a los ibaguereños a participar de este evento cultural. A partir de la pieza principal, se desprende otros productos gráficos como la animación para los estados en redes sociales, invitaciones formales, pasacalles, diseño de stand, camisetas y una cartilla que data el proceso de investigación entre la academia y los agentes culturales a quienes se busca poder mejorar su comunicación.



Infografía que explica la composición del cartel del evento

CONCLUSIONES

Finalmente el diseñador gráfico en su ejercicio profesional, debe atender las situaciones problemáticas que suelen presentarse en la sociedad y su entorno, facilitando su función de transformar la información

o conocimiento en contenido entendible para las personas. De igual de forma las comunicaciones emitidas por el diseñador deben responder a diferentes áreas de compromiso como son la responsabilidad profesional, ética, cultural y social principalmente, de igual manera su acción de prever, programar, planificar acciones futuras y crear cosas que no existen (Frascara, 2015) debe atender al rol tan importante que este ejerce en la sociedad, debido a que el factor persuasión influye de manera sustancial a los comportamientos y actitudes de las personas.

Es por esto que desde la academia se involucran a los diseñadores a entender mediante la investigación a los usuarios y el entorno en el que habitan, para que en la práctica no haya acciones contraproducentes ya sea por crear piezas gráficas con elementos vacíos o ambiguos o que no esté orientado a un grupo de personas o usuarios, es decir, crear gráficas que hablan de un tema pero que no le hablan a ningún público.

REFERENCIAS

Asamblea del Tolima. Ordenanza 014 del 17 de diciembre de 2010

Artesanías de Colombia (2018) La artesanía y su clasificación. Recuperado de http://www.artesantiasdecolombia.com.co/PortalAC/C_sector/la-artesania-y-su-clasificacion_82

http://artesantiasdecolombia.com.co/PortalAC/C_nosotros/objetivos-y-funciones_275

Frascara, J. (2017). Enseñando diseño. Buenos Aires, Argentina: Infinito

Frascara, J. (2012). El diseño de comunicación. Buenos Aires, Argentina: Infinito

Gasca, J. and Saragozá, R. (2014). Designpe- dia, 80 herramientas para construir tus ideas. 1st ed. Madrid: Jeanne Bracken, pp.66 - 124.

Gómez, C. (2018). Desarrollo sostenible: conceptos básicos, alcance y criterios para su evaluación. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/filead->

min/MULTIMEDIA/FIELD/Havana/pdf/Cap3.pdf

Múnera, A., & Hurtado Usuga, E. (2018). Día del Sombrero [Video]. Guamo - Tolima: Edwin Hurtado.

Múnera, A. (2018). Responsabilidad social y desarrollo sostenible fomentado desde la práctica de las comunicaciones visuales.

Solórzano, A. Uribe, M. González, M. (2015). Diseño y producto, plancha para la imprenta N°2. Editorial: Universidad del Valle.

UNESCO (2018). Patrimonio, indicadores de cultura para el desarrollo. Recuperado de <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Patrimonio.pdf>

MORFOLOGÍA VISUAL DEL CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS DE PASTO Y SU RELACIÓN CON LA INDUSTRIA CULTURAL Y CREATIVA

VISUAL MORPHOLOGY OF THE CARNIVAL OF BLACKS AND WHITES OF PASTO AND ITS RELATIONSHIP WITH THE CULTURAL AND CREATIVE INDUSTRY

RAMÓN ORTEGA ENRÍQUEZ

RORTEGA@IUCESMAG.EDU.CO

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA CESMAG

GRUPO DE INVESTIGACIÓN TIPOS MÓVILES

RESUMEN

La ponencia ofrece una mirada sobre el recurso cultural que se deriva del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto como práctica cultural y sobre las posibilidades que ofrece la morfología visual de las obras del carnaval para proyectar otros usos culturales y creativos con fines de salvaguarda. De modo que se introduce el tema del carnaval como bien inmaterial de la humanidad; se hace una alusión a la morfología visual del Carnaval de Negros y Blancos, para luego identificar el recurso cultural que se desprende de éste aprovechando su riqueza estético-visual del carnaval para la generación de artefactos de diseño con valor cultural.

PALABRAS CLAVE

Carnaval, Negros y Blancos, morfología visual, industria cultural y creativa

ABSTRACT

The presentation offers a look at the cultural resource derived from the Carnival of Blacks and Whites of Pasto as a cultural practice and about the possibilities offered by the visual morphology of the carnival works to project other cultural and creative uses for safeguarding purposes. So the theme of the carnival is introduced as an intangible good of humanity; an allusion is made to the visual morphology of the Black and White Carnival, to then identify the cultural resource that emerges from it, taking advantage of its aesthetic-visual wealth of carnival for the generation of design artifacts with cultural value.

KEY WORDS

Carnival, Blacks and Whites, visual morphology, cultural and creative industry

INTRODUCCIÓN.

El Carnaval de Negros y Blancos es la mayor expresión cultural y artística de la ciudad de Pasto y el Departamento de Nariño. Se celebra del 2 al 6 de enero de cada año y con la obtención de la declaratoria como patrimonio cultural inmaterial de la humanidad, en el 2009, ha ganado reconocimiento y visibilidad nacional e internacional.

El carnaval, con toda su riqueza visual y expresiva, estimula experiencias estéticas que generan lazos sociales y vínculos emocionales que refuerzan el sentido de pertenencia e identidad. En el Plan Especial de Salvaguarda, se expresa que: “El Carnaval de Pasto, con la inagotable imaginación de sus artesanos, cultiva unos valores en los que se manifiestan los aspectos de la vida local, consolida la esencia de la identidad regional, oxigena la cultura, nutre procesos creativos, propicia comportamientos lúdicos, perfec-

ciona aptitudes, desarrolla actitudes, particulariza un saber-hacer manual, ofrece placer y goce, motiva la participación, convoca al otro yo inhibido, despierta el subconsciente colectivo y fortalece el espíritu humano con base en el ejercicio de la libertad...”(PES, 2010).

De modo que el carnaval, como patrimonio cultural, conjuga manifestaciones materiales e inmateriales como la diversidad étnica, la gastronomía, el paisaje, la arquitectura patrimonial, las tradiciones populares, el arte, la artesanía y en general todo lo que se produce en términos de cultura material (vestuario, máscaras, tocados, carrozas, maquillaje corporal, disfraces, entre otros). El carnaval está compuesto por modalidades como: carroza, colectivo coreográfico, disfraz individual, murga y comparsa donde sobresale el trabajo artesanal y la propuesta morfológica-visual, la cual desempeña un papel fundamental en la creación de obras imaginativas que despiertan sentido de apropiación y emociones auténticas en la gente. También, el carnaval de Pasto como expresión cultural y simbólica acude a la representación (visual, objetual, artística) y a la alegoría para darle vida a las tradiciones, costumbres, pensamientos, sentimientos, ideología e imaginario de la gente. Mediante las representaciones del carnaval se deja la memoria visual de acontecimientos, personajes, relatos, mitos, leyendas, pasajes de la vida cotidiana, las raíces ancestrales, entre otros, del pueblo nariñense a través de la conexión del arte con las emociones de la gente.



Figura 1: Carnaval de Negros y Blancos, carroza mil facetas de Edgar Arley Ortega. Fuente: Fabio Martínez.

REFLEXIÓN

Morfología visual del Carnaval de Negros y Blancos.

Para el Carnaval de Negros y Blancos el lenguaje visual es la herramienta sustancial con la que los artistas-hacedores del carnaval formalizan creativamente las obras de las diferentes modalidades. Se puede considerar al lenguaje visual como un modo de escritura constituido por un sistema de símbolos o códigos visuales mediante los cuales se establece comunicación con el otro y se expresan pensamientos, ideas, sentimientos. En tal sentido, las obras del carnaval se generan a partir de un lenguaje y gramática visual, como modo de escritura, que toma y organiza los elementos, atributos visuales (color, forma, textura, tamaño), los principios sintácticos y formales de composición (ritmo, equilibrio, contraste, armonía, movimiento) como base fundamental para expresar un relato, una idea, un sentimiento, traducidas en obras cargadas de sentido.

La propuesta morfológico visual del carnaval ha evolucionado al ritmo de los cambios culturales, la

técnica, la tecnología, los procesos de creación, la aparición de nuevos materiales y los cambios estéticos planteados por el impulso del arte y la capacidad creativa y de innovación de sus hacedores. La articulación de estos factores ha posibilitando incursionar en nuevas opciones estéticas, formales, expresivas, semánticas, bajo la premisa de la conservación de la tradición y el oficio. De ahí que, junto con los cambios se da la conservación de ciertos rasgos distintivos que le confieren identidad estética al carnaval como lo es el modo de expresión realista, la exuberancia visual, la jerarquización en las composiciones, el alto contraste, la mimesis y en suma la elocuencia en el manejo de la gramática y el lenguaje visual.

En el Carnaval de Negros y Blancos hay todo un despliegue estético, creativo y conceptual que se modela a través del lenguaje visual. Este valor estético es un activo del que pueden derivarse el diseño de experiencias memorables, el diseño de artefactos/servicios con valor-significado sin alterar los atributos identitarios de las comunidades y el sentido patrimonial del carnaval toda vez que sus contenidos formales, expresivos y semánticos permiten vivirlo, sentirlo y recordarlo. En este sentido, la narrativa contenida en la formas del carnaval generan un proceso de identificación y valoración de sus rasgos morfológico-visuales que promueven su proyección en nuevos usos creativos y culturales que llevan al carnaval de la forma al concepto.

Carnaval de Negros y Blancos y su relación con las industrias culturales y creativas.

La economía creativa es un concepto amplio que articula la cultura, la creatividad, la economía y dentro de él se inscriben nociones como la industria cultural e industria creativa. No hay un concepto definitivo sobre economía creativa, debido a que está en permanente discusión; sin embargo, hay un elemento en común en cuanto a que la economía creativa toma

como insumo la cultura, las artes, el diseño, la artesanía, la creatividad e ingenio humano para desarrollar productos, bienes y servicios de naturaleza y/o valor cultural usualmente protegidos por derechos de autor que aportan al desarrollo económico de la sociedad, así como a fortalecer la identidad y el tejido social. Cuando se habla de desarrollo económico es de aclarar que no necesariamente contribuye a la generación de ingresos monetarios y de empleo, aunque cada vez es más significativo este aporte, sino de hacer surgir la cultura, garantizar su salvaguarda y buscar otro tipo de beneficios inmateriales; al respecto, la UNESCO sobre “bienes y servicios culturales” advierte que “estos bienes y servicios tienen un valor cultural agregado al comercial y que ese valor cultural no es totalmente cuantificable en términos monetarios.” (UNCTAD 2010, p.30).

De otro lado, la UNESCO y la UNCTAD se refieren a las industrias culturales como “aquellos sectores productivos donde se conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, generalmente protegidos por el derecho de autor”. También, un importante aspecto de las industrias culturales es que “están centradas en promover y mantener la diversidad cultural y asegurar el acceso democrático” (UNCTAD 2010, p.31). Esta idea hace inferir que las industrias culturales son una actividad económica consistente en transformar las ideas y la creatividad humana (como materia prima) en productos, bienes y servicios con significado cultural para las personas, advirtiendo su carácter inclusivo, la protección de derechos de autor y el aporte al desarrollo económico de la sociedad.

En cuanto a las industrias creativas, la UNCTAD plantea que están en el núcleo de la economía creativa, y se definen como “ciclos de producción de bienes y servicios que usan la creatividad y el capital intelectual como principal insumo. Se clasifican por

su papel como patrimonio, arte, medios y creaciones funcionales”. En esta perspectiva es importante considerar la connotación que la UNCTAD le atribuye al término “producto cultural”, el cual se caracteriza por: la producción derivada de la creatividad humana, los productos culturales son portadores de mensajes simbólicos para los consumidores y poseen una importante carga comunicacional, los productos culturales tienen cierto grado propiedad intelectual, lo que es atribuible al individuo o grupo que produce el bien o servicio (UNCTAD 2010, p.30). En síntesis, según la UNESCO, las Industrias Creativas y Culturales son “central in promoting and maintaining cultural diversity”.

Desde esta mirada el Carnaval de Negros y Blancos es un espacio de activación económica de bienes, productos y servicios culturales ya que representa un importante eje de desarrollo

que ha permitido, por un lado, el mejoramiento de las condiciones de vida de los artistas del carnaval (en niveles modestos) y por otro al crecimiento (a mayor escala) del sector hotelero, restaurantes, medios de comunicación, de servicios públicos y en general de los ámbitos público y privado que conforman una red de industrias que fortalecen la experiencia del carnaval.

De modo que a los valores simbólico, estético e histórico que distinguen al carnaval como un bien patrimonial se suma el valor económico que es el precio que le asigna el productor de los recursos culturales o el consumidor cuando mide la experiencia o el valor que le atribuye a la fiesta en términos simbólicos, artísticos, de autenticidad, de entretenimiento, de conocimiento, etc. (Impacto económico, valor social y cultural de seis festivales en Colombia, 2012, p.42). Estos 4 valores presentes en el Carnaval lo sitúan en el escenario de las industrias culturales y creativas, las cuales toman como materia prima la creatividad y la cultura para generar bienes y servicios con valor económico para sus comunidades y valor-significado

para los consumidores. En este marco se fortalece la identidad, el trabajo colectivo y se hace un reconocimiento a la comunidad de hacedores. Del mismo modo se propueve la preservación y salvaguarda de manera creativa y en coherencia con los continuos cambios socio-culturales para mantener vivo y revitalizado el patrimonio.

Desde este enfoque es importante plantear estrategias que aprovechen la creatividad y el potencial cultural del carnaval para proyectarlo a nuevos usos como alternativa de salvaguarda y bienestar para los hacedores y la comunidad portadora del conocimiento y la tradición.

Productos culturales y su conexión con la morfología visual del Carnaval de Negros y Blancos

Para tener una idea sobre los bienes y servicios culturales derivados del Carnaval de Negros y Blancos, a continuación, se presentan los resultados de un ejercicio de observación directa realizada en las versiones 2016-2017 del carnaval y la revisión del trabajo de grado realizado por Cristina Fierro Castro, socióloga de la Universidad del Valle, que en el año 2014 estudió la relación entre el carnaval, el turismo cultural y las transformaciones urbanas y sociales de Pasto. La observación tuvo como objetivo identificar los productos culturales comercializados durante la época del Carnaval que se relacionan con su propuesta morfológica, conceptual y visual.

Oferta de productos culturales en la senda del Carnaval.

Al recorrer la senda del Carnaval (2 al 6 de enero), se observó el auge del comercio informal en el que se ofrecen productos traídos de otros eventos culturales

de la región cafetera, el caribe, y el Ecuador caracterizadas por llevar imágenes alegóricas al sombrero “vueltaio”, la feria de Manizales, a equipos de futbol, textiles precolombinos, las cuales se alejan de los rasgos visuales característicos del Carnaval de Negros y Blancos. Por los sectores donde se realizan los eventos del carnaval se observó variedad de productos para el juego como: camisetas, sombreros, gorras, pañoletas, ponchos, gafas, el talco, los cosméticos, la carioaca, entre otros.

Es de señalar que esta actividad es una fuente de ingresos para los vendedores quienes reconocen que “es una época rentable y movida para trabajar”. Algo que los mismos vendedores miran, es que muchos artículos traídos de otros eventos contienen una estética y significado alejado de la raíz andina del Carnaval de Negros y Blancos.



Figura 2: Productos para el juego del carnaval. No reflejan el lenguaje formal del CNB. Fuente: Ana Timarán

Buscando productos propios del Carnaval de Negros y Blancos se encontró los casos de “Cautiva” y Souvenirs de Carnaval de Germán Ordoñez entre los más visibles, quienes reconociendo la falta de productos culturales del carnaval desarrollaron artículos con elementos visuales característicos del Carnaval. Cautiva fue creada por los diseñadores Karen Oviedo y Mauricio Feuillet, desarrollaron gorras y sombreros inspirados en los colores y formas simplificadas del carnaval, en expresiones y palabras del diccionario

pastuso y la aplicación de la marca Pasto. El señor Germán Ordoñez desarrolló máscaras y piezas decorativas – en cerámica- basadas en referentes andinos mezclados con la fantasía y la morfología del carnaval.



Figura 3: Productos culturales de Germán Ordoñez y “Cautiva”. Basados en estética carnaval. Fuente: Karen Oviedo.

Oferta de productos culturales en los talleres artesanales:

En el centro artesanal “Cuyarte” de Jaime Muñoz y en el proyecto “Enseño” de Andrés Jaramillo, se desarrollaron productos culturales basados en la morfología visual del Carnaval de Negros y Blancos, sus propuestas son esculturas a pequeña escala que evocan las carrozas y mascarones de las comparsas del carnaval, cumplen una función decorativa y utilitaria (vasos, portalápices, elementos de oficina y máscaras). Estos productos, por su significado cultural, contenido conceptual, calidad de factura y atractivo visual son piezas únicas y el mejor ejemplo de productos culturales con valor significado.



Figura 4: Productos culturales desarrollados en Cuyarte, y el taller artesanal de Andrés Jaramillo Fuente: Fan page Cuyarte- Andrés Jaramillo.

Ruta cultural por los talleres de carrozas - turismo cultural.

De otro lado, en los talleres de los artistas del carnaval, los días previos al desfile se recibe la visita de turistas, de los medios y de habitantes de la ciudad. Los talleres abren las puertas para que la gente conozca el proceso de construcción de las carrozas. En estos espacios se observa el talento y la tradición del oficio compartido de generación en generación; el artesano gestor del proyecto está acompañado de su equipo, familia, amigos y vecinos, el ambiente se convierte en una “minga” (termino quechua que traduce trabajo colectivo en favor de la comunidad) donde todos aportan desde su conocimiento y habilidades. La experiencia que aquí se vive es diferente, genera vínculo emocional y tiene un carácter pedagógico.



Figura 5: Talleres de artistas del carnaval. Estimulan el turismo cultural y la inmersión de visitantes en el ambiente artístico del CNB.

Los artesanos atienden al público sin percatarse que están prestando un servicio, pues los talleres artesanales son uno de los escenarios más importantes que tiene el Carnaval. Es un lugar donde se aprecia el oficio de los artesanos, la tradición familiar, el patrimonio cultural y la interacción entre artesanos, propios y turistas; sin embargo, no se aprovecha para generar valor cultural, social y económico en el marco de las industrias culturales. Es un campo inexplorado que podría generar propuestas de diseño de experiencia y de servicio con valor cultural.

Oferta de productos culturales en espacios comerciales estratégicos.

Se encontraron puntos estratégicos de promoción de productos culturales -como artesanías, piezas gráficas, material informativo de los lugares turísticos del departamento e información sobre el CNB- en Corpocarnaval, el Centro Cultural Pandiaco, el Punto de Información Turística (PIT) y la Oficina de Turismo municipal y departamental.

En el 2017 la Secretaría de Desarrollo Económico y Competitividad de la Alcaldía organizó el primer “Carnaval Artesano” en la Casona Taminango. Al respecto en la página de Facebook de la Alcaldía , el 13 de enero, se publicó la siguiente nota: “Para la elaboración y comercialización de los productos se vinculó a la población de ex vendedores de pólvora, años viejos, beneficiarios del banco de la esperanza y algunas asociaciones del Municipio; que previo a una socialización se unieron a la iniciativa. Así mismo, se adelantó capacitaciones en emprendimientos de carnaval: souvenirs y estampados, para enriquecer el proyecto”. En la misma publicación se menciona que se comercializaron “cerca de diez mil productos de carnaval entre gorras, ponchos, cuellos, sombreros, camisetas así como bolsos estampados con la marca Pasto” (creada en el 2015), también que “a través de este proceso se promovió emprendimientos locales, generación de ingresos, empleo decente y promocionar el nombre del Municipio a nivel regional, nacional e internacional. Los productos contienen elementos identitarios que generan una recordación como posibilidad de crecimiento económico y empoderamiento de la marca por parte de los ciudadanos” así lo expresó la subsecretaria de turismo Elsa Portilla.

Como se puede apreciar, esta iniciativa de la Alcaldía está promoviendo la industria cultural del Carnaval de Negros y Blancos a través de la generación de productos y servicios con valor social, cultural y económico a favor de los hacedores y las personas que se vinculan con el carnaval.



Figura 6: Feria "Carnaval Artesano" - Alcaldía de Pasto. Exhibición de productos artesanales de Nariño. Fuente: Alcaldía de Pasto.

Productos culturales y su relación con los turistas.

El Carnaval de Negros y Blancos es una fiesta popular que en los últimos años ha recibido un promedio de 25.000 turistas por año, éstos consumen artículos para el juego, productos comestibles, bebidas y licores. Según el Diario del Sur, en una nota publicada el 13 de enero de 2018: "...más de 25 mil visitantes llegaron a la capital nariñense para disfrutar del Carnaval de Negros y Blancos 2018... la subsecretaría de Turismo de Pasto, indicó que además de la tradicional celebración, turistas de diferentes rincones de Colombia y otros países visitaron los atractivos naturales que ofrece el municipio". En la misma nota señala que uno de "los atractivos que se van consolidando son los eventos alternos, como las ferias artesanales": también, que se vendieron cerca de diez mil productos de carnaval entre gorras, ponchos, sombreros, camisetas así como bolsos estampados con la marca Pasto". Estos indicadores reflejan la preferencia por los productos culturales durante la celebración del Carnaval. Las artesanías disponibles en el mercado cultural del Carnaval que se comercializan en los talleres artesanales, ferias, espacios institucionales, plazas de mercado entre otros, se relacionan en la tabla 1.

TÉCNICA	OBJETOS	LUGARES DE ORIGEN
Cerámica	Maseteras, ollas, platos, sábanas	Barríos de la ciudad de Pasto, y otros departamentos como el Huila.
Cestería	Canastos, esteras	Corregimiento de Genoa, Municipio de Busacá, Municipio La Cruz.
Barrío de Pasto	Platos, bomboneras, cofres, cajas, portavasos	Barríos de la ciudad de Pasto
Enchulado en tamo	Jarrones, arales, collares, cofres, cuadros	Barríos de la ciudad de Pasto
Repujado en cuero	Bañeros, servilletas, jarrones, individuales y portavasos	Barrío Pandico en la ciudad de Pasto
Talla en madera	Resacas, rostros de Jesucristo, máscaras indígenas, campesinas, músicos	Barríos de la ciudad de Pasto, municipios de Tiguerras, y Cosacá en el Departamento de Nariño. Sibundoy en el Departamento del Putumayo, e Barro y Otavalo Ecuador
Tejeduría papa toquilla	Sombreros e individuales en papa toquilla	Municipio de Sandoná en el Departamento de Nariño

Tabla 1: Artesanías en Pasto. Fuente: Diagnóstico socioeconómico y del mercado de trabajo en la ciudad de Pasto, 2012.

De modo que la industria cultural en el Carnaval de Negros y Blancos está basada en la comercialización de bienes, productos y servicios culturales, así como en el turismo cultural. Para el Consejo Internacional de Sitios y Monumentos –ICOMOS– el turismo cultural tiene que ver con la peregrinación de personas, que motivadas por la cultura, se desplazan a diferentes territorios para apreciar y vivir las experiencias que ofrecen el arte, el patrimonio, el medio ambiente, las expresiones socio-culturales, étnicas, el folklore, los monumentos arquitectónicos, la música, entre otras manifestaciones que alimentan el espíritu de los viajeros. (Santana Talavera 2003, p.39), para Agustín Santana Talavera es "una forma de turismo alternativo que encarna la consumación de la comercialización de la cultura. Elementos escogidos de cualquier cultura pasan a ser productos ofertados en el mercado turístico", (Satana 2003, p.31), de modo que el turismo cultural es una actividad económica que genera ingresos y posibilidades de empleo. En el caso del Carnaval a través del turismo cultural se dinamiza la economía del carnaval a través de actividades económicas reguladas (comercio formal) y no reguladas (comercio informal).

El turismo cultural durante la época del carnaval es la principal actividad y con el tiempo ha ido ganando importancia en la ciudad de Pasto y algunos destinos turísticos como La Cocha y sus reservas naturales, el Santuario de las Lajas, los centros poblados, la ar-

arquitectura religiosa de la ciudad, que son visitados durante los días de fiesta del Carnaval de Negros y Blancos.

Mediante la observación y su confrontación con el estudio Carnaval de Negros y Blancos, turismo y transformaciones urbanas en San Juan de Pasto realizado por la socióloga Cristina Fierro de la Universidad del Valle, se evidenció que la economía del carnaval -comercio formal e informal- en términos generales posee una importante dinámica de desarrollo.

CONCLUSIÓN

Se observa que cada vez hay más consciencia de las posibilidades que ofrece el carnaval para generar bienes, productos y servicios con significado cultural -como valor agregado- que favorezca la creación de un modelo estratégico para el desarrollo de la región. La experiencia que se vive en el carnaval mueve el turismo y por consiguiente hay un crecimiento de la demanda de bienes y servicios deseados por la población interna y externa. Con la demanda se estimula la oferta de nuevas experiencias, productos/servicios (tangibles e intangibles) que involucren directamente a los turistas. De modo que hay un extenso camino por explorar, en el carnaval de Pasto, para la oferta de opciones con valor-significado que sean memorables y dejen percepciones positivas en las personas para que éstas se conviertan en alternativas de emprendimiento (Mollenhauer K, Hormazábal J. 2013).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fierro, C. (2014). Carnaval de Negros y Blancos, turismo y transformaciones urbanas en la ciudad de Pasto de San Juan de Pasto (Trabajo de grado). Universidad del Valle, Cali, Colombia.

Gálvez M. & Cabrera J. (2000). Cultura y Carnaval. Pasto. Ediciones Unariño, Fondo Mixto de cultura de Nariño, Banco de la República, Ministerio de cultura.

Ministerio de Cultura República de Colombia. (2010). Plan especial de salvaguardia del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, Documento ejecutivo.

Molano, Olga Lucía (2006). La identidad cultural, uno de los detonantes del desarrollo territorial. Proyecto Desarrollo Territorial con Identidad (s.l): Territorios con identidad cultural.

Mollenhauer Katherine, Hormazábal José (2013). Clusters innovativos en un territorio: modelo design driven para la generación de propuestas de valor, DISEÑA: Revista Escuela de diseño Pontificia Universidad Católica de Chile N°.6, pp.70-80

UNESCO. (2010). Políticas para la creatividad: guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas. Paris. Impresión: Gráfica Latina.

UNESCO. (2013). Informe sobre la economía creativa, Edición especial 2013, ampliar los causes del desarrollo local. Publicado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNDU). New York. Impreso en México.

Diario del Sur. <http://diariodelsur.com.co/noticias/local/pasto-llegaron-25-mil-turistas-382338>

UNCTAD (2010) . Informe economía creativa, disponible en: <http://www.unctad.org/creative>”programme

UNESCO. (2003). Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmueble. 32ª reunión, celebrada en París. Recuperado en: <http://www.unesco.org/culture/ich/es/convención>

LA ESCOLA DE MÚSICA Y SUS ALREDEDORES: UN ENSAYO SOBRE LA UTILIZACIÓN DE MODELOS TRIDIMENSIONALES COMO CARTOGRAFÍAS DE LA MEMORIA URBANA

THE ESCOLA DE MÚSICA AND ITS SURROUNDINGS: AN ESSAY ON THE USE OF THREE-DIMENSIONAL MODELS AS CARTOGRAPHIES OF URBAN MEMORY

ROMULO AUGUSTO PINTO GUINA

ROMULO@ROMULOGUINA.NET

PATRICIA LUANA COSTA ARAUJO

PATRICIALCARAUJO@GMAIL.COM

BIANCA CRISTINE FARO RODRIGUES

BIAFARO.RODRIGUES@GMAIL.COM

UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ

GRUPO DE INVESTIGAÇÃO REPRESENTAÇÕES TRIDIMENSIONAIS COMO DOCUMENTOS DA MEMÓRIA

RESUMEN

Las muchas transformaciones urbanísticas de la ciudad de Río de Janeiro a lo largo de la historia se reflejan en su morfología urbana, la cual configura un importante estudio de caso. Adoptando el palimpsesto como metáfora para la superposición de capas de la “escritura” urbana, es posible observar e incluso intuir dónde y cuándo ocurrieron sustituciones o superposiciones de intervenciones en el tejido de la ciudad. Sin embargo, una lectura más acertada demanda acceso a la documentación iconográfica existente que muchas veces tiene fallas significativas, lo que puede impedir la comprensión de las transformaciones del tejido urbano. En este escenario, es necesario utilizar metodologías de investigación que posibilite inferir sobre las diferentes facciones de la ciudad. Este trabajo pretende contribuir a la discusión sobre la

memoria de las ciudades a partir de la utilización de modelos físicos como cartografías alternativas, tanto para la investigación, como para la representación de las transformaciones morfológicas, a partir de la experiencia con el edificio de la Escuela de Música de la UFRJ y su entorno inmediato a lo largo del tiempo.

PALABRAS CLAVE

Cartografía, Representaciones tridimensionales, Memoria urbana, Maquetas, Diseño.

ABSTRACT

The many urban transformations of the city of Rio de Janeiro throughout history are reflected in its urban morphology, which is an important case study. By adopting the palimpsest as a metaphor for the overlapping layers of urban “writing”, it is possible to observe and even intuit where and when substitutions or overlaps of interventions occurred in the fabric of the city. However, a more accurate reading demands access to existing iconographic documentation that often has significant gaps, which may prevent understanding of the transformations of the urban fabric. In this scenario, it is necessary to use research methodologies that allow inferring about the different features of the city. This work intends to contribute to the discussion about the memory of cities from the use of physical models as alternative cartographies, both for the investigation and for the representation of the morphological transformations, from the experience with the building of the School of Music of UFRJ and its immediate environment over time.

KEYWORDS

Cartography, three-dimensional representations, urban memory, models, design.

INTRODUCCIÓN

La ciudad de Río de Janeiro pasó por muchas transformaciones en su morfología urbana a lo largo del tiempo debido a factores de naturaleza diversa; tanto las intervenciones de naturaleza expansionista, como las de naturaleza infraestructural, higienistas o de embellecimiento, por citar sólo algunos de sus tipos. Todas influenciaron directamente la actual configuración urbana de la ciudad de Río de Janeiro por su malla urbana, trazados, vacíos, conjunto edificado, vegetación, terraplenes, sus cerros o la remoción de éstos. Es posible observar las capas del pasado en esas disposiciones de la ciudad. El método de documentar tales cambios también fue evolucionando con el tiempo. Los primeros registros se realizaron por medio de dibujos, pinturas, mapas cartográficos y fotografías, inicialmente ejecutados en medio físico y posteriormente, ya en el siglo XX, en medio digital - algunos permanecen preservados y accesibles vía consulta a los órganos competentes, mientras que otros son inaccesibles o se perdieron a lo largo del tiempo, dificultando el estudio y la comprensión de las intervenciones ocurridas en las ciudades.

En este escenario, este trabajo tiene por objetivo demostrar resultados obtenidos a lo largo de la experimentación utilizando representaciones tridimensionales como herramienta investigativa, las cuales, también, se configuran como cartografías auxiliares; documentos capaces de auxiliar la lectura de las transformaciones morfológicas de las edificaciones que hoy albergan la Escuela de Música de la UFRJ y su entorno inmediato a lo largo de la historia. Tales representaciones pretenden reproducir en modelos tridimensionales físicos y digitales los diferentes momentos de la historia de este pequeño tramo de la ciudad a partir del período de la Construcción del Passeio Público en el siglo XVIII hasta los días actuales. Para ello el método utilizado en las investigaciones cuyos resultados parciales se presentan en este artícu-

lo, parten de una estructura metodológica dividida en etapas distintas, interrelacionadas y de forma lineal - aunque el proceso no ocurre de modo lineal. Tales etapas se dividen en: revisión de la literatura; búsqueda de documentos e iconografía en órganos competentes; sistematización de la información; triangulación de los datos; producción de las primeras bases bidimensionales planimétricas; los primeros estudios partiendo de modelaciones tridimensionales físicas (maquetas) reutilizando materiales descartados; la producción de las piezas planimétricas definitivas; y, finalmente, la producción de los modelos tridimensionales físicos definitivos en buen nivel de detalle de las transformaciones morfológicas del recorte urbano escogido.

Este trabajo configura una de las iniciativas del grupo de investigación “Representações Tridimensionais como Documentos da Memória” (Representaciones Tridimensionales como Documentos de la Memoria) coordinado por el profesor Msc. Romulo Guina en asociación con sus becarios de iniciación científica desarrollada en el curso de Arquitectura y Urbanismo de la Universidade Estácio de Sá unidad Praça Onze, en sociedad con programa Educare - Universidade Corporativa Estácio.

REGIÓN DEL PASSEIO PÚBLICO Y SUS TRANSFORMACIONES AL LARGO DEL TIEMPO

Para iniciar la presentación de los resultados de este trabajo es pertinente hacer un breve resumen de las principales transformaciones identificadas a lo largo del tiempo a partir de la metodología adoptada. El primer criterio establecido se refiere al marco temporal inicial, el cual fue establecido como la inauguración del Passeio Público, parque responsable por el nombre del recorte urbano aquí discutido. Reconocido como el primer proyecto de parque público

en la ciudad de Río de Janeiro y Brasil, cuyo trazado inicial fue proyectado por el San Valentín de Fonseca Silva, más conocido como Mestre Valentín en 1783, y reformado en 1862 por Auguste Marie François Glaziou tras el paso de la ciudad la familia real portuguesa en Brasil (Schlee, 2008). Su construcción fue hecha en el área donde se encontraba la Lagoa do Boqueirão da Ajuda (figura 1), una laguna con acceso directo al mar que fue puesta a tierra para tal fin, donde se permitió la creación del espacio libre, la apertura de nuevas calles, y la implantación de la Fonte das Marrecas, estructura auxiliar en el suministro de agua a la ciudad, y que por su envergadura como primera intervención de tal porte en la ciudad, tenía clara intención de expandir la ciudad hacia la dirección sur. La región estaba limitada al este por la playa del Boqueirão y al noroeste por el morro del Santo Antônio. En este trecho de la ciudad existían preexistencias urbanas tales como calles y caminos, cuyas principales podemos destacar la calle da Lapa do Desterro (antiguo Camino de la Gloria, actual calle da Lapa y calle do Passeio) que se encontraba con la Plaza da Lapa, espacio que fue construido al lado del Passeio Público.



Figura 1: Región del Passeio Público en el período en que aún era formado por la Lagoa do Boqueirão en 1782 (ImagineRio, 2018)

A partir de la plaza la calle seguía como el Camino de las Mangueras (actual continuación de la calle de la

lapa y Plaza de la Lapa) hasta encontrar con la calle dos Barbonos (actual calle Evaristo da Veiga). Cerca del final de la calle de los Barbonos existía el Camino del Boqueirão (antes de la construcción del Passeio Público, figura 2, se encontraba con el Camino de la Gloria que actualmente es un área edificada), hasta llegar a la Plaza de la Ayuda (actualmente parte de la calle 13 de Maio y Plaza Marechal Floriano, más conocida como Cinelândia (GERSON, 2013).



Figura 2: Transformaciones en la región del passeio con la construcción del Passeio Público en 1783 (ImagineRio, 2018)

Para la construcción del Passeio Público fue ampliada la calle do Caminho do Passeio (antiguo Camino de la Gloria, actual calle do Passeio) y abierta a calle Belas Noites (actual calle das Marrecas), las cuales cerraban esta nueva malla urbana ordenada, con trazado regular, siguiendo los moldes internacionales de las grandes metrópolis. Esta lógica continuó hasta la reforma del Passeio Público por Glaziou, momento donde ocurrió la creación de calles transversales a la calle da Mangueira (con su nuevo nombre), la calle dos Arcos, al lado del Morro do Santo Antônio y el aumento de la Plaza da Lapa (RODRIGUES, 2015). En esta época, la región se estaba volviendo el “nuevo rostro” que se deseaba para la ciudad (figura 3), la cual, hasta este momento, se volvía casi exclusivamente para comercio mercantil extractivista en la región del puerto (RODRIGUES, 2015).



Figura 3: Transformaciones de la región del Passeio en la época de la reforma del Paseo Publico 1862 (ImagineRio, 2018)



Figura 4: Región del Passeio al final de la reforma del alcalde Pereira Passos (ImagineRio, 2018)

Las próximas transformaciones significativas datan de 1903. La ciudad pasaba en este momento por la gran reforma “higienista” del Prefecto Pereira Passos (figura 4), inspirada en el trazado propuesto por las reformas de Haussmann en París, con el objetivo de alcanzar la imagen de una ciudad cosmopolita en los moldes franceses. En las proximidades del Passeio se realizaron construcciones de imponentes edificios en estilo ecléctico como Palacio Monroe en 1904 (ya demolido, que estaba situado en la zona hoy ocupada por la Plaza Mahatma Gandhi), bulevares, apertura de nuevas calles, como la Avenida Mem de Sá (1908) que provocó un corte en la cuadra frente al Paseo Público, y la remoción de edificios coloniales paralelos a los Arcos da Lapa (AZEVEDO, 2003, MARTINS, 2008), quedando sólo los edificios estilísticos o los de mayor importancia funcional para la ciudad. La ampliación de la calle Treze de Maio, creación y expansión de espacios públicos como la Plaza de los Arcos (1908), Plaza de Lapa (1908), y grandes inversiones en arborización urbana (AZEVEDO, 2003).

Después de este gran emprendimiento del Alcalde Pereira Passos, la región del Passeio Público continuó en constantes transformaciones (figura 5), siendo habitado inicialmente por una clase más acomodada de la sociedad carioca, que, cerca de la década de 1920, se trasladó a barrios de la zona sur de la ciudad. Conforme esta migración fue sucediendo, la región del Passeio y de Lapa fue ocupada por artistas, músicos, escritores, filósofos e inmigrantes. Pero en la década de 1940 Lapa empezó a presentar signos de decadencia con la represión del Estado nuevo, lo que se acentuó fuertemente con el cambio de la Capital de Brasil a Brasilia en la década de 1960. A partir de este momento la ciudad no tiene más estatus de capital de Brasil y gana el título de Estado da Guanabara, momento en que se inician grandes planes de cuota por carretera mejor atender un nuevo modelo económico y la demanda por este creada de una sociedad basada en el automóvil particular. Estas intervenciones también utilizaban la justificación de que estas reformas prevenían mejorar y modernizar el trazado de la ciudad por los ideales modernistas y garantizar una imagen más ordenada (JOSÉ, C. A. D. 2010).

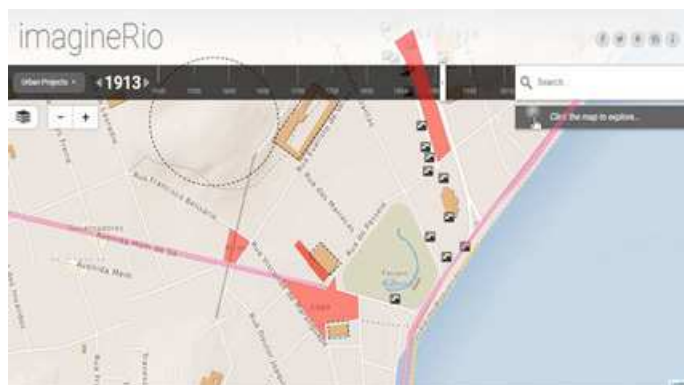


Figura 5: Región del Passeio después de la reforma del Pereira Passos y venida de la edificación de la Escuela de Música de la UFRJ (ImagineRio, 2018)

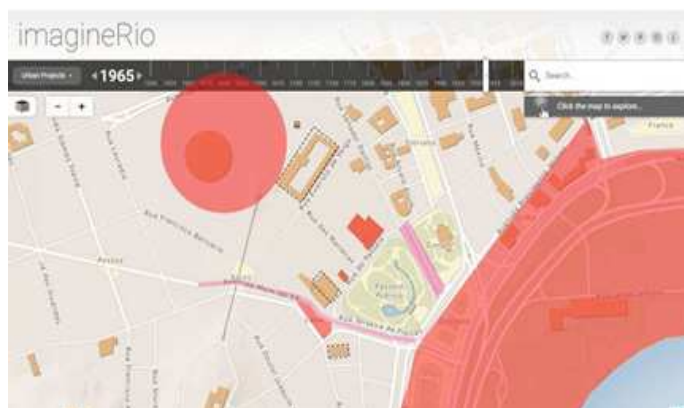


Figura 6: Región del Passeio tras el desmonte del Morro do Santo Antonio, con el nuevo diseño de la Av. Mem de Sá (ImagineRio, 2018)



Figura 7: Después de la apertura de la Avenida Norte-Sur en 1965 (ImagineRio, 2018)

Una nueva reforma estaba por suceder, y el proyecto que fue adoptado era de autoría del Arquitecto y Urbanista Alfonso Eduardo Reidy (ANDRADE, 2016, JOSÉ, 2010). El proyecto para la Explanada del Morro del Santo Antônio (figura 6), que llevó a desmonte casi total del mismo en 1950 (un deseo de los urbanistas desde los años 1920), preservando la parte donde el Convento de Santo Antônio y los Arcos da Lapa, antiguo el acueducto de la Carioca, están implantados. Esta intervención formaba parte de la expansión del área central que se dio con apertura de la Avenida Norte-Sur (figura 7) en 1965. Diseñada para ser elevada sobre la República de Chile, la Av. Norte-Sur tenía el objetivo de conectar la región del Passeio y Lapa con áreas cercanas a la Avenida Presidente Vargas. (JOSÉ, 2010, PREFECTURA, 2002, VASCONCELOS, 2014).

En la década de 1970 el área comenzó a ser ocupada por edificios modernistas de escala monumental dirigidos a albergar instituciones estatales, como el edificio de Petrobras, BNDES y BNH, desdoblamiento del período más conocido como el “Milagro Económico brasileño”. Posteriormente vinieron otros edificios como conjunto Cultural de la Caixa Econômica Federal y la Catedral São Sebastião de Río de Janeiro (1974). En paralelo a eso, la región del Passeio pasó por una revitalización que consistió en las reformas y los cauces de edificaciones históricas, debido a las demoliciones que ocurrieron para la construcción de la Avenida Norte-Sur y en el Gobierno Chagas Freitas (1979-1983) con el discurso de si, y en el caso de los arcos de Lapa, el cual pasó por un proceso de restauración, retornando a su hechizo colonial original (figuras 8 y 9) (JOSÉ, CAD 2010, BARROS, 2014).



Figura 8: Eliminaciones en la región de Lapa (Decourt, 2005)



Figura 9: Obras concluidas de la Avenida Norte-Sur (Decourt, 2005)

En 1984 entró en vigor el proyecto del Corredor Cultural (1979), proyecto que tenía el objetivo de preservar determinados ambientes urbanos de valor cultural del centro histórico de Río de Janeiro, abarcando Lapa, Passeio, Cinelândia, Carioca, Plaza Tiradentes, Largo de São Francisco, el Saara y la Plaza XV. Posterior a eso, no hubo cambios físicos tan significativos en la región, la última gran intervención urbanística fue en 1990 en el Largo da Lapa, donde se crearon áreas de aceras y un paseo central con palmeras imperiales ligando el Lampadário da Lapa a los Arcos. (MARTINS, M. 2008, SANTIAG R. B., PEREIRA, T.).

En los años 2000 existió una preocupación por la preservación de la región, luego se creó un decreto estatal n° 26.459, de siete de junio de 2000, definiendo a Lapa como distrito cultural que estimula el desarrollo económico y social, aumentando el turismo local (figura 10). Fue también en esos años que hubo la reanudación de la construcción de grandes edificios comerciales a lo largo de la Av. Chile. Y por fin, en 2012 la Ciudad de Río de Janeiro se convierte en Patrimonio Mundial como Paisaje Cultural urbano por la UNESCO debido a su relación entre hombre y naturaleza y en ese circuito consta la región del Passeio Público. (Decreto Estatal n° 26.459, de siete de junio de 2000).

En los días actuales la región todavía preserva parte de la red urbana “irregular”, con las antiguas calles, callejones, amplios y plazas. Posee edificaciones en diferentes estilos arquitectónicos como el ecléctico, modernista, art nouveau, los coloniales y hay los edificios considerados sin estilo. Los últimos cambios en la región tuvieron un carácter de cambio en el paisaje urbano como la restauración del antiguo Hotel Braganza y la construcción de una torre corporativa en la calle Evaristo da Veiga.

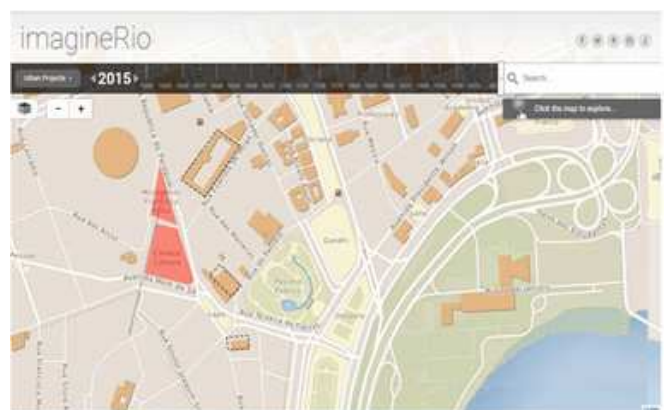


Figura 10: Región del Passeio en los días de hoy con el mismo trazado de 2015 (ImagineRio, 2018)

ESCOLA DE MÚSICA DA LA UFRJ

La enseñanza de música en Brasil fue iniciada con cursos particulares hasta la creación de la entidad del Conservatorio de Música en 1841 por D. Pedro II. Fue inaugurado en uno de los salones del Museo Imperial (antiguo edificio del Archivo Nacional, en la actual Plaza de la República) en 1848. Después de esto, el Conservatorio pasó por varios cambios de dirección en la ciudad. En 1855 fue anexado la Academia Imperial de Bellas Artes en la Plaza Tiradentes y cerca allí, en 1872, fue transferido por la Princesa Isabel al edificio del Centro Cultural Hélio Oiticica en la calle Luís de Camões y allí se convierte en el Instituto Nacional de Música en 1889, cuando proclamada la República (LORDELLO E., 2013).



Figura 11: Transformaciones en las fachadas de volumen y adornos en la Escuela de Música (ImagineRio, 2018; Oficina Técnica de la UFRJ, 2015)

Pero sólo en 1913 que el Instituto de Música pasó a ocupar el edificio en la Rua do Passeio, frente al clásico Passeio Público, la región acababa de pasar por la reforma urbana del Alcalde Pereira Pasos (DE AZEVEDO, 2003). El edificio de la calle del Passeio, colonial con tres pavimentos, con ornamentos típicos y dos sustracciones en el segundo piso, fue comprado en 1853 por el Emperador D. Pedro II del propietario João da Rocha Vianna para albergar la Biblioteca real (Decreto Estatal nº 26.459, 7 de junio de 2000), que sufrió un cambio de fachada donde las antiguas sustracciones fueron cerradas torciendo la fachada más uniforme, robusta y clásica (figura 11).

En la inauguración del Instituto de Música, se añadió un anexo al fondo del terreno para comportar las aulas y la biblioteca de los alumnos. Su fachada se volvía hacia calle Evaristo da Veiga, que permitió un acceso al edificio, proyecto del ingeniero Armando de Carvalho. Este anexo presenta algunas facciones eclécticas, juntando elementos de diferentes interpretaciones, tanto en la composición de la fachada como en su interior y el uso de materiales (LORDELLO E. 2013).

Después de su duradera permanencia en la región, el Instituto de Música pasó por una reforma de fachada en 1922 (LORDELLO E. 2013), cambiando completamente su composición y adornos para el estilo Ecléctico, que perpetuaba en la época en los nuevos edificios de la ciudad. Este cambio tuvo el objetivo de buscar la modernización y el embellecimiento para ese edificio tan representativo para la región, que era una de las postales de la ciudad la época. Es en ese contexto de glamur que la entidad cambia su nombre a Escuela Nacional de Música en 1937, por el Estado Novo.

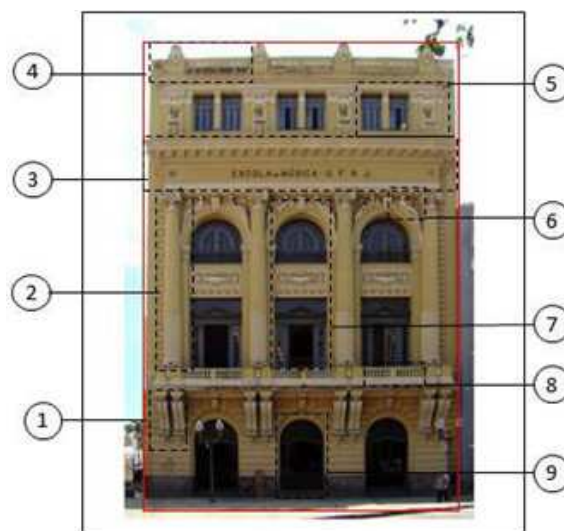


Figura 12: Ornamentos en la fachada actual de la región (Oficina Técnica de la UFRJ, 2015)

En la figura 12 podemos analizar las principales transformaciones e inserciones de elementos ocurridos en la remodelación de su fachada:

1. Inclusión de soportes estructurales para columnas que se proyectan fuera del límite de la fachada en volutas típicamente eclécticas;
2. Columnas cilíndricas con capitel de orden jónica;
3. Entablamiento siguiendo el orden grecorromano: architrave, friso, mutuo y cornisa;
4. Coronación en platabanda ocultando tejado con elementos decorativos de temas vegetales;
5. Nuevas ventanas dobles para el cuarto piso alternadas con adornos con temas teatrales;
6. Ornamentos de figuras humanas representando símbolos oníricos, siguiendo la curvatura del arco de la ventana;
7. Conjunto de ventanas monumentales vendiendo pie derecho doble del foyer de la sala de concierto, mezclando madera, metal y vitrales en estilo Art Nouveau;
8. Balcón generado por el avance de las columnas fuera del volumen de la edificación;
9. Puerta central en arco exactamente igual a las puertas laterales (que aún se asemejan a la fachada anterior).

En 1965 ocurrieron cambios significativos para la entidad y para el edificio. Una vez más tiene su nombre cambiado, ahora llamada Escola de Música de la Universidade Federal de Río de Janeiro - UFRJ (LORDELLO E. 2013). De la construcción de la Avenida Norte-Sur (actual República do Paraguay) en la región, la volumetría de la Escuela de Música fue afectada, convirtiéndose en un edificio de esquina con una fachada ciega. Esta fachada ganó un panel urbano en 1982, pintado por el artista plástico Ivan Freitas (figura 13). La pintura retrata el paisaje antiguo de la playa de Lapa, con una de las fachadas del anexo de la Escuela de Música (LORDELLO E. 2013).



Figura 13: Fachada ciega con panel artístico del pintor Ivan Freitas (Acervo de los autores, 2018)

Cerca de los años 2000, a una preocupación de preservación de la Escuela de música, así como ocurrió con la ciudad. Luego, la Escuela tuvo su edificio tumbado a nivel municipal, como Patrimonio Cultural de la Ciudad de Río de Janeiro por el decreto n° 12.802 de 15 de abril de 1994. El panel de la fachada tiene el proyecto de ley n° 1083/2002 para su tumbado que ocurre por la Ley 4.584, de 18 de septiembre de 2007. En los días de hoy la Escuela de Música permanece con la misma composición de fachada, teniendo en el suyo cuadro edificios como la Escola Superior de Desenho Industrial de la UERJ y el Automóvel Clube do Brasil, este último pegado en su fachada lateral.

LAS CARTOGRAFÍAS AUXILIARES Y SU POTENCIAL INVESTIGATIVO

Como se dijo anteriormente, la metodología de nuestro grupo de investigación trabajó de forma lineal, produciendo diferentes tipos de representación bi y tridimensionales capaces de investigar y documentar las transformaciones ocurridas a lo largo del edificio de la Escuela de Música. La investigación en los órganos competentes demostró que existen muy pocas informaciones oficiales aún documentadas de los proyectos originales y las transformaciones posterior-

res. La mayoría de las veces fue necesario trabajar a partir de fotografías de época utilizando la técnica de captación de las medidas a través de la perspectiva fotogramétrica. A partir de estos estudios fue posible digitalizar en bases bidimensionales CAD el diseño de las fachadas (figura 13). A partir de esta primera etapa se percibió que la escuela no sólo remodeló la fachada en su última reforma, pero también añadió nuevo pavimento.



Figura 13: Transformaciones en las fachadas de volumen y adornos en la Escola de Música (ImagineRio, 2018, Oficina Técnica de la UFRJ, 2015, Acervo Representaciones Tridimensionales como documentos de la memoria)

También a través de los estudios fotogramétricos se percibe que la volumetría no se modifica significativamente a lo largo del tiempo - la mayor parte de las transformaciones se restringen a la fachada y la organización interna del edificio. Esto puede ser percibido en las figuras 14 y 15 donde vemos la evolución de la altura de la edificación en sus tres principales morfologías.

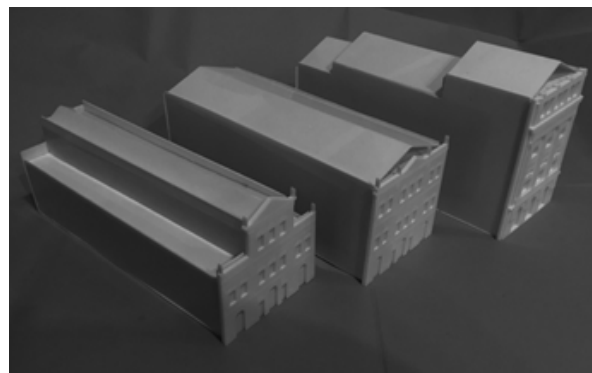


Figura 14: Diferencias entre los volúmenes a lo largo del tiempo en la Escola de Música (Acervo Representaciones Tridimensionales como documentos de la memoria)

Se destaca aquí el hecho de que el cuarto pavimento añadido en 1922 no se extiende por toda la longitud del edificio, ampliando el área construida por las nuevas demandas del edificio, pero, principalmente, garantizando mayor imponentia a la composición a través de la verticalidad de la fachada.

La importancia de los modelos tridimensionales físicos, las maquetas, se mostró en la definición y comparación de las medidas y proporciones encontradas en comparación con las imágenes, ilustraciones y mapas existentes. Fue un importante momento de triangulación de los datos levantados y producidos para verificación. La naturaleza física de la maqueta reduce las posibilidades de enviar la mirada y tender a ciertas interpretaciones. En el momento en que se modela el objeto, se construye él, el gesto simula la técnica, y nos acercamos con más precisión de un entendimiento holístico de la obra.



Figura 15: Diferencias entre la composición de las fachadas percibidas en los modelos tridimensionales físicos (Acervo Representaciones Tridimensionales como documentos de la memoria)

Es importante resaltar que hubo dos momentos distintos: la modelación investigativa de hecho (sin compromiso con la precisión de los detalles, entendiendo los volúmenes a la proporción general); y la modelación “final” donde se emplearon técnicas y materiales de representación más sofisticados y duraderos, garantizando mayor rigor y precisión de los resultados, así como objetos que forman el acervo en sí. Evidentemente que algunos de estos modelos dichos acabaron con nuevas dudas, y éstos se volvieron objeto de investigación nuevamente; sin embargo, el proceso y los diferentes objetos producidos tienen importancia de una memoria investigativa - como un diario de viaje. Si la cartografía es, esencialmente, un mapa para guiarnos durante la navegación, la memoria de la producción de nuevas bases cartográficas es un mapa en sí para todos que quieran entender y visualizar un proceso pudiendo, así, replicarlo.

CONCLUSIONES

Este trabajo es uno de los resultados de los esfuerzos del grupo de investigación al que está vinculado y es, por lo tanto, diminuto y fallido en muchos aspectos. La intención de compartir esta experiencia es mucho

menos probar la necesidad de invertir en investigaciones de esta manera, sino demostrar que a través de técnicas consolidadas, simples, y accesibles a muchos investigadores en diferentes áreas del planeta, se puede inferir sobre determinados aspectos las características pasadas de las edades consolidadas.

En cuanto técnicas, no hay ninguna intención de afirmar que ha habido innovación en sus prácticas, pero tal vez en sus usos. Podemos citar aquí el equipo que trabaja a años en la finalización de la Basílica de la Sagrada Familia en Barcelona de Gaudí, equipo que viene utilizando sistemáticamente modelos tridimensionales físicos para comprender las ideas del arquitecto y finalizar el proyecto de manera más fidedigna posible a lo que su autor concibió. También podemos citar el Plástico de Roma producido a lo largo de más de tres décadas para representar la ciudad de Roma en el período Constantino, modelo este que es visitado anualmente por miles de turistas que pueden comprender de forma completa cómo era la ciudad en tal período. Sin embargo, los modelos de estudio utilizados con fines académicos para la investigación de las formas previas de obras y tramos importantes de las ciudades es una salida a la falta de recursos, situación corriente en el contexto universitario brasileño y, creemos, de muchos otros países en desarrollo, como muchos de América Latina.

Concluimos, por fin, que es importante y necesario resaltar la necesidad de la buena utilización y el buen tránsito entre técnicas distintas, tanto las tecnologías más avanzadas como las más rudimentarias de investigación y representación. La memoria de las ciudades pasa por muchas fuentes distintas y la sensibilidad e interdisciplinaridad son necesarias para buenas mediciones y alcance significativo de los resultados.

GRACIAS

En primer lugar, quisiéramos agradecer a todo el equipo de trabajo del grupo de investigación “Representações Tridimensionais como Documentos da Memória” por el trabajo arduo, compañerismo y sentido del equipo, ayudando a todos incluso cuando el trabajo no se inserta en su ámbito específico. También quisiéramos agradecer a la Universidade Estácio de Sá y al Programa PIBIC de Iniciação Científica por el incentivo y viabilización de la ejecución del proyecto de investigación en la universidad. Un agradecimiento especial a la coordinadora del curso de Arquitectura y Urbanismo Tanya Argentina Collado que siempre estuvo presente ayudando en todo lo que estuviera a su alcance. Por último, queremos agradecer al programa Educare - Universidade Corporativa Estácio, por creer en nuestro proyecto y colaborar con la presentación de este trabajo por su Programa de Incentivo a Qualificação Docente para presentación de trabajos en eventos científicos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Carlos. “Os projetos para a Esplanada de Santo Antônio, em três décadas da Revista Municipal de Engenharia, da Prefeitura do Distrito Federal”. Docomomo. Rio de Janeiro: Docomomo, pp.1-21.

BARROS, Paulo Cesar. “As grandes intervenções na área central do rio de Janeiro: a geografia histórica do morro de Santo Antônio sob a ótica dos projetos urbanísticos”. Revista geo-paisagem (on line). Niterói: Geo-paisagem, Vol. 1, N. 2.

CRULS, Gastão. Aparência do Rio de Janeiro: notícia histórica e descritiva da cidade. Rio de Janeiro: José Olympio, 1965.

DE AZEVEDO, André. “A reforma Pereira Passos: uma tentativa de integração urbana”. Revista Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Dossiê Temático, N.10,

pp.39-73

DE BARROS, Miran. Uma cidade no trópico: São Sebastião do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Agir, 1965.

DE JANEIRO, Rio. Prefeitura. Termo de adesão municipal do RJ ao PSE Rio de Janeiro: Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro. 2009.

DO DISTRICTO FEDERAL, Prefeitura. Cidade do Rio de Janeiro: Remodelação Extensão e Embelezamento, 1926-1930. Paris: Foyer Brésilien, 1930.

GERSON, Brasil. História das ruas do Rio: e da sua liderança na história política do Brasil. Bem-Te-Vi, 2013.

JOSÉ, Carlos Alberto Direito. “A revitalização cultural da Lapa - RJ: uma análise da (re) estruturação espacial”. Revista Geo-Paisagem (on line). Niterói: Geo-paisagem, Vol. 1, N. 17.

LIMA, Evelyn. Arquitetura do Espetáculo: Teatros e cinemas na formação da Praça Tiradentes e Cinelândia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2000.

LORDELLO, Eliane. “A Escola de Música da UFRJ. Uma musa contemplando o Passeio Público”. Arquitectos, São Paulo: Vitruvius, N.153.02.

MACEDO, Joaquim Manuel. Um passeio pela cidade do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Planeta, 2004.

MARTINS, Gabriela; OLIVEIRA, Marcio. “O que está acontecendo com a Lapa? Transformações recentes de um espaço urbano na área central do Rio de Janeiro-Brasil. Observatório Geográfico. Niterói: UFF, pp.1-15.

PREFEITURA, Dacdorio. Memória da destruição: Rio, uma história que se perdeu (1889-1965). Rio de Janeiro: Arquivo da Cidade, 2002.

RODRIGUES, Antônio; OAKIM, Juliana. “As reformas urbanas na cidade do Rio de Janeiro: uma história de contrastes”. Acervo. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, Vol. 28, N.1, pp. 19-53.

SANTIAG Rodrigo; PEREIRA, Thiago. “Renovação urbana da Lapa no limiar do séc. XXI, Cidade do Rio de Janeiro, Brasil”. Observatório Geográfico Améri-

ca Latina. pp. 1-12.

SCHLEE, Mônica. “O Passeio Público do Rio de Janeiro”. Resenhas Online. São Paulo: Vitruvius, N.052.01.

DECRETOS Y LEYES

Decreto Estadual nº 26.459, de 7 de junho de 2000. Institui o projeto “distrito cultural da lapa na área delimitada que menciona e dá outras providências.

Decreto nº 12.802 de 15 de abril de 1994. Determina o Tombamento Definitivo do bem que menciona.

Lei nº 4.584 de 18 de setembro de 2007. Tomba, por interesse artístico, cultural e turístico, o Painel Paisagem Urbana, de autoria do Artista Plástico Ivan Freitas, localizado na fachada lateral da Escola de Música da Universidade Federal do Rio de Janeiro, na Lapa.

Projeto de lei n.º 1083/2002. Tomba, por interesse artístico, cultural e turístico, o painel “paisagem urbana”, de autoria do artista plástico Ivan Freitas, localizado na fachada lateral da escola de música da universidade federal do rio de janeiro, na lapa.

ATLAS HISTÓRICO Y URBANO DEL BICENTENARIO DE BOYACÁ - 1819-2019; TRAVESÍA DE SIGNOS; EL PATRIMONIO URBANO DE TUNJA COMO ARTEFACTO NARRATIVO DE IDENTIDAD

ARQ. MG PHDC. LEONARDO ENRIQUE OSORIO SALAZAR
LEONARDO.OSORIO@USANTOTO.EDU.CO

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS COLOMBIA, FACULTAD DE ARQUITECTURA SEDE TUNJA.

GRUPO DE INVESTIGACION TEMAS DE ARQUITECTURA.

RESUMEN

Atlas Histórico y urbano del bicentenario de Boyacá - 1819-2018; Travesía de signos; el patrimonio urbano como artefacto narrativo de identidad, es una investigación que tiene la motivación, por aportar al conocimiento de nuestra historia como nación colombiana y la problemática por definir ¿qué narrativas existen en aquellos escenarios para la memoria, que surgieron en la ciudad de Tunja en el marco de la independencia de Colombia y cuál ha sido su devenir histórico y patrimonial desde su creación hasta el año 2019?; problemática que ha incidido en la manera como estos lugares portadores de parte de nuestra historia han sido reconocidos, tratados y conservados hasta el momento.

El objetivo general propone presentar narrativas históricas de aquellos escenarios para la memoria, que surgieron en la ciudad de Tunja en el marco de la independencia de Colombia para entender su devenir histórico y patrimonial desde su creación hasta el año 2019; a su vez, los objetivos específicos de la investigación buscan: 1- Definir las Narrativas históricas y patrimoniales de la ciudad de Tunja 2- Analizar los hechos particulares que caracterizaron las relaciones entre historia / memoria y sus tensiones históricas y

finalmente 3- Identificar las tendencias, continuidades y ritmos de cambio para comprender como caracterizaron el patrimonio urbano de la ciudad en el siglo XX.

Metodológicamente se proponen dos fases: una descriptiva con la definición, clasificación y análisis de fuentes históricas desde la perspectiva teórica, historiográfica y documental y su análisis; y una propositiva con el diseño teórico, crítico e historiográfico de las narrativas históricas y patrimoniales.

Como resultados se tiene el aporte al proyecto “nación Colombiana”, de la historia y patrimonio urbano de la independencia de Colombia, la cohesión dentro de la diversidad de nuestra historia y la elaboración de un instrumento que sirva de referente para el reconocimiento, conservación y gestión de escenarios históricos y patrimoniales.

PALABRAS CLAVE

Diseño, memoria, ciudad, arquitectura, independencia, Colombia.

ABSTRACT

Historic and urban Atlas of the Bicentennial of Boyacá - 1819-2018; journey of signs, urban patrimony as an identity narrative artifact, is a research that has the motivation to contribute to the knowledge of our history as Colombian nation and the problem to be defined. What narratives exist in those scenarios for memory, that emerged in the city of Tunja framed under the Colombian independence and what has been its historical and patrimonial evolution since its creation until 2019? Problematic that has influenced the way these places that carry part of our history have been recognized, treated, and conserved up to this moment.

The general objective proposes a presentation of the historical narratives of those scenarios for the memory that emerged in the city of Tunja framed under the Colombian independence. In order to understand its historical and patrimonial evolution from its creation until 2019; in turn, the specific objectives of the research seek: 1. To define the historical and patrimonial narratives of the city of Tunja 2. To analyze the particular facts that characterized the relationships between history - memory and its historical tensions and finally 3. To identify tendencies, continuities, and rhythms of change to comprehend how they characterized the urban patrimony of the city in the 20th century.

Methodologically speaking, two phases are proposed: first, a descriptive one with the definition, classification and analysis of historical sources bearing in mind theoretical, historiographic and documentary perspectives and their analysis. And second, a propositive one with a theoretical, critical, and historiographic design of the historical and patrimonial narratives.

As results there have the contribution to the project “nación Colombiana” of the history and urban patrimony of the Colombian independence, the cohesion within the diversity of our history and the elaboration of an instrument that serves as reference for the recognition, conservation, and management of historical and patrimonial scenarios.

KEY WORDS

Design, memory, city, architecture, independence, Colombia

INTRODUCCIÓN.

El proyecto de investigación titulado: Atlas Histórico y urbano del bicentenario de Boyacá - 1819-2019; es una propuesta adelantada por docentes y estudiantes de la Universidad Santo Tomás de Tunja en el año 2018. En ella se propone crear un documento visual que presente los principales aspectos del bicentenario de la independencia de Colombia, haciendo énfasis en sus antecedentes, expresiones materiales, desarrollo urbano y expresiones patrimoniales, que incidan en el conocimiento de la historia de esta región y del proceso de independencia y consolidación de la nación Colombiana.

En este artículo, se presentan apartes del capítulo de investigación titulado: Travesía de signos; el patrimonio urbano de Tunja como artefacto narrativo de identidad, adelantado por el Arquitecto – Historiador: Leonardo Enrique Osorio Salazar; docente de la Facultad de Arquitectura. Aquí, se definen diferentes narrativas que existen en aquellos escenarios para la memoria, que surgieron en la ciudad de Tunja en el marco de la independencia de Colombia y estudiar su devenir histórico y patrimonial desde su creación hasta el año 2018.

Para tal fin, se presenta la metodología de trabajo que rige esta investigación. En este sentido, se exponen aspectos teóricos, conceptuales, instrumentales y propositivos que incidieron y aportaron en la comprensión de los lugares de la memoria que surgieron del proceso de independencia en la ciudad de Tunja. En un segundo momento se presenta una reflexión histórica. Su objetivo es el de contextualizar aspectos importantes que hacen parte de las narrativas presentes en la arquitectura y el urbanismo como artefacto narrativo de identidad. De igual manera se exponen significados, e interpretaciones que aportan a esta discusión, sus representaciones visuales y su devenir histórico en la ciudad, todo ello a través de

una “travesía de signos” y significados que dan sentido a la discusión.

Finalmente, se presentan la síntesis de esta experiencia con las conclusiones. En ellas se exponen aspectos aprendidos durante este proceso y posibles líneas de trabajo futuro que pueden llegar a aportar al conocimiento de nuestra historia y a la creación de posibles narrativas que permitan crear un sentido de arraigo y de pertenencia de estos lugares de la memoria a través de su posibilidad como narradores de historias y artefactos urbanos de identidad.

METODOLOGÍA

El marco metodológico propuso una delimitación espacial que corresponde a la provincia de Tunja y el sector antiguo de la ciudad. Este espacio urbano corresponde a la configuración actual de la ciudad (2018), y la intención de hacer el seguimiento retrospectivo de las principales expresiones erigidas con motivo de las celebraciones del centenario de la independencia (1910-1919), tomando de manera referencial y como antecedentes, el territorio de la provincia de Tunja existente durante el siglo XIX e inicios del siglo XX.

De igual manera existe una delimitación temporal que corresponde a los años que van de 1808 a 2018. En esta periodización, existen sub unidades cronológicas así: 1808 a 1832 con el estudio de los antecedentes del proceso de independencia; 1831 a 1861 que corresponde a un tiempo caracterizado por contener aspectos que incidieron en la conformación de una unidad nacional; 1861 a 1919 que corresponde a los antecedentes inmediatos de la edificación de expresiones arquitectónicas y urbanas para expresar un nuevo ideal de nación que se adelantan en la ciudad y finalmente 1920 a 2018 que permite reconocer una travesía de signos con narrativas históricas y patrimoniales susceptibles de ser estudiadas.

Con esta delimitación espacio temporal, se propuso hacer la definición, descripción, análisis e interpretación de las fuentes documentales primarias, de imágenes de fotografías, y de las representaciones urbanas y arquitectónicas erigidas con motivo de la conmemoración del centenario de la independencia. De igual manera se hizo una revisión historiográfica sobre el tema que permitió reconocer tendencias narrativas. Aquí se contrastó la información visual, escrita y oral, con el fin de crear una unidad en la narrativa histórica sobre los lugares de la memoria presentes en la ciudad.

A partir de allí, se hizo una clasificación cronológica de las fuentes de información, con base en el marco teórico propuesto con categorías de reflexión así: Prácticas significantes, lugares de la Historia/memoria urbana y narrativas históricas.

Las prácticas significantes hacen referencia a aquellas experiencias de los habitantes que surgen en lo habitual del lugar y producen experiencias susceptibles de convertirse en relatos históricos producto de un anhelo urbano. Al respecto en este estudio son asumidas como un anhelo de modernización trabajando para tal fin como autor referencial al arquitecto e historiador Juan Carlos Pergolis.

Por su parte, la categoría lugares de la Historia/ Memoria, se entiende como una relación bidireccional que transitan de lo real a lo simbólico y del recuerdo al texto histórico y se pueden seguir a través de las representaciones patrimoniales que tienen la posibilidad de contener múltiples memorias proponiendo como autores referenciales a Pierre Nora, Jaques Le goff, Roger Chartier y Paul Ricoeur.

Los artefactos narrativos históricos, son presentados como las tramas de significación histórica que surgen de la pregunta de investigación, conteniendo tropos que pueden prefigurarse y figurarse con el fin de en-

tender las representaciones históricas contenidas en las fuentes de información creando contenidos históricos y semióticos. Para tal fin se proponen como autores a los historiadores y teóricos Hayden White y Humberto Eco. En esta etapa, se hizo un análisis de las particularidades y generalidades reconociendo los lugares de la memoria.

Finalmente se propuso hacer una síntesis hermenéutica visual, que permitió establecer las travesías que siguieron estos lugares de la memoria en el tiempo y establecer sus repercusiones en la conformación del patrimonio urbano de la ciudad, como factor de identidad.

DISCUSION

Durante la primera mitad del siglo XX la ciudad de Tunja fue objeto de intervenciones que determinaron su historia urbana y patrimonial. Diferentes obras en la arquitectura y el urbanismo caracterizadas por contener expresiones simbólicas de un nuevo ideal de libertad y de unidad fueron propuestas. Fue un periodo que se caracterizó por contar con cambios en el espacio urbano y en la imagen urbana de la ciudad y con ello, de dar lugar a la aparición de nuevas narrativas históricas que hablaban de nación y de una nueva manera de ser y vivir con un gobierno autónomo y con un deseo de identidad que se puede seguir a través de una travesía de signos que permita descubrir diferentes narrativas históricas de identidad.

Para este caso, es determinante reconocer como antecedentes de esta travesía de signos, el proceso de ocupación de suelo americano, de la confrontación y dominación de ideas que llevo al establecimiento de un nuevo orden. En este aspecto aun es vigente lo expuesto por Romero (1975). “Hasta finales del siglo XV; las poblaciones aborígenes americanas habían desarrollado su propia cultura, y constituían un

mundo autónomo. Pero a partir de la llegada de los europeos el mundo aborigen se tornó dominado en su conjunto” (p.21).

Una imposición que determinó la vida de los pobladores aborígenes y de aquellos que llegaron de suelo europeo. Un nuevo estado del ser que incidió en sus imaginarios, prácticas significantes y en su manera de ver el mundo; un estado existencial que con el tiempo se interiorizó y llevó a gran parte de la nueva sociedad que surgió, a concebirse como parte del mundo europeo.

En este nuevo paradigma, los acontecimientos surgidos en suelo español, también incidieron en suelo Americano. Esta situación se puede seguir en aspectos como: la creación de un orden económico de extracción de recursos naturales, una sociedad rígidamente jerarquizada, en los ritos religiosos, en las conmemoraciones. Se puede decir que en toda la estructura social era posible reconocer la presencia de expresiones que conjugaban una ideología Europea en suelo Americano.

El establecimiento de poblados fue otra manifestación de este nuevo momento histórico que se vivió en América. La presencia de nuevas expresiones territoriales que usaron diferentes estrategias de implantación provenientes de Europa y que en América conllevaron a la presencia de una estructura material propia, caracterizaron a las nuevas ciudades. Con un modelo preestablecido de ocupación que se adelantó a través de trazados ortogonales, la presencia de la iglesia en una plaza mayor y de edificaciones para administrar la ciudad, además de construcciones domésticas, se determinó la fisonomía del espacio urbano Colonial.

Allí el proceso de fundación de ciudades respondió a una intención de poder; sobre esto, afirma Wiesner (2008). “El éxito de la colonización europea se debió

en gran parte a la creación de la ciudad hispana en medio del mundo rural indígena y a la concentración dentro de ella de las relaciones de poder que desencadenaron cambios económicos y políticos que condujeron a la destrucción de las sociedades indígenas y a la formación de una nueva sociedad”, (p. 17).

Tunja fue un ejemplo de este proceso urbano. Fundada el 6 de agosto de 1539, fue un poblado que respondía a estas premisas. En ella existió un suelo fundado, expresión del poder de la corona y de la iglesia, que durante los siglos XVII a finales del siglo XVIII, mantuvo su perímetro espacial y su identidad como ciudad colonial.

Con este proceso, hubo un momento de cambio, que incidió en la creación de un nuevo orden social jerarquizado, en el que la corona española implantó su ideología religiosa, social, cultural y territorial; todo ello, consecuencia de una naturaleza de expansión que se radicalizó en suelo Americano.

Esta situación cambiaría con los hechos que se dieron durante la primera mitad del siglo XIX. Al respecto, exponen Mejía y La Rosa (2013) “El imperio español se estremeció hasta sus raíces y, aunque no fue suficiente para causar su disolución, lo cierto es que no salió indemne de la crisis que sufrió por la ocupación napoleónica y la prisión de los monarcas en Francia”, (p.30).

Esta nueva situación llevó con el tiempo a una revolución americana. En esta, se expresó el deseo de sus habitantes, y la consecución de diferentes independencias en suelo Americano y de la actual la actual nación colombiana hizo parte. En estos esfuerzos, está concentrado un ideal de ser y asumir por cuenta propia un destino que logró crear un nuevo ideal de libertad; es este momento histórico el que dio lugar a la definición de diferentes naciones todas ellas con diferentes procesos que se enmarcaron bajo una nue-

va situación a saber: la de fundar un nuevo orden en suelo Americano.

Bajo estos antecedentes históricos, emerge la ciudad de Tunja y la oportunidad de experimentar una travesía de signos a través del reconocimiento de diferentes lugares de la memoria y su visión como artefactos narrativos de identidad. En este aspecto, la presente investigación ha propuesto estudiar la manera como la arquitectura y el urbanismo que se adelantó para materializar este nuevo ideal de nación que surgió con las iniciativas para conmemorar la independencia de Colombia, durante la primera mitad del siglo XX en los años comprendidos entre 1909 a 1919, fueron un medio para lograr este fin y a su vez los escenarios que contuvieron esta nueva significación.

Visto de esta manera, el estudio de diferentes fuentes de información, ha permitido comprender múltiples iniciativas que surgieron en el deseo de la naciente administración para lograr este fin a través de las conmemoraciones y festividades. Se puede observar que el acto de hacer en lo urbano estas celebraciones, tuvo la intención de presentar un nuevo imaginario simbólico sobre la nueva realidad que vivía el país. Al respecto se puede decir que hubo una narrativa histórica que hizo de estas expresiones presentes en la arquitectura y el urbanismo, artefactos que expresaron una nueva manera de estar y ser en la ciudad, en efecto atrás había quedado la ciudad española y en su lugar una nueva ciudad emergió, la ciudad de la nueva nación.

Esta investigación ha permitido comprender que en Tunja, esta nueva situación tuvo por lo menos dos narrativas a saber: la que surgió de la ciudad deseada y aquella que se puede seguir en la ciudad materializada.

De la primera, son expresiones las obras adelantadas en 1919, para el centenario de la Batalla de Boyacá

con el Actual edificio de Plaza real. El deseo por contar con un edificio para exposiciones, que posteriormente sería utilizado como plaza de mercado llevo a la iniciativa para proponer un escenario para tal fin. Es así que la perspectiva de Atlas, lleva a reconocer su origen durante este año (1919), y una narrativa de uso como ambiente para exposiciones y posterior Plaza de Mercado. El deseo de la administración llevo según lo expuesto por Hidalgo (2012) a una edificación con un adelanto significativo que dejo pendiente la cúpula, los pisos así como los desagües del lugar.

De este escenario durante la segunda mitad del siglo 20, fueron múltiples las intervenciones que han llevado a la existencia del lugar que hoy está presente. En efecto, es posible reconocer en sus alzados, narrativas republicanas de un nuevo ideal y la presencia de una edificación que como patrimonio de la ciudad; ha respondido a las narrativas patrimoniales de una nueva puesta en valor según los usos que han sido propuestos.

En esta misma categoría de las narrativas que surgieron sobre la ciudad deseada, el estudio en mención, presenta otras acciones como por ejemplo las adelantadas en:

Edificios públicos. En ellos se pueden reconocer narrativas sobre lo deseado y lo materializado. Ejemplos de este tipo de expresiones son el edificio para la asamblea, hospitales, colegios, acilos entre otros

Lugares públicos. Estas iniciativas se estudian a través de la principal expresión que se encontró en el estudio a saber: los parques republicanos. En ellos es posible reconocer la presencia de un deseo por tener lugares para el paseo que representaran el nuevo ideal de nación en torno a los parques como artefactos narrativos de la república.

Por su parte, de la ciudad material y de aquellas narrativas que permiten reconocer diferentes lugares de la memoria de nación el presente estudio hizo énfasis en el espacio público y en las celebraciones que

se hicieron posteriormente, como las adelantadas en 1939, que permiten reconocer un nuevo paisaje urbano visible en obras proyectadas y que fueron terminadas para esta ocasión.

Finalmente, sobre su devenir histórico es posible reconocer la presencia durante la segunda mitad del siglo XX una nueva idea de ciudad que llevo a estos ambientes a una travesía de signos que se caracterizó por estructuras de cambio y donde solo aquellos lugares de la memoria que lograron ser integrados a través de nuevas puestas en valor, dieron como resultado su existencia en la actualidad.

CONCLUSIONES

La Arquitectura como artefacto narrativo de identidad local.

Esta travesía de signos, ha permitido conocer diferentes narrativas de significación que surgen de las relaciones de diferentes lugares de la memoria que conjugan la dicotomía historia y memoria, con prácticas significantes, experiencias y relatos históricos que permiten conocer una época, unas intenciones y crear identidad a través del conocimiento de este legado histórico.

Estas expresiones en conjunto permiten reconocer la presencia de un deseo por una nueva ciudad. El uso de materiales, el desarrollo de equipamientos como deseo y materialidad, en conjunto permiten reconocer una narrativa común en torno a la idea de progreso.

De igual manera, este estudio ha permitido entender que las edificaciones que hicieron parte de este momento histórico de la ciudad, hacen parte del legado y la memoria histórica de un territorio que se caracterizó por ser la cuna de la libertad y escenario para que se dieran diferentes prácticas significantes que se caracterizaron por dar un valor importante a la imagen, a la moda y a la búsqueda de un estilo urbano y arquitectónico común, de acuerdo a los ideales que en

este periodo de tiempo vivía la Nación Colombiana. Finalmente, este estudio ha permitido entender que en el caso de Tunja son dos las narrativas principales que dan sentido a la ciudad y la hacen parte del imaginario de los habitantes, aquella que surge del relato de la ciudad deseada, la de los mitos, y las memorias individuales que se teje con la ciudad material, aquella que contiene y conjuga múltiples significados que pueden ser re-conocidos y sobre los cuales es susceptible que exista un entramado que permita matizar la identidad de sus habitantes.

REFERENCIAS

CHARTIER. Roger. (2007). La historia o la lectura del tiempo, el tiempo como imaginario. Ed. Gedisa. P.35, 36, 37.

HIDALGO Adriana. (2012). Tunja: primera modernización, aniversarios y obras públicas (1905-1939). ed. universidad de Boyacá, p. 174.

MEJIA Pavony German LA ROSA Michael. (2012). Historia concisa de Colombia (1810-2013). Una Guía para Lectores Desprevenidos. Ed. Universidad Javeriana. Año 2012, p. 261.

NORA. Pierre (1992). Les Lieux de Memoire. Ed. Quarto Gallimard.

RICOEUR Paul. (2004). Memoria Historia y Olvido. Ed. Fondo de cultura económica.

ROMERO José Luis. (1974). Latinoamérica. Las ciudades y las ideas. Ed. Siglo XXI, editores S.A, p.39.

WHITE Hayden. (2002) El texto histórico como artefacto literario. Ed. PAIDOS, p.p. 107, 108 y 109.

WIESNER Luis. (2008). Tunja Ciudad y poder en el siglo XVII: ed. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, p. 307.

PENSAMIENTO VISUAL COMO ESTRATEGIA PARA LA APROPIACIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO SOBRE LAS HUERTAS CASERAS MODIFICADAS EN LAS COMUNIDADES CAMPESINAS DE LA MESETA DE POPAYÁN

VISUAL THINKING AND AS A STRATEGIC FOR SOCIAL KNOWLEDGE APROPIATION ABOUT MODIFIED HOME GARDENS IN THE PEASANT COMMUNITIES OF THE POPAYÁN PLATEAU

DANIEL LEÓN
LEONBLANCO@UNIMAYOR.EDU.CO
MOLLY GREEN
MEGREENI@GMAIL.COM
CAROLINA ALCÁZAR
ALCAZARCAICEDO@GMAIL
JENNIFER TWYMAN
J.TWYMAN@CGIAR.ORG
NATALIA CALLE
NATAELLAC@UNIMAYOR.EDU.CO
LINA VARGAS
LINA.VARGAS@UNIMAYOR.EDU.CO
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN GRUPO RUTAS
DEPARTMENT OF ANTHROPOLOGY, UNIVERSITY OF NORTH CAROLINA
CGIAR - CIAT

RESUMEN

La investigación en curso explora algunas herramientas de Pensamiento Visual en un proceso de diseño como dinamizador de los componentes de la Apropiación Social del Conocimiento. Como caso de estudio se propone intervenir en una de las comunidades TeSAC (Territorios Sostenibles Adaptados al Clima, iniciativa del CCAFS, el CIAT y la fundación

Ecohabitat) del noroccidente de Popayán, en donde se implementó un diseño de Huertas Caseras Modificadas (HCM) como una estrategia para fortalecer las prácticas de seguridad y soberanía alimentaria, la adaptación al cambio climático y además, promover una reflexión sobre los roles de género y la toma de decisiones en el hogar.

Si bien la estrategia ha dado buenos resultados, pues algunos miembros de la comunidad lograron aprender y ganar experiencia en el proceso, para otras familias el sostenimiento y construcción de la HCM aún representa dificultad. De ahí el interés por explorar herramientas de Pensamiento Visual y Visualización para compartir conocimiento y observar elementos de apropiación de conocimiento.

La propuesta de investigación busca explorar diferentes estrategias de pensamiento visual como recurso cognitivo y comunicacional con un grupo focal de la comunidad, como fase inicial de un ejercicio de co-diseño: entender el problema y su contexto. El diseño metodológico partió de una estructura de Investigación – Acción desde la que se pretende contribuir con una gestión de la información que guíe el proceso de toma de decisiones comunitarias sobre las HCM. Finalmente se presentan algunas conclusiones preliminares y se menciona la ruta de análisis de datos a seguir.

PALABRAS CLAVE

Apropiación Social del Conocimiento, Pensamiento visual, co diseño.

ABSTRACT

The ongoing research explores some Visual Thinking tools in a design process as a catalyst for the components of the Social Appropriation of Knowledge. As a case study, it is proposed to intervene in one

of the TeSAC communities (Sustainable Territories Adapted to Climate, initiative of the CCAFS, CIAT and the Ecohabitat Foundation) of the Northwest of Popayán, where a Modified Home Gardening (HCM) design was implemented as a strategy to strengthen food security and sovereignty practices, adaptation to climate change and, in addition, promote reflection on gender roles and decision-making at home. Although the strategy has yielded good results, some members of the community managed to learn and gain experience in the process, for other families the support and construction of the HCM still represents difficulty. Hence, the interest in exploring Visual Thinking Tools and Visualization to share information and observe elements of appropriation of knowledge.

The research proposal seeks to explore different strategies of visual thinking as a cognitive and communicational resource with a community focus group, as an initial phase of a co design exercise: understand the problem and its context. The methodological design starts from a research structure - Action based on the information that guides the decision making process on the HCM. Finally, some preliminary conclusions are presented and the route of data analysis to follow is indicated.

KEYWORDS

Social knowledge appropriation, visual thinking, co design

INTRODUCCIÓN

Contexto del proyecto

Los Territorios Adaptados al Clima (TeSAC), también llamados Smart Village, son una iniciativa del consorcio CGIAR y su programa Cambio Climático,

Agricultura y Seguridad Alimentaria (CCFAS, por sus siglas en inglés). Los proyectos TeSAC buscan apoyar a las comunidades rurales vulnerables al cambio climático a adaptar sus prácticas productivas y sociales a las nuevas condiciones que supone la variabilidad climática. Una de las particularidades de los TeSAC es su enfoque participativo, en el que las comunidades prioricen las estrategias de agricultura sostenible adaptada al clima (ASAC) más apropiadas para implementar según su propio contexto. Además, el enfoque de los TeSAC propone diferenciar por género todas las prácticas de adaptación, producción, comercialización y toma de decisiones en el hogar, de manera que la mujer sea un actor de cambio protagonista.

El primer TeSAC en Latinoamérica (2014) se ubica en el noroccidente de la ciudad de Popayán, en la subcuenca del río Palacé, con un clima templado y una altura de unos 1700 metros sobre el nivel de mar. El territorio lo componen 14 veredas que ocupan cerca de 19.295 Ha en las que viven casi 2.000 personas, población que en su mayoría se reconoce como campesina mestiza, dedicada al cultivo de café y caña, así como a pequeños cultivos para su consumo, que presentan una baja diversificación y poca comercialización de productos. Los criterios para elegir esa zona para la implementación de TeSAC partieron del riesgo que supone para la comunidad la vulnerabilidad al cambio climático, pero sobre todo sus fuertes vínculos vitales entre las comunidades locales, es decir la gobernanza y capacidad institucional que favorece la posibilidad de ampliar y generar resultados transferibles (Paz LP y Ortega LA, 2014).

La comunidad campesina del noroccidente de Popayán, con el apoyo de científicos del Centro de Internacional de Agricultura Tropical - CIAT (miembro del consorcio CGIAR) y de la fundación EcoHabitat, socio estratégico local del proyecto, iniciaron procesos de agricultura sostenible en la subcuenca

Río Las Piedras, con el fin de consolidar planes prediales de adaptación planificada y alcanzar la seguridad alimentaria, contribuir al incremento de la productividad y mejorar los ingresos de la comunidad, todo ello movilizad por la capacidad de convocatoria de la Junta de Acción Comunal y la estrategia de las Escuelas de Campo, metodología participativa impulsada por la fundación EcoHabitat, que son espacios itinerantes donde la comunidad aprende y luego replicar (CGIAR, 2016). Como resultado de la metodología participativa la comunidad asumió la implementación de las Huertas Caseras Modificadas (HCM), como una de las estrategias de adaptación a la variabilidad climática.

Las HCM son una estrategia son de interés para la comunidad del TeSAC y los investigadores que actúan en el territorio, porque permiten fortalecer las prácticas de seguridad y soberanía alimentaria, la adaptación al cambio climático y además, promover la reflexión sobre los roles de género y la toma de decisiones en el hogar. Si bien las HCM han dado buenos resultados, pues algunos miembros de la comunidad lograron aprender y ganar experiencia en el proceso de implementación, para otras familias el sostenimiento y construcción de la HCM aún representa dificultad.

En ese contexto, surge la necesidad de compartir las experiencias que los miembros de la comunidad han ganado con la implementación de las Huertas, ello desde una enfoque de Apropiación Social del Conocimiento (ASC) que atiende de manera especial la participación de la comunidad en la generación y transmisión de conocimiento. El enfoque de La ASC es coherente con la línea de trabajo en el TeSAC, en el que la comunidad es ante todo actor fundamental en la elección e implementación de las estrategias de adaptación a la variabilidad climática, de ahí el interés de este proyecto sobre la posibilidad de proyecto de diseño y la apropiación de conocimiento desde un enfoque social.

Apropiación Social del Conocimiento

La Apropiación Social del Conocimiento busca la gestión y la generación de conocimiento mediante la articulación de 3 dimensiones: la comunicación de la ciencia, la participación ciudadana y la construcción de una cultura científica (Domínguez y Echeverry, 2011). Así, para conseguir un enfoque de Apropiación, será fundamental los procesos de comunicación bidireccional, participativos y que busquen la transformación social, a la vez que acerquen a la comunidad a procesos propios de la ciencia, de manera que se estimule el diálogo entre comunidad e investigadores desde una posición informada entre ambas partes.

En el sentido de propiciar la participación y el diálogo, el diseño ofrece desde sus procesos y productos una oportunidad para la generación de conocimiento, que prioriza la solución de problemas. El diseño como área del conocimiento complementaria y diferenciada de las ciencias naturales y humanas (Archer, 2005), se preocupa no tanto por explicar o comprender la realidad sino más bien por transformarla, es por tanto un campo de conocimiento ligado con el hacer, que guarda relación con las prácticas comunitarias en TeSAC, especialmente con las Mingas de trabajo y las Escuelas de Campo, metodología participativa promovidas en la comunidad por la fundación EcoHabitat, como una manera de replicar y compartir conocimiento.

La posibilidad de generación de conocimiento a partir del proceso de diseño se sustentan en ciertas habilidades diseñísticas (Cross, 2006), que no son exclusivas de los diseñadores sino que son propias de todas las personas. Esas habilidades se recogen en 4 enunciados: 1. La capacidad de resolver problemas ambiguos. 2. Adoptar estrategias cognitivas orientadas a la solución de problemas. 3. Emplear pensamiento oposicional. y 4. Utilizar medios no verbales de modelización. La última de las habilidades puedes

asociarse con la boceto, en general con las visualización y con la posibilidad del Pensamiento Visual, entendido una manera de pensar a través del procesamiento visual, utilizando la parte del cerebro emocional y creativa para organizar información de manera intuitiva y simultánea (Pontis, 2012).

Bajo la premisa del Pensamiento Visual se potencia la creación de imágenes funcionales (Cairo, 2013) y didácticas (Costa y Moles, 1991) cuya finalidad sea la transferencia simbólica de conocimiento, a partir de elementos del lenguaje visual, que se supone más intuitivo que por ejemplo el lenguaje textual, y por tanto se asume como una manera práctica para acceder a información compleja y contribuir en los procesos de transmisión del conocimiento (Pontis y Del Hoyo, 2008), (Marín, 2013), (Pontis y Babwahsingh, 2013), mediado por la imagen y el lenguaje visual en un proceso de metabolismo cognitivo (Bonsiepe, 2000, p6).

En el contexto del TeSAC, en el que se propicia la participación de personas con diferentes niveles educativos y de alfabetización, vale la pena explorar las formas visuales como estrategias de mediación en la comunicación y la construcción colectiva de conocimiento.

METODOLOGÍA

La propuesta es una investigación explorativa acerca del pensamiento visual en un proceso de co diseño como articulador o dinamizador de los componentes de la apropiación social del conocimiento. El diseño metodológico parte de una estructura de Investigación – Acción desde una visión emancipadora y práctica (Hernández, 2014) porque pretende contribuir con información que guie la toma de decisiones en los proyectos de la línea de acción sobre Cambio Climático y Género en el TeSAC - Cauca, y así em-

poderar a la comunidad para que apelando a recursos de diseño participe de manera activa en in proceso de ASC.

La Investigación – Acción se desarrolla en 4 pasos básicos: Identificar la problemática, elaborar el plan, implementar y evaluar, y una etapa final de retroalimentación. Bajo esa estructura la propuesta se estructuró a partir de dos jornadas talleres de aproximadamente tres horas de duración cada uno, con un grupo de 15 a 20 personas de la comunidad que fueron invitadas a participar del ejercicio por otros miembros de la comunidad; el criterio para la selección de participantes fue su familiaridad con las Escuelas de Campo y su interés por las HMC, bien sea porque implementan o implementaron una o porque están próximos a iniciar el proceso de construcción de su propia huerta. La convocatoria se abrió para hombres y mujeres de todas las edades; finalmente se contó la un grupo de 15 personas en la primera jornada y 16 para la segunda. En el primer caso el grupo estuvo conformado por 12 mujeres y 3 hombres, todos con edades entre los 35 a 65 años, con diferentes niveles de escolaridad. Para el segundo taller el grupo lo conformaron 16 mujeres y 1 hombre. Cabe mencionar que por cuestiones propias de la comunidad cerca del 50% del grupo inicial regresó a la segundo jornada de trabajo.

Ambos talleres se orientaron a la identificación de los problemas en torno a las Huertas y los significados que las personas de la Comunidad les otorgan. El segundo taller en particular tuvo como eje central el compartir historias sobre la experiencia en las huertas e identificar factores de interés en relación a los aspectos sociales, económicos, ambientales y alimentarios, y definir un futuro deseable para la comunidad partir de una definición de características de una huerta ideal.

El primer taller tuvo como pieza central la elaboración colectiva de un mapa mental sobre las huertas. La estrategia del mapa mental es una representación visual que permite jerarquizar ideas alrededor de una palabra o idea principal en una estructura arbórea (Arellano y Santoyo, 2012), que estimula la imaginación y la libre expresión de emociones (Buzan, 1996) y es además, una de las estrategias de visualización de información más desarrolladas y activas (Meirelles, 2014; Chen, 2003, Lima, 2014). Para definir las ramas del mapa mental se utilizó el recurso de las 5ws (Roam, 2008), es decir enmarca las particularidades de las HCM a partir de las personas involucradas en la huerta (Quiénes, who); el lugar en el que se ubica y sus condiciones (Dónde, where); los tiempos de cultivos y cosechas y en general los aspectos temporales de la huerta (Cuándo, when); los procesos de construcción y cuidado de la huerta (Cómo, how) y finalmente; los significados de la huerta y sus aspectos funcionales (Qué, what).

El segundo taller estuvo orientado a la elaboración de una línea de tiempo, que es una forma básica de una estructura de representación del tiempo. La intención de la línea de tiempo fue construir un relato comunitario sobre aspectos relevantes o puntos temporales significativos en la relación entre los miembros de la Comunidad y la práctica de los cultivos caseros. Además, la línea de tiempo se utilizó como estrategia de proyección a partir de la pregunta como nos imaginamos el futuro de las huertas y por ende, como debería ser la huerta ideal hoy, para alcanzar ese futuro deseable.

El segundo taller cerró con un ejercicio de card sorting, como una manera de recoger y categorizar los aspectos que más valora o más le preocupa a la comunidad respecto a las HCM. Las asistentes al taller escribieron aspectos relevantes de la huerta en 4 dimensiones específicas: las relaciones sociales, los ingresos económicos, los aspectos constructivos y de seguridad alimentaria.

RESULTADOS PARCIALES

La investigación en curso se encuentra en etapa de análisis de datos. La indagación sobre los resultados pretende identificar indicios de apropiación, es decir identificar elementos de comunicación, participación y evidencias de elementos de una cultura científica a partir del proceso de diseño, en su fase de pensar sobre el problema a resolver. Dichos indicios se buscarán en un proceso de análisis de contenido de los registros de audio y video de las sesiones de trabajo, además de unas entrevistas semi estructuradas a algunos de los participantes y el análisis de las piezas visuales producto de los talleres.

Si bien, el análisis no es aún concluyente, las declaraciones de los participantes y la revisión de las piezas principales de talleres: mapa mental (figura 1) y línea de tiempo (figura 2), muestran elementos de apropiación social de conocimiento durante las jornadas de trabajo. Fue de esa manera por la naturaleza participativa del taller y porque por medio de la representación visual del conocimiento hubo espacio para la discusión y intercambio de experiencias sobre las HCM.

La figura 1 muestra el resultado del mapa mental colaborativo. El ejercicio muestra el conocimiento que las personas de la comunidad ganaron en el proceso de implementar la HCM. Identifican diferentes niveles jerárquicos de información y apelan al uso del dibujo para aclarar las ideas y descripciones. Llama la atención el cuidado del dibujo especialmente en la representación de los cultivos y de la huerta casera.

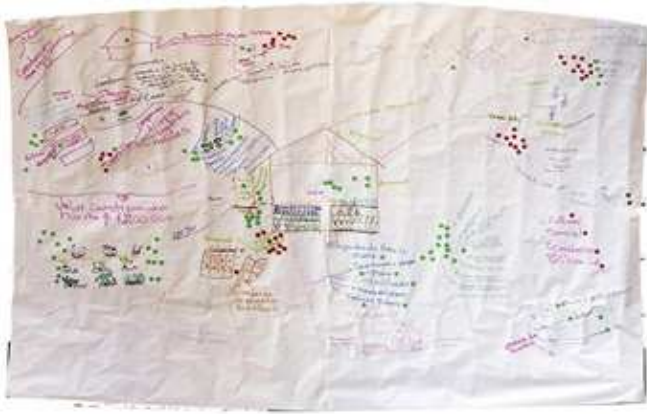


Figura 1. Mapa mental colaborativo sobre las HCM, las ramas obedecen a las 5ws. Fuente propia.

Los puntos de color sobre el mapa mental fueron un recurso para calificar los aspectos positivos y negativos sobre las huertas. Lo positivo representa las buenas prácticas, aprendizajes y modificaciones hechos sobre las huertas; mientras que lo negativo hizo referencia a los aspectos por mejorar o cuya implementación resulta difícil para algunos miembros de la comunidad. Para dar un ejemplo, la parte superior derecha del mapa mental muestra la rama correspondiente a las personas (quién), entre ellas las personas encargadas de preparar el abono; como puede verse en la imagen algunos miembros de la comunidad lo calificaron de manera negativa, mientras que para otros es algo que están haciendo bien. La supuesta contradicción llevó a compartir experiencias en el proceso de preparación del abono.

La línea de tiempo (figura 2), fue un recurso que apeló a la memoria de los participantes. El ejercicio de visualización permitió evidenciar las diferencias entre las formas de cultivar entre los abuelos y las que ahora sigue la comunidad, cambios que obedecen a la variabilidad climática y a la llegada a la

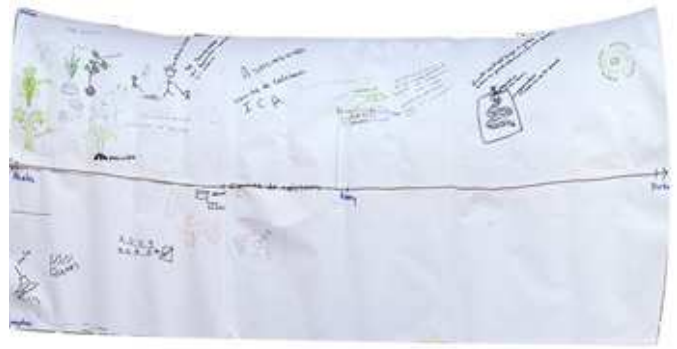


Figura 2. Línea de tiempo sobre la relación de la comunidad con las huertas caseras. Inicia con los abuelos y termina con los nietos. La parte superior de la línea indica aspectos positivos, la parte inferior muestra situaciones negativas. Fuente propia.

comunidad de organizaciones gubernamentales y no gubernamentales. Para destacar la llegada de la Asociación Colombiana de Cafeteros que los miembros de la Comunidad decidieron ubicar sobre la línea, es decir como un aspecto que no implicó una mejora, ni una reducción, en la calidad de vida de las personas.

CONCLUSIONES PRELIMINARES

El proyecto de investigación en curso explora la posibilidad del proyecto de Diseño, en tanto generador de conocimiento, como una estrategia para movilizar los elementos de la apropiación social del conocimiento: la comunicación de la ciencia, la participación y la construcción de una cultura científica.

A partir de la experiencia de intervenir en la comunidad con la primera fase de un proyecto de co-diseño sobre las huertas, se evidencia propensión de los asistentes por participar en iniciativas colaborativas, tal vez animadas por las metodologías de trabajo características del TeSAC.

La implementación de la estrategias de pensamiento visual y visualización mostró las diferentes dimensiones del HCM y las relaciones que se tejen en la comunidad alrededor de esa estrategia de adaptación, del igual manera fue evidente el conocimiento que las personas han ganado sobre los cultivos caseros, que se reflejan sobre todo en la modificaciones hechas sobre el diseño original.

Sobre los asistentes, se pudo observar que en relación a las HCM la participación de las mujeres es significativamente mayor a la de los hombres, tal vez por el vínculo que existe entre la huerta y la cocina como espacio doméstico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arrellano, J; Santoyo, M (2012). Investigar con mapas conceptuales. Ediciones de la U.

Archer, B. (2005 [1979]). "The Three Rs". En Archer, B., Baynes, K. & Roberts, P., A framework for Design and Design Education. Research Group, Department of Design and Technology. United Kingdom: Loughborough University and The Design and Technology Association -DATA. pp. 8-15. Artículo original Archer, B. (1979). The Three Rs. Design Studies, volume 1, number 1, pp 18-20.

Bonsiepe, G. (2000). Design as tool for cognitive metabolism: the role of design in the socialization of knowledge. Image & Text: a Journal for Design, 2000(9), 35-39.

Cairo, A. (2013). The Functional Art: an introduction to information graphics and visualization (p. 72). Berkeley, CA: New Riders.

Chen, C (2003). Mapping Scientific Frontiers: The Quest for knowledge Visualization. Londres, Reino

Unido: Springer-Verlag.

Costa, J & Moles, A (1991). Imágen didáctica. Enciclopedia del Diseño. Ed Ceac.

Colciencias. (2010). Estrategia Nacional de Apropiación Social de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación.

Cross, N. (2006). Designerly ways of knowing. Alemania: Springer.

Domínguez, E & Echeverry (2011). La apropiación social de conocimiento como elemento fundamental en la relación entre ciencia, tecnología y sociedad. Apropiación social del conocimiento. El papel de la Comunicación. Domínguez, E. Echeverry J & Castañón, M (Comp.)

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación: Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill.

Lima, M (2014). The book of trees: Visualizing branches of knowledge. Princeton Architectural Press.

Meirelles, I. (2014). La información en el diseño. Editorial Parramón.

Pontis, S. (2012). Visual thinking tools. Mapping Complex Information. Theory & Practice. Recuperado de: <https://sheilapontis.wordpress.com/2012/06/13/visual-thinking-tools/>

Paz LP, Ortega LA. (2014). CCAFS Informe de Línea Base de Hogares-sitio Cauca, Colombia. Copenhagen, Denmark: CGIAR Research Program on Climate Change, Agriculture and Food Security (CAAFS).

Paz, L & Urrea, J. (2016). Evaluación participativa de variedades mejoradas de frijol para mejorar la seguridad alimentaria y nutricional en cuatro fases. CGIAR. Disponible en: <https://ccafs.cgiar.org/es/cuatro-fases-para-adaptacion#.W7Z6untKjAU>

Pontis, S. and Del Hoyo Arjona, J., 2008. La esquemática, ciencia de la visualización del dato como la interficie próxima del conocimiento (The schematic, the science of data visualisation, as a future connection of knowledge). In: 3er Simposio Iberoamericano en comunicación del conocimiento y conferencias (CCC), 7ma Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática (CISCI), 2008. Orlando, Florida, US., 29 June – 2 July 2008, pp.1-5.

Pontis, S. and Babwahsingh, M. (2013). Communicating complexity and simplicity: Rediscovering the fundamentals of information design. 2CO COmmunicating Complexity. Alghero, Sardinia, Italy, 25-26 October 2013, pp.244-61.
Recuperado de: www.2coconference.org/docs/2CO_book_light_bn.pdf

Roam, D. (2008). The back of the napkin. Penguin Group.

DISEÑO DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA EL CENTRO EDUCATIVO VUELTAS DE PATICO, RESGUARDO KOKONUKO

DESIGN OF DIDACTIC TOOLS FOR THE EDUCATIONAL CENTER VUELTAS DE PATICO, RESGUARDO KOKONUKO

LAURA JUDITH SANDOVAL SARMIENTO.

LJSANDOVAL@UNICAUCA.EDU.CO.

ISABEL DUQUE BOTERO

ISABELDUQUE@UNICAUCA.EDU.CO.

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS TIPOGRÁFICOS

GRUPO DE INVESTIGACIÓN DISEÑO Y DESARROLLO.

RESUMEN

Actualmente el CE¹ Vueltas de Patico del Resguardo de Kokonuko, está implementando su proyecto educativo en articulación con la Universidad del Cauca y otras instituciones, lo que ha permitido generar diálogos interdisciplinarios que mejoran sus condiciones de enseñanza – aprendizaje. El material didáctico que llega al CE, desconoce la cosmogonía del pueblo Kokonuko y a su vez no es coherente con su proyecto educativo.

La falta de material didáctico pertinente, dificulta la apropiación de saberes ancestrales de la cultura Ko-konuko, en consecuencia, no están siendo aprovechados por las nuevas generaciones. El proyecto surge con los propósitos de reconocer en los saberes ancestrales del pueblo Kokonuko un valor patrimonial; desarrollar estrategias metodológicas que permitan interacción entre grupos interdisciplinarios y diseñar herramientas didácticas pertinentes para la preservación de saberes ancestrales del pueblo Kokonuko.

¹ Centro Educativo

Se propone como método de investigación la reflexión frente a la acción de Donald Schön; que explica la reflexión como estrategia de conocimiento. A partir del trabajo de grado “Manejo, uso y conservación de especies forestales a partir de saberes tradicionales en el CE Vueltas de Patíco, Puracé- Cauca” de los Ingenieros Forestales Paola Martínez y Ernesto Ordoñez, se diseñó un programa didáctico que actualmente es usado por los niños y niñas de dicha institución.

PALABRAS CLAVE

Diseño, innovación, soberanía alimentaria, didácticas, apropiación de conocimientos.

ABSTRACT

In coordination with the Universidad del Cauca and other institutions, the EC Vueltas de Patíco of the Resguardo Kokonuko is implementing its educational project. This articulation has allowed interdisciplinary dialogues that improve their teaching-learning conditions. The didactic material available to the EC, disown the cosmogony of the Kokonuko people and at the same time is not coherent with its educational project. The lack of pertinent didactic material, makes difficult the appropriation of ancestral knowledge of the Kokonuko culture, consequently, this knowledge is not being used by the new generations. Recognize in the ancestral knowledge of the Kokonuko people a heritage value, develop methodological strategies that allow interaction between interdisciplinary groups and design relevant teaching tools for the preservation of ancestral knowledge of the Kokonuko people are the purposes of this project.

It is proposed as a research method, reflection on the action, of Donald Schön; which explains reflection as a knowledge strategy. From the thesis “Man-

agement, use and conservation of forest species from traditional knowledge in the EC Vueltas de Patíco, Puracé- Cauca” of Forest Engineers Paola Martínez and Ernesto Ordoñez, a didactic program was designed that is currently used for the children of that institution.

KEY WORDS

Design, innovation, food sovereignty, didactic, ap-propriation of knowledge.

INTRODUCCIÓN

El Taller IV, Diagramación

Es el cuarto taller del componente proyectual en el programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca. Con este taller finaliza el ciclo de fundamentación. “En este espacio, las competencias desarrolladas en los cursos anteriores del componente proyectual (Talleres I - III) son vinculadas en ejercicios proyectuales que problematizan las nociones de Sistema para la comunicación visual. Los núcleos problema de esta asignatura posibilitan desarrollar las competencias necesarias para diagramar o componer, articulando variables propias de estos procesos, como: acentuación visual, retórica, ritmo, estructura, jerarquía, programa, entre otros. Durante el taller, el proyecto integrador del curso es retroalimentado por ejercicios cortos que abordan problemáticas específicas. Este proyecto integrador finaliza el curso y busca la coherencia entre el planteamiento de un proyecto de diseño en contexto y su desarrollo, controlando las diferentes variables que lo constituyen.”²

² Programa del curso Taller IV, Diagramación 2018 A.

En su descripción el curso está promoviendo la enseñanza de dos grandes competencias: la interpretación de contexto para la creación de un sistema de comunicación visual y la reflexión frente a los procesos metodológicos que configura el ejercicio de diseñar.

CE Vueltas de Patico

Este CE, está ubicado en el municipio de Puracé y pertenece al Resguardo Indígena del mismo nombre, allí habita el pueblo Kokonuko que actualmente vive una crisis evidenciada por la pérdida paulatina de sus valores y costumbres por el impacto que tienen entre otros, los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de la información. Como estrategia de resistencia a olvidar definitivamente su identidad y cosmogonía indígenas propias de los Kokonuko; la comunidad ha encontrado en este CE, una estrategia de resistencia y permanentemente realizan intercambios de saberes ancestrales en los que participan niños y niñas y mayores y mayores. Además se promueven otras estrategias como la Casa de Semillas, el Huerto y la Tienda escolares en las que participan activamente padres de familia, autoridades tradicionales y comunidad en general, todo con el fin de “... dar continuidad a la comunidad en la transformación de cambios de condiciones de vida. Que forme y eduque en la convivencia, que desarrolle y preserve el sentido de regionalidad indígena, y la nacionalidad, que eleve la autoestima, el respeto personal y colectivo con un pensamiento y propósito de construcción constante, que tenga su propia percepción del mundo y por ende de la vida, del hombre, la sociedad y la naturaleza”³

Dentro de su propuesta educativa promueven dos ideas fundamentales: la soberanía alimentaria, y la adaptación al cambio climático.

3 Filosofía del proyecto educativo la Tulpa, CE Vueltas de Patico, Resguardo de Puracé.

La soberanía alimentaria desde la autonomía que tiene cada comunidad de reconocer y resguardar su patrimonio natural y la adaptación al cambio climático porque las acciones que estratégicamente son realizadas por la comunidad educativa permiten reducir la vulnerabilidad ante los efectos derivados del cambio climático.

PROBLEMÁTICA

Durante el año 2017, Paola Martínez y Ernesto Ordoñez, egresados del programa de Ingeniería Forestal, desarrollaron su trabajo de grado “Manejo, uso y conservación de especies forestales a partir de saberes tradicionales en el centro educativo vueltas de patico, Puracé-Cauca” que tiene el propósito de “ampliar el conocimiento [...] de las especies forestales, para promover el uso sostenible de los bienes y servicios que ofrecen los bosques, presentando una descripción completa de cada una de las especies forestales”⁴ y fue entregado para su uso y consulta al CE junto con un Herbario Escolar, como aporte al proyecto educativo comunitario (PEC) La Tulpa, que ha desarrollado la comunidad KoKonuKo en torno a su escuela. Sin embargo, los profesores de la escuela identificaron que el proyecto de grado no proponía estrategias de apropiación de estos conocimientos pensadas para sus estudiantes, por lo cual vieron la necesidad de reinterpretar los hallazgos de esta investigación para generar apropiación en los niños asistentes al CE.

En respuesta a esta problemática, se realizó una alianza estratégica entre la CE y el Taller IV - Diagramación, para desarrollar un trabajo colaborativo durante el primer semestre de 2018, y generar propuestas innovadoras en la enseñanza - aprendizaje de los saberes del patrimonio natural de los Kokonuko.

4 Tomado del documento final de la tesis “Manejo, uso y conservación de especies forestales a partir de saberes tradicionales en el CE Vueltas de Patico, Puracé- Cauca” de los Ingenieros Forestales Paola Martínez y Ernesto Ordoñez

Esta ponencia presenta resultados y reflexiones en torno a esta experticia significativa, tanto para la comunidad KoKonuKo como para la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca.

RESULTADOS

El día 29 de mayo de 2018 se entregó en el CE, un programa comunicativo en torno a los saberes del Herbario Escolar. Este programa está compuesto por los siguientes sistemas didácticos:

Vueltas con Patico, diseñado por Isabella Vicuña Ocampo y Rommi Daniel Cerón García. Es una dinámica que busca fortalecer estrategias de aprendizaje mediante la lúdica propuesta a través de una ruleta en la cual “Patico” es el guía y el personaje principal. A partir de la ruleta, se identifican y apropián los saberes y conocimientos ancestrales de las Especies Forestales para establecer relaciones entre las plantas y los demás seres vivos de la vereda Patico, se hace consciente la función de cada una en el proceso de adaptación al Cambio Climático desde del PEC, se proponen ejercicios para apoyar los procesos lecto-escriturales de los niños y se fortalecen y generan saberes propios y conocimientos para el manejo, usos y conservación de cada Especie Forestal de su entorno inmediato a través de la memoria colectiva.

Territorio de Custodios, diseñado por Juan Pablo Gutierrez Ángel y Tatiana Maritza López Bautista. Es un sistema didáctico que pretende ayudar a los niños a identificar las partes taxonómicas de las especies forestales de su territorio; para ello, se han dispuesto en un contenedor en forma de chiva las fichas de juego, cada una representa la semilla de una especie forestal distinta.

Los participantes seleccionan una ficha al azar y con esta deberán atravesar el Tablero del Ciclo de Vida

mediante el cual aprende-rán sobre la especie correspondiente a través de distintas actividades designadas en cada casilla. Al finalizar el tablero, cada niño se convierte en Custodio de Semilla y es su deber compartir los conocimientos aprendidos sobre la especie correspondiente con sus compañeros. Por último, los participantes se dirigen al Mapa del Territorio en donde identifican la relación de la especie con el territorio y su aporte al mismo.

Este proyecto permite que los niños profundicen en los conocimientos sobre las especies forestales aprendiendo a través del “hacer”, impulsando procesos como la escritura, el dibujo y la consulta, apoyando su proceso de formación escolar y la conexión con saberes científicos, relacionando e incentivando la apropiación de su territorio con el sistema, generando una unidad con el espacio donde comparten y fortalecen sus conocimientos, promoviendo así la comunicación con la comunidad.

El Árbol de la Memoria, diseñado por Jorge Soto, Camilo Betancourt y Alexis Pisso. Es una herramienta lúdico-pedagógica que genera una experiencia para relacionar los conocimientos de los usos científicos y los saberes tradicionales de las especies forestales del herbario escolar.

Con este sistema se pretende generar el hábito de consulta en los participantes, contextualizar el juego dentro del C.E., promover el trabajo en equipo y fortalecer la lectura.

Centro de Consulta, diseñado por Daniela González, Andrés Mendoza, Andrés Narváez y Ary Gómez. El centro de consulta es un sistema articulador al que pueden acudir los niños cuando necesiten conocer más sobre las especies al utilizar los demás sistemas didácticos previamente mencionados. Se compone de material didáctico impreso que reúne la información de cada especie recopilada en la tesis de grado y es presentada a través de ilustraciones y esquemas. En este centro de consulta los niños pue-

den investigar y aprender cosas como por ejemplo: usos que se le da a cada planta, aportes que éstas le brindan a la comunidad y reconocimiento de las plantas por medio de gráficas. Este sistema permite a los profesores transmitir los conocimientos científicos de las especies forestales mencionadas en el herbario, en las distintas clases.



Foto 1 – Entrega del programa de comunicación a la comunidad 29-05-18.

DISCUSIÓN/REFLEXIÓN

Como aporte al debate a nivel nacional, en torno a las didácticas del diseño, a continuación presentamos nuestra postura sobre qué es el taller de diseño y con qué estrategias y herramientas didácticas trabajamos.

En el escenario del Taller, el profesor es orientador de los procesos de formación que realizan los estudiantes desde su experiencia; quienes de manera autónoma van reconociendo e interpretando el contexto, sus particularidades y necesidades latentes; para ello a este proceso de formación, el profesor tiene la responsabilidad de proponer estrategias que permitan el desarrollo de competencias profesionales como proyectar, estructurar, formalizar, valorar resultados o la responsabilidad profesional, entre muchas otras.

Algunas herramientas metodológicas que se im-

plementan en el Taller IV, Diagramación son: fichas guía con los objetivos y demás elementos que orientan los ejercicios propuestos; bitácoras de los procesos creativos que desarrollan los estudiantes; también se han identificado estrategias didácticas que facilitan el desarrollo de competencias profesionales por ejemplo: el desarrollo de proyectos no de ejercicios de curso hace una importante diferencia en la manera como el estudiante asume su proceso creativo. Un proyecto de diseño reclama del diseñador la comprensión y relación de muy diversos elementos y variables, para después de una interpretación reflexiva, tener la capacidad de proponer de manera creativa e innovadora estrategias oportunas y pertinentes a las necesidades de comunicación identificadas. En cambio, un ejercicio propone pensar en elementos plásticos y formales, en los que muchas veces se experimenta con la gráfica de manera especulativa no desde su valor más importante la comunicación visual. En el Taller también se promueve la socialización, en la que los estudiantes preparan la presentación de sus proyectos ante pares, otros profesores y en algunas ocasiones las comunidades con las que trabajamos. Es así como el desarrollo de un proyecto de diseño compromete elaborar un discurso complejo el cual, al ser reelaborado para exponer ante otros, permite verificar la apropiación de conceptos, teorías y metodologías propios de la disciplina. Además el taller se propone como un espacio para el diálogo y la reflexión de problemáticas sociales y el papel del diseñador en las mismas. Disciplinariamente aborda la estructura, jerarquía y diagramación de información, también las nociones de sistema y programa de comunicación, que son trabajados siempre desde la experiencia de la interpretación de contextos y la identificación de las variables que constituyen problemáticas de comunicación visual. Para esto se proponen tres fases en el proceso: la empatía e inspiración, la ideación y la implementación.⁵

⁵ BROWN, T., & WYATT, J. 2010

Fase de empatía e inspiración

En la práctica con Patico ⁶, inicialmente se plantea una fase de empatía e inspiración, en la que se incita a un diálogo de reconocimiento entre actores, en este caso niños, profesores, padres de familia y mayores de la comunidad y estudiantes y profesores de diseño.

Se organizan varios encuentros con el fin de reconocer el contexto, compartir y empezar a generalizar lazos de amistad para poder dialogar y construir en comunidad. De estos encuentros los estudiantes elaboran sus propias interpretaciones sobre la cotidianidad del CE y para hacerlo implementan herramientas de diagnóstico como la entrevista semiestructurada y la observación crítica, pero además se valen de dinámicas de juego con los niños, de compartir en torno a la mesa con los profesores y otras dinámicas que aunque menos académicas generan en algunas ocasiones incluso mejores resultados. Sus interpretaciones del contexto son llevadas a la clase a través de la concreción de esquemas, mapas mentales o relatos visuales, entre otros, que son debatidos y reflexionados en sesiones de asesoría abierta, para todos o en sesiones de asesoría cerrada, para grupos específicos de trabajo.

Los debates frente a sus experiencias e interpretaciones tienen el propósito de mejorar los argumentos que justifican los planteamientos sobre el entorno y las necesidades identificadas. Se procura que en este proceso, el estudiante tenga la libertad de ir desarrollando discursos propios en torno a la disciplina del diseño y plantearse preguntas e inquietudes a partir de sus intereses, valores, experiencia y comprensión de mundo, para explorar sus potencialidades como diseñador e ir forjando un perfil profesional. El profesor en cambio, genera espacios de trabajo colaborativo e intersubjetivos de creación en los que se establecen diálogos y debates en torno a las preguntas y procesos de cada estudiante.

También puede sugerir el estudio de referentes y bibliografía pertinente para aportar en la búsqueda que se plantea el estudiante en torno a la comprensión de la problemática que se aborde. En este caso, se realizó una lectura crítica del trabajo de grado “Manejo, uso y conservación de especies forestales a partir de saberes tradicionales en el CE Vueltas de Patico, Puracé- Cauca” que generó una práctica para estructurar y jerarquizar información al generar visualizaciones de su interpretación del texto.

Con este acercamiento hacia la problemática y la interacción con la comunidad, los estudiantes pueden estructurar los criterios y el reto de diseño ⁷ que fundamentarán las propuestas de diseño que se realizan en la siguiente fase.

Fase de ideación

Teniendo un planteamiento inicial de lo que se propone como reto de diseño, los estudiantes se organizan en grupos de trabajo para desarrollar dinámicas de generación de ideas y en formular mapas conceptuales mediante los cuales se proponen estructuras de contenidos iniciales. Estos mapas son socializados al curso lo cual permite validar en un primer momento las propuestas en el aula de clases. Con esta dinámica fue posible identificar en este caso tres propuestas para abordar el reto de diseño desde perspectivas diferentes, siendo las tres igualmente valiosas. De esta manera y con la retroalimentación generada por los demás estudiantes y las profesoras del Taller, los tres grupos trabajan en generar propuestas más sólidas para ser presentadas ante los profesores de la escuela y los ingenieros forestales en una segunda etapa de validación.

⁶ Así llamamos todos al Centro Educativo Vueltas de Patico.

⁷ La base del DCH (Diseño centrado en las personas) es un Reto de Diseño conciso. Este reto servirá de guía para las preguntas que se hagan en el trabajo de campo y para las oportunidades y soluciones que se desarrollen durante el proceso posterior.



Foto 2 – Validación de los prototipos con los profesores y los ingenieros forestales 05-04-18.

Fase de implementación

En esta etapa es fundamental concretar en maquetas o prototipos las intuiciones de los estudiantes, lo cual facilita el diálogo con la comunidad y permite validar la propuesta a través de la interacción con estos prototipos. Los estudiantes realizan los primeros prototipos de los elementos que pueden llegar a constituir el sistema comunicativo, para estos prototipos se desarrollan maquetas en baja⁸. Estos prototipos iniciales se presentan a los profesores de la escuela y a los ingenieros quienes comparten sus apreciaciones, validan la usabilidad y la pertinencia y realizan algunas sugerencias para fortalecer las propuestas para que luego sean los niños del CE quienes, mediante la interacción brinden los elementos más importantes para la consolidación de los sistemas.

⁸ Maquetas elaboradas sin altos acabados, muchas veces a escala, que sirven principalmente para validar los mecanismos de estructura, funcionamiento y de interacción.



Foto 3 – Validación de los prototipos con los niños y los profesores 10-04-18.

Entonces es el momento de ajustar la propuesta para responder en mejores condiciones a las necesidades que se identifican. Esta etapa tiene varios encuentros, en los cuales se revisan, contenidos, tono del discurso, código visual entre otros aspectos; fue determinante el aporte de profesores y estudiantes del CE, así como también el de los Ingenieros Forestales, en la reelaboración de las propuestas, contribuyendo a la sensibilidad que desarrollan los estudiantes de diseño para comprender la problemática desde la mirada del otro y proponer dispositivos pertinentes y oportunos. Allí se enfrentan a una negociación en la que pesan los argumentos y la experiencia. Uno de los resultados más significativos que surgió tras las diferentes instancias de validación, fue la necesidad de conformar un cuarto sistema comunicativo que articulara a los demás y que los vinculará al herbario y a la totalidad de la información recopilada en el trabajo de grado de los ingenieros forestales mediante contenidos diseñados especialmente para los niños, respondiendo a los criterios de diseño planteados en la etapa de inspiración.

Este proyecto fue muy bien recibido por parte de la comunidad educativa de Patíco quienes con el fin de poder implementar las propuestas invirtieron recursos propios, lo cual le permitió a los estudiantes del taller tener una primera experiencia de elaboración

de pre-supuestos, solicitud de cotizaciones, reconocimiento de proveedores e identificación de lugares clave para la elaboración de las piezas de diseño, así como también les permitió tener en su portafolio las piezas gráficas que diseñaron, implementadas y apropiadas por parte de la comunidad. Esto implicó un reto adicional puesto que en las últimas etapas de prototipado se revisó y evaluó la propuesta en términos de ergonomía, pertinencia, economía, entre otros.

CONCLUSIONES

Reexistencia y diversidad

Los pueblos indígenas de toda América se encuentran en la ardua tarea de la reexistencia concepto que el maestro Albán A. (2016) define como “los dispositivos de saber, hacer, pensar, sentir y actuar desde las experiencias históricas diferenciadas, para garantizar condiciones de vida dignificadas por el autorreconocimiento, de forma que permitan enfrentar creativamente la desvalorización, el encubrimiento y el silenciamiento en procura de posicionar lugares de enunciación políticos, éticos y epistémicos mediante el desenvolvimiento de una “agencia-otra”.”

En el mismo sentido, Martínez (2018)⁹ habla del concepto de comunalidad, una manera de reexistir. “Somos Comunalidad, lo opuesto a la individualidad, somos territorio comunal, no propiedad privada; somos compartencia, no competencia; somos politeísmo, no monoteísmo.

Somos intercambio, no negocio; diversidad, no igualdad, aunque a nombre de la igualdad también se nos oprima. Somos interdependientes, no libres. Tenemos autoridades, no monarcas.” Este concepto de comunalidad, es una manera de entender que otras formas de vivir son posibles y es un concepto que se constituye de cuatro elementos¹⁰, según lo explica

Martínez, primero su régimen asambleario donde se ejerce la Comunalidad que es el poder de la comunidad, comunidad entendida como la integración de la diversidad de las personas que habitan un territorio; segundo el ejercicio de la autoridad mediante Cargos gratuitos o no remunerados; tercero el Tequio o lo que conocemos aquí en el Cauca como la minga que es esa forma organizada de trabajo en la que participan todos los integrantes de una comunidad por un beneficio común; y cuarto, las Fiestas para celebrar la vida.

El Cauca nos ofrece la oportunidad de trabajar con comunidades indígenas, como, este caso, el pueblo Kokonuko; en el CE Vueltas de Patico se reexiste desde la soberanía alimentaria como acto de resistencia al cambio climático, pero también a través de otros elementos. En su proceso, está la construcción de un calendario académico propio, que responda a las necesidades de la comunidad. De igual manera como sucede con la falta de pertinencia del material didáctico que llega al CE, el calendario académico impuesto por el ministerio de educación no es coherente con las particularidades de la región ni de la comunidad.

La escuela propone generar un calendario propio en el cual las clases no interfieran con las actividades de siembra y cosecha, con las Mingas, o con las festividades, entre otros procesos comunitarios. Esto es solo un ejemplo de distintas maneras como algunos pueblos realizan el acto político de vivir procurando la dignidad de vida.

⁹ Antropólogo, investigador y músico zapoteco de San Pablo Guelatao, Ixtlán, Oaxaca. Ha sido un destacado promotor cultural de la Sierra Norte oaxaqueña; sobre todo es reconocido por su lucha en defensa del territorio y los recursos naturales de las comunidades serranas. Fundador de la Asociación Civil Comunalidad, cuyo papel ha sido preponderante en los movimientos sociales y políticos hacia la afirmación indígena y la autónoma. Es pionero en los proyectos de comunicación audiovisual indígena. Tomado del libro Eso que llaman Comunalidad.

¹⁰ Tomado del video realizado por La coperacha. 2016. <https://www.lacoperacha.org.mx/que-es-comunalidad.php>

Diseño para la diversidad

El material didáctico que circula comercialmente y que en algunos casos ha llegado al C.E. como donación o parte de programas gubernamentales, desconoce la cosmogonía del pueblo Kokonuko y a su vez no es coherente con su proyecto educativo. Por ejemplo, se encuentran imágenes de perros calientes, hamburguesas, papas fritas o enlatados, entre otros, lo cual está en contradicción con la soberanía alimentaria que promueven. Generalmente estos juegos, están fomentando costumbres y valores ajenos a los Kokonuko, lo cual no favorece la preservación de su identidad. De esta manera, la falta de material didáctico pertinente, dificulta la apropiación de saberes propios de la cultura Kokonuko, en los niños que asisten regularmente al CE, en consecuencia el saber ancestral de esta comunidad no está siendo aprovechado por las nuevas generaciones.

Esta situación de falta de pertinencia del material con el que se educa a nuestra población infantil la viven cientos de comunidades, no sólo las que conforman nuestro diverso departamento del Cauca, sino también comunidades del resto de Colombia y el mundo.

Pero es un problema que abarca no sólo la educación sino todos los ámbitos sociales en donde las particularidades de las comunidades y su forma de vivir no son tenidas en cuenta realmente por parte de las autoridades gubernamentales en la implementación de normativas que constituyen los servicios de educación, salud o gobernanza, entre otros. La diversidad, que es el tema que nos convoca, plantea entonces grandes retos en la construcción de sociedad puesto que implica, primero que todo reconocer al otro desde sus particularidades, desde su forma de vivir la vida y de cohabitar el territorio.

Es en este ejercicio de reconocimiento del otro donde la alteridad juega un papel clave, entendiéndola como esa condición de ser otro, o más coloquialmente, de ponernos en los zapatos del otro. Este ejercicio es quizás mucho más fácil en la teoría de lo que realmente puede llegar a ser en la práctica y requiere que nos cuestionemos hasta dónde pensamos realmente en el otro cuando actuamos desde nuestra individualidad. Ante este tema, la Maestra Elizabeth Garavito¹¹ cuestiona de una manera muy sensible, hasta qué punto cuando se trabaja con comunidades, generamos unos imaginarios que configuran lo que creemos que el otro necesita y hasta qué punto separamos la concepción del otro para tratar de moldearlo de una manera colonialista. En este sentido, es muy importante cuando trabajamos desde el diseño para la diversidad, pensar cómo se crean los imaginarios sobre los que vamos a trabajar y sobre todo cómo y con quién se construyen.

El ejercicio del diseño para la diversidad no puede ser entendido como un proceso comercial, donde se presenta un cliente con un problema al cual se le entrega una solución en la cual el cliente confía puesto que los diseñadores somos los “expertos” en el tema. En el ejercicio del diseño para la diversidad se construye con el otro y para construir con el otro lo primero que tiene que desaparecer son los egos, lo segundo son los prejuicios y lo tercero son los modelos predefinidos de abordar un proyecto de diseño.

Bajo esta perspectiva se requieren diseñadores sensibles a su entorno y con una mirada educada y respetuosa para identificar las particularidades del contexto y las culturas y actuar en consecuencia, es decir, poner todo su potencial creativo para proponer experiencias o dispositivos pertinentes desde el escenario de la comunicación.

¹¹ Ponencia El otro de las Artes Colaborativas, presentada en el Seminario Internacional de Arte & Alteridad realizado por la Universidad del Cauca del 18 al 21 de septiembre del 2018.

El taller de diseño

Como estrategia de formación para desarrollar la sensibilidad frente a la interpretación de la diversidad de contextos, el programa del Diseño Gráfico cuenta, entre otras, con el espacio de taller, que es el eje que articula lo proyectual con otras competencias, y se relaciona con otros componentes a través de la intencionalidad que el mismo diseñador en formación realiza.

En consecuencia, el perfil del diseñador gráfico lo constituyen cuatro roles que no son excluyentes el uno del otro y que más bien se complementan, aun-que dependiendo de las particularidades de la problemática y el proyecto de diseño planteado como respuesta, hacen que prevalezca uno u otro rol. En consecuencia el diseñador de UniCauca es: regulador social¹², mediador cultural¹³, promotor de desarrollo y la competitividad empresarial¹⁴ e investigador-creador¹⁵.

En el programa de comunicación para apropiarse los conocimientos del Herbario Escolar del CE Vueltas de Patito, los estudiantes del Taller IV, diagramación cumplieron el rol de mediadores culturales, al desarrollar estrategias didácticas que facilitan establecer diálogos entre el conocimiento científico y los saberes ancestrales del pueblo Kokonuko; esto con el fin que sus niños se apropien de su identidad y preserven su patrimonio natural.

Pertinencia regional de la Universidad

Unicauca se define en su misión institucional como, “... un proyecto cultural que tiene un compromiso vital y permanente con el desarrollo social, mediante la educación crítica, responsable y creativa.” Ese compromiso con el desarrollo social representa un deber con nuestro territorio y nuestras comunidades. La Universidad genera nuevos conocimientos cons-tan-

temente a través de trabajos de grado, producción académica de sus docentes y a través de sus grupos de investigación. Todo este conocimiento es de vital importancia para el desarrollo social y es nuestro deber transferirlo a la sociedad donde cobra relevancia. Hoy en día se habla mucho de la innovación, pero la innovación sólo se genera en el momento en el que la sociedad se apropia de lo que diseñamos. En ese aspecto, los diseñadores tenemos todo que ofrecer para lograr la transferencia de conocimientos que se generan a diario en la Universidad.

La educación crítica, responsable y creativa representa un deber con nuestros estudiantes. El trabajo con las comunidades es el espacio ideal para desarrollar en nuestros estudiantes un sinnúmero de competencias que les permitirá en el futuro entender cualquier contexto sea local, nacional o internacional, para construir metodologías propias pertinentes a las necesidades particulares de cada situación generando así soluciones eficaces.

De esta manera, el diseño para la diversidad se constituye no sólo en un reto para estudiantes, docentes, investigadores y profesionales, sino también en una gran oportunidad de crecimiento y desarrollo para todos.

12 Regulador social, tanto en lo público como en lo privado, al formalizar y estructurar en sistemas de signos las informaciones necesarias para las interacciones sociales. Tomado del PEP de Diseño Gráfico, pág. 29.

13 Mediador cultural porque el diseñador el diseñador debe tener en cuenta la diversidad cultural y sus implicaciones en las formas perceptivas, las cosmogonías, las formas de los lenguajes y expresiones y las historias particulares. Tomado del PEP de Diseño Gráfico, pág. 29.

14 En esta Región, su participación es decisiva en los sectores de pequeña y mediana empresa – MyPimes–, como dinamizador del desarrollo endógeno, generando valor agregado que afianza la competitividad de los territorios y el posicionamiento de identidades locales y regionales, en sociedades globalizadas. Tomado del PEP de Diseño Gráfico, pág. 29.

15 El diseñador asume la construcción del discurso del diseño al generar memoria problematizando su saber, desde las perspectivas epistemológica, fenomenológica y praxológica del diseño. Tomado del PEP de Diseño Gráfico, pág. 29.

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

- Comunidad educativa del Centro Indígena Vueltas de Patico, Resguardo Indígena de Puracé. (2015) Hacia la soberanía alimentaria y adaptación al cambio climático desde el PEC: La Tulpa. Popayán, Colombia. Consejo Regional Indígena del Cauca.
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. Stanford Social Innovation Review, Winter, 2010: 30-35. En: https://ssir.org/articles/entry/design_thinking_for_social_innovation
- Martínez Luna, J. Eso que llaman comunalidad. Oaxaca, México. 2009.
- Martínez Luna, J. (2015). Conocimiento y comunalidad. Bajo el Volcán, 15 (23), 99-112.
- Albán A., Adolfo, Rosero, José R. (2016). Colonialidad de la naturaleza: ¿imposición tecnológica y usurpación epistémica? Interculturalidad, desarrollo y reexistencia. Nómadas (no.45). En: <http://www.re-dalyc.org/articulo.oa?id=10514948300>.
- Universidad del Cauca. (2017). Manejo, uso y conservación de especies forestales a partir de saberes tradicionales en el Centro Educativo Vueltas de Patico, Puracé- Cauca. Martínez P. y Ordoñez E.
- Universidad del Cauca. (2013). Proyecto Educativo del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca. (PEP)
- Universidad del Cauca. (2013). Programa del curso Taller IV, Diagramación. Duque I. y Sandoval L.
- Universidad del Cauca. (1993). Acuerdo superior 105, Estatuto General .
En:<http://www.unicauca.edu.co/versionP/documentos/acuerdos/acuerdo-n%C2%BA-105-de-1993>
- Diseño centrado en las personas, kit de herramientas. 2ª edición. (2012). IDEO.
En:https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf

COMUNICACIÓN DIGITAL, PÓSTERS E IMAGEN DE CIUDAD

ALEXANDER BUENDÍA ASTUDILLO

ABUENDIA@UNICAUCA.EDU.CO

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

ESTUDIOS CULTURALES Y DE LA COMUNICACIÓN - ECCO

RESUMEN

La comunicación digital se ha constituido en los últimos años en un interesante paradigma para comprender los nuevos procesos sociales, culturales y comunicativos que se tejen desde las TIC. Este trabajo muestra la manera como algunas organizaciones culturales de Popayán han apelado a este tipo de comunicación con el fin de proyectar su quehacer y, de paso, proponer su concepción de ciudad. En este ejercicio comunicativo, el póster, como pieza gráfica y expresiva, se concibe como una herramienta significativa que contribuye a consolidar y proyectar una imagen específica de ciudad. Para el análisis, se estudia, desde la perspectiva de Panofsky y Hine, el ejercicio discursivo que las organizaciones culturales expresan en torno a los imaginarios urbanos a partir de los pósters que estas diseñan.

PALABRAS CLAVE

Comunicación digital, ciudad, póster, cultura, imaginarios urbanos

REFERENCIAS

- Arango-Forero, G. (2013). Comunicación digital: una propuesta de análisis desde el pensamiento complejo. Palabra Clave, 16 (3), 673-697. doi:10.5294/3560

- Buendía Astudillo, A. (2014). Narrativas urbanas y jóvenes escolarizados en Popayán. Comunicación y educación en la formas de narrar y habitar la ciudad. Tesis doctoral. Popayán: Rudecolombia - Universidad del Cauca.
- Buendía Astudillo, A. (2016). La narrativa urbana de Popayán (Colombia) en la primera mitad del siglo XX. Entre la hidalguía y el patriciado. Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación, 0(132), 351 - 367.
- Buendía Astudillo, A. (2017). Narrar y habitar la ciudad: Jóvenes, comunicación y educación en las narrativas urbanas. Popayán: Universidad del Cauca.
- Crist, R. (2008). La personalidad de Popayán. Cuadernos de antropología y poética, 1(1), pp. 59-73.
- García, F. (2013). Identidad urbana y diferencia cultural. El estatuto colonial contemporáneo en Popayán. Tesis doctoral. Doctorado en Antropología. Universidad del Cauca. Popayán.
- Gutiérrez del Álamo, F. (2010). Análisis Sociológico del Sistema de Discursos. CIS. España.
- Hilbert, M. y Peres, W. (2009). La sociedad de la información en América Latina y el Caribe, Desarrollo de las tecnologías para el desarrollo. Santiago de Chile: CEPAL.
- Hine, C. (2004). Etnografía virtual. Barcelona: UOC.
- Hurtado, D. R. (2011). “Ciudadesespacios”. Recorridos y tránsitos de las prácticas culturales de jóvenes por la ciudad de Popayán. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 1 (9), pp. 215 - 226.
- Lamy, B. (2006). Sociología urbana o sociología de lo urbano. Estudios demográficos y urbanos. 22 (1): 211-225.
- Panofsky, E. (1983). El significado de las artes visuales. Madrid, Alianza.
- Pereira, J. M. (2007) “Ciudad, comunicación y construcción de lo público”. En: Carlos Mario Yory (ed.), Espacio público y formación de ciudadanía, pp. 75-94. Bogotá: Pontifica Universidad Javeriana.
- Rama, A. (2004). La ciudad letrada. Santiago: Tajar Editoros.
- Romero, J. L. (1999). Latinoamérica: las ciudades y las ideas. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Rosseti, L; (2007). El poder de transformación de la comunicación digital. Razón y Palabra, 12 (59)
- Ruano L, Buendia, A y Mamian, M. La Comunicación Digital. El Póster Como Actor Pedagógico En La Difusión Cultural Y Formación De Público En Las Organizaciones Culturales. CIAIQ, 2017.
- Scolari, C. (2008): Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona: Gedisa.
- Tocancipá, J. (2006). Cafés en la “Ciudad Blanca”: identidad, crisis cafetera y el restablecimiento del orden social en Colombia. Revista de Estudios Sociales (25), pp. 67-79.
- Whiteford, A. (1963). Popayán y Querétaro. Comparación de sus clases sociales. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Sociología.
- Whiteford, A. (2008). What is Popayán? (H. Torres, Ed.) Cuadernos de antropología y poética, 1(1), pp. 13-27.

JUAN VALDEZ. IMAGEN Y CONCEPCIONES DE DESARROLLO EN LA CAFICULTURA CAUCANA

ALEX FRANCISCO AUDIVERT
 ALEXAUDIVERT@UNICAUCA.EDU.CO
 UNIVERSIDAD DEL CAUCA
 GICEA

RESUMEN

Esta investigación busca entender la incidencia de una marca cuando traspasa su función mercantil. Si bien, existen muchos estudios sobre el éxito de esta imagen en el campo económico cafetero nacional difícilmente se ha cuestionado el discurso que representa esta identidad frente al productor cafetero. Es así como surge el interés de estudiar esta marca desde un horizonte socio. político frente al devenir del desarrollo nacional y como estos hechos atraviesan las representaciones de dos organizaciones caucanas (Federación Campesina del Cauca, F.C.C. y la Central Cooperativa Indígena del Cauca, CENCOIC) las cuales transforman lo que representa la identidad cafetera nacional en otros discursos que enuncia la pluralidad cultural, social y política del actor campesino e indígena del Cauca.

Para lograr este objetivo se trabajó el marco metodológico del Texto de la Imagen propuesto por Jesús Gonzales Requena, complementado con la propuesta de una Sociología de la Imagen de Silvia Rivera Cusicanqui. Es así como esta investigación permitió arraigar el sentido de representación indígena del CRIC, como también fue un primer paso para la construcción de identidad campesina del Cauca de la F.C.C. que se apoya en este presente de estas acciones como eje para la construcción de identidad

PALABRAS CLAVE

Diseño, decolonialidad, desarrollo, representación.

REFERENCIAS

- “Barbero, J, M.
 1991 De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía. México: GG/México
 Baudrillard, J.
 1978 Cultura y simulacro. Barcelona: Editorial Kairós.
 Benjamín, W.
 2003 La Obra de Arte en la Época de su Reproducibilidad Técnica. (Andrés E. Weikert, Trad.) México D.F.: Editorial Ítaca.
 Berman, M.
 1989 Todo lo Solido se Desvanece en el Aire. La experiencia de la modernidad. Buenos Aires: Catálogos S.R.L.
 Bliggo
 1999 Historia del diseño en Colombia. Recuperado de <http://milerpo17.bligoo.com.co/historia-del-dise-no-grafico-en-colombia>
 Brabo, P.
 2017 Las Asimetrías del comercio del café. Comunicación presentada en Expocafé 2017, Bogotá, Colombia.
 Bonfill, B, G.
 1988 La teoría del control cultural en el estudio de procesos étnicos. Anuario Antropológico, (24), 13-53.
 Boudieu, P.
 2002 Campo de poder, campo intelectual. Buenos Aires: Montessor Canclini, N, G.
 2007 El poder de las imágenes, Diez preguntas sobre su redistribución internacional. Estudios visuales, (4), 36-55.
 CRIC

- 2010 Buen vivir: un necesario relanzamiento. Recuperado de: <http://www.cric-colombia.org/portal/buen-vivir-un-necesario-relanzamiento/>
CENCOIC
- 2016 Central Cooperativa Indígena del Cauca – CENCOIC [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9TIMv0H6j1E>
Censat
- 2013 Retos y resistencia cafetera. Recuperado de <http://censat.org/es2/analisis/retos-y-resistencia-cafetera>
Chalarca, J.
- 2009 La industria cafetera del Cauca. 272 años de historia. Cali: Feriva
Chavez, N.
- 1977 La Imagen Corporativa. Recuperado de <https://aulasinjaula.files.wordpress.com/2014/01/norbero-chaves-imagen-institucional.pdf>
- 2005 La Imagen Corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional. Barcelona: Gráficas 92
Coordinadora estatal de comercio justo
- 2012 Análisis DAFO. Recuperado de <http://comerciojusto.org/wp-content/uploads/2012/04/an%C3%A1lisis-dafo-comercio-justo.pdf>
Correa, C.
- 1990 El desarrollo de la Caficultura en el Cauca. Recuperado de: <https://www.federaciondefcafeteros.org/static/files/Correa%20-%20Desarrollo%20de%20la%20caficultura%20en%20Cauca.pdf>
- Costa, J.
(s.f) La empresa, Organismo vivo. Recuperado de <http://dircomunlp.com.ar/sites/default/files/bibliograf%C3%ADa/La-empresa-organismo-vivo.pdf>
COSURCA
- 2017 COSURCA: Sowing Peace in Colombia. [Archivo de video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ewUzB3MkheA>
- Cruz, R.
- 2013 “Todos somos hijos del café”: sociología política del Paro Nacional Cafetero. Revista Entramado. (2), 138-158.
- Cusicanqui, S, R.
- 2015 Sociología de la imagen. Miradas ch'ixi desde la historia andina. Buenos Aires: Colección nociones comunes
De Certeau, M.
- 2000 La invención de lo cotidiano 1 Artes de hacer. México D.F.: Universidad Iberoamericana.
Desdeabajo
- 2013 La razones estructurales y coyunturales del paro cafetero con Aurelio Suárez Montoya. Recuperado de <https://www.desdeabajo.info/index.php>
Douglas, T.
- 1984 Guía completa de la publicidad. New Jersey: Hermann Blume Ediciones
Eco, H.
- 2000 Tratado de Semiotica General Barcelona: Editorial Lumen
EL Espectador
- 2013 De la bonanza a la crisis, un siglo de economía cafetera. Recuperado de <http://www.elespectador.com/noticias/nacional/de-bonanza-criisis-un-siglo-de-economia-cafetera-articulo-407222>
Escobar, A.
- 2016 Autonomía y diseño. La realización de lo comunal. (Cristobal Gnecco trad.) Popayán: Editorial Universidad del Cauca
El Pais
- 2012 El comercio justo se asoma al capitalismo. Recuperado de https://elpais.com/diario/2009/08/20/sociedad/1250719201_850215.html
- FCC
- 2017 Historia y lucha de la federación Campesina del Cauca. Recuperado de <http://www.FCC.org/federacion-campesina-del-cauca/nuestra-historia/>
- 2017 Producción de ricos y saludables huevos. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.facebook.com/FCC/>
- 2017 Porque somos más que un grano de café, te invito a conocer la FCC... con productos orgánicos don alejo, la vida del campesino llega más lejos. [Archivo

- de video] Recuperado de <https://www.facebook.com/FCC/FNC>
- 2017 Jeffrey Sachs. Desarrollo Sostenible en el Mundo del Café. [Archivo de video] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_9asx0SgDQ
- 2017 Sostenibilidad económica y desarrollo rural. Presidente Juan M. Santos y Bill Clinton. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=PrkR0GZgyxI>
- 2017 El Nuevo Cauca Cafetero. Recuperado de https://cauca.federaciondecafeteros.org/buenas_noticias/el_nuevo_cauca_cafetero/
- 2014 Línea de tiempo 85 años. Recuperado de <https://www.federaciondecafeteros.org/static/files/Linea80.pdf>
- 2011 Classic Juan Valdez Colombian Coffee (1982). [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=m_INwKKJKK4
- 2009 Another vintage 80's juan valdez colombian coffee commercial. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=tboiG00dA-Ec>
- 2009 British Navy-themed television commercial for Juan Valdez Colombian coffee. (1989). [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=paBkfbmK6GU>
- 2009 Septiembre 25) Waking up with Juan (1989) [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=400ZtCfpUV8>
- 1985 Colombian Coffee - Commercial Classic. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=1st6Bjopm2o>
- 2015 Publicidad Café de Colombia con Juan Valdez. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=hrrbnwdTs0E>
- 2009 Another Vintage 80's Juan Valdez Colombian Coffee Commercial. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=tboiG00dA-Ec>
- 2011 Classic Juan Valdez Colombian Coffee (1982) [Archivo de video] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=m_INwKKJKK4
- 2009 Waking up with Juan (1989) [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=400ZtCfpUV8>
- 2009 British Navy-themed television commercial for Juan Valdez Colombian coffee. (1989) [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=paBkfbmK6GU>
- 2012 Comercial colombiano café Juan Valdez 2012 [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=f3BO8mIihiU> [Colombia Festiva] (27 de nov de 2012) Comerciales Coreanos sobre café colombiano [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=bjrfLUaKdT4>
- Garay, L. J. 1998 Colombia: estructura industrial e internacionalización 1967-1996. Recuperado de <http://www.banrepultural.org/blaavirtual/economia/industrialina/149.htm>
- Escobar, A. 2016 Autonomía y diseño, La realización de lo comunal. Popayán: editorial Universidad del Cauca
- Espectador 2013 De la bonanza a la crisis, un siglo de economía cafetera. Recuperado de <http://www.lespectador.com/noticias/nacional/de-bonanza-tesis-un-siglo-de-economia-cafetera-articulo-407222>
- Hall, S. 2002 El trabajo de la representación. Lima: Sage Publication.
- IFAD 2017 recuperado de: <https://www.ifad.org/who/overview>
- Kaffury, M. 1989. El derrumbe del pacto cafetero y sus implicaciones. Revista Investigación y Desarrollo Social. (3), 181-187.
- Kotler, P. y Armstrong, G. 2012 Marketing. Mexico: Pearson
- Las2Orillas

- 2013 ¿Qué le paso a al caficultura colombiana que Juan Valdez dejo de se el orgullo nacional? Recuperado de <https://www.las2orillas.co/que-le-paso-la-caficultura-colombiana-juan-valdez-dejo-de-ser-el-orgullo-nacional/>
Lasillavacia
- 2016 Carlos Ardila Lulle. Recuperado de <http://lasillavacia.com/quienesquien/perfilquien/carlos-arturo-ardila-luelle>
- 2017 Reconocimiento a los derechos del campesinado: entre adjetivo y sustantivo. Recuperado de: <http://lasillavacia.com/silla-llena/red-rural/historia/reconocimiento-los-derechos-del-campesinado-entre-adjetivo-y>
Levinas, E.
- 2002 Totalidad e infinito. Ensayo sobre la exterioridad. España: Ediciones Salamanca:
Machado, A.
- 2009 Desarrollo social y económico en Colombia: siglo XX. El café en Colombia a principios de siglo XX. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- 1977 EL café: de la aparcería al capitalismo. Bogotá: punta de lanza.
Machado, A.
- 2002 El cuarto iconoclasmo. Diálogos de la comunicación, (64), 50-63.
Mari, V.
- 2011 Comunicar para transformar, transformar para comunicar. Madrid, España: Editorial Popular.
Merrel, F.
- 1998 Introducción a la Semiótica de C.S. Peirce. Venezuela: Ediciones Astro Data, S, A.
Minz, S.
- 1996 Dulzura y poder. El lugar del azúcar en la historia moderna. México: Siglo XX
muchmusicVEVO
- 2018 Porque Caracol y RCN No Difunden Esto? – Paro Cafetero [Archivo de video] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=AcJWa_q0GuI
Naciones Unidas
- 2015 n1529193. Recuperado de <http://foroalc2030.>
cepal.org/2017/es/file/244
- 2000 Asamblea General. Recuperado de <http://www.un.org/spanish/milenio/ares552.pdf>
- Noticias Caracol
- 2013 Batallas campales y bloqueos de vías marcaron segundo día de paro cafetero - Febrero 26 de 2013 [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=g-aOboQyHS0>.
Noticiero Noti5
- 2013 Nota informáticas “Drama de viajeros atrapados en Cali por el paro cafetero [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=hzvHG1zOpyA>
Noticias RCN
- 2013 Robledo en noticias RCN sobre el paro [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iJ-8eZIGKiw>
Palacios, M.
- 2008 El café en Colombia, 1850-1970. Una historia económica, social y política. México, D.F.: EL colegio de México, A.C.
Pendergrast, M.
- 2002 EL café: Historia de la semilla que cambio el mundo. Buenos Aires: Javier Vergara S.A.
Pérez, A.
- 2013 ULL. El acceso a la alteridad del otro en fenomenología del siglo XX. Disponible en: www.youtube.com/watch?v=BpVqjCu251Q
- Perry, G.
- 1990 Una década gris oscura. El Tiempo, recuperado de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-69438>
Portafolio
- 2007 Caja Agraria: adiós a otra insignia nacional. Recuperado de <http://www.portafolio.co/economia/finanzas/caja-agraria-adios-insignia-nacional-230350>
Presidencia de la Republica
- 2017 Presidente Santos en la instalación del Foro Mundial de Productores de Café - 11 de julio de 2017. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=L0wj360uta4&t=27s>

- Quijano, O.
2012 Ecosimías. Visiones y prácticas de diferencia económico/cultural en contextos de multiplicidad. Popayán: Universidad del Cauca
- Rancièrè, J.
1996 El desacuerdo. Política y filosofía, Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión
- Requena, J, G.
2015 En torno a la quemadura Teoría del Texto vs. Teoría de la Comunicación. Madrid: Editorial Fragua.
2015 El oscuro retorno de la diosa. Recuperado de <http://www.gonzalezrequena.com/resources/2015%20El%20oscuro%20retorno%20de%20la%20Diosa.pdf>
2014 [MAEID] EL punto de ignición – Jesus Gonzales Requena. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=w11vTITzwi4>
1997 La imagen: lo semiótico, lo real, lo imaginario. Revista Sociocriticism. (12), 117- 137.
- Reina, M. Silva, G. Samper, L, F. Fernandez, M, P.
2007 Juan Valdez. La estrategia detrás de la Marca. Bogotá D.C.: Ediciones B
- Russell, J, T.
2005 Publicidad. Décimo sexta edición. México: Pearson Educación.
- Salcedo, L. Pinzón, R. Duarte, C.
2013 El paro agrario: un análisis de los actores agrarios y los procesos organizativos del campesinado colombiano. Recuperado de https://www.javerianacali.edu.co/sites/ujc/files/node/field-documents/field_document_file/el_paro_nacional_agrario-_un_analisis_de_los_actores_agrarios_y_los_procesos_organizativos_del_campesinado_colombiano._centro_de_estudios_interculturales._.pdf
- Sambrin, M.
1986 La psicología de la “Gestalt”. Recuperado de <file:///C:/Users/gatito/Downloads/506873655.M%20Sambrin-Gestalt.pdf>
- Sastore, E, C.
2011 Tabaco, quina y añil en el siglo XIX: Bonanzas efímera. Recuperado de: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/revistas/credencial/marzo2011/tabaco-quina-anil-siglo-XIX>
- Satue, E.
1990 El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestro días. Madrid: Alianza Editorial
- Semana
1997 Julio Mario Santo Domingo es una institución nacional. Recuperado de <http://www.semana.com/especiales/articulo/julio-mario-santo-domingo/32879-3>
- Tramas y mingas
2015 Tramas y mingas para el buen vivir. Recuperado de <https://tramasymingasparaelbuenvivir.wordpress.com/>
- Trouillot, M,R.
2014 T ransformaciones Globales. La antropología y el mundo moderno. (Gnneco, Cristóbal. Trad.) Popayán: Universidad del Cauca
- Tocancipá, J, F.
2010 El juego político de las representaciones. Análisis antropológico de la identidad cafetera nacional en contextos de crisis. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1900-54072010000100006
- Tocancipá, J. F., Luna, E. M., Luna, M., Luna, O. Mamián, A., Mamián, P., Gómez, J. & Rosero, J. 2
2015 Cafeteros del Macizo Colombiano. Recreando historias en tiempos de crisis, corregimiento el paraíso (Sucre - Cauca). Popayán: Editorial Universidad del Cauca
- Toro, Z, G. 2
2005 Eje cafetero Colombiano: compleja historia de caficultura, violencia y desplazamiento. Revista de Ciencias Humanas. UTP. (36), 127-149.
- USDA
2017 About the U.S. Department of Agriculture. recuperado de <https://www.usda.gov/our-agency/>

about-usda

Yo amo el café de Colombia

2017 Declaración Final del foro mundial de productores de café 2017. [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=zNrJz3SdxYg>

Wallertein, I.

1999 El capitalismo ¿Qué es? Un problema de conceptualización. México: Universidad nacional Autónoma de México

Wacquant, L.

2008 “Hacia una praxeología social: la estructura y la lógica de la sociología de Bourdieu”, en Pierre Bourdieu y Löic Wacquant, Una invitación a la sociología reflexiva, Buenos Aires, Siglo XXI, pp. 21-90.

CONSTRUCCIÓN DE LA IMAGEN DE LA CIUDAD DE VALLEDUPAR A TRAVÉS DE SUS ELEMENTOS GRÁFICOS REPRESENTATIVOS.

DAYANA MARGARETH VILLALBA BOLAÑO
DVILLALBA5@ESTUDIANTES.AREANDINA.EDU.CO
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
DING

RESUMEN

La ciudad de Valledupar es también conocida como la capital mundial del vallenato, este género musical ha sido calificado y nombrado como patrimonio cultural e inmaterial de la nación, convirtiéndose así en el identificador por excelencia para la mayoría de los ciudadanos que habitan la ciudad, con el paso del tiempo este pensamiento ha crecido con tal fuerza que se ha vuelto parte constitutiva de la vida cotidiana y ha sesgado un poco a los ciudadanos quienes no ven que tienen otros elementos representativos como lo son los gráficos, y que todo se reduce a solo tres instrumentos: la caja, la guacharaca y el acordeón; dejando de lado otros componentes culturales que también son pertenecientes a las raíces y la historia de la ciudad.

Esta investigación se ha comenzado a desarrollar a partir de lo expuesto anteriormente y pretende describir los personajes, lugares y monumentos más representativos que identifican a la ciudad de Valledupar. Este estudio es cualitativo con carácter descriptivo y se definirá a través de encuestas (las cuales evidenciarán el poco conocimiento de los ciudadanos sobre los elementos gráficos característicos de la ciudad), entrevistas y fichas de observación (las cuales determinarán los elementos propios de la ciudad).

Esperando obtener como resultado de la investigación que los ciudadanos conozcan un poco más acer-

ca de los elementos gráficos que componen la ciudad y que de alguna manera son inherentes a los ciudadanos que habitan en ella, todo lo anterior se podrá dar cuenta en el diseño de un libro que contenga información y fotografías de dichos componentes visuales que hacen parte de la ciudad.

PALABRAS CLAVE

Identidad, Cultura, Ciudad, Diseño, Valledupar

REFERENCIAS

- Bunčuga, M. (2017) Wepphoto Street Vol 4. Recuperado el 12 de Septiembre de 2017, de: https://issuu.com/mariobuncuga/docs/street_vol_4
- El Heraldo (2015). ¿Es la Nueva Ola una amenaza para el vallenato tradicional?. Recuperado el 3 de Mayo de 2017, de: <https://www.elheraldo.co/entretenimiento/es-la-nueva-ola-una-amenaza-para-el-vallenato-tradicional-232178>
- Giménez, G. (2009). Cultura, identidad y memoria. Materiales para una sociología de los procesos culturales en las franjas fronterizas. Recuperado el 8 de Septiembre de 2017, Recuperado de: <http://perio.unlp.edu.ar/teorias2/textos/articulos/gimenez.pdf>
- González, W. (2011) La dinámica social en la definición del espacio rural. Recuperado el 16 de Abril de 2018, de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-42262011000100012
- Grisolia, C. (2011) Relaciones del diseño gráfico con la identidad de las ciudades. Conexiones con el city branding y el diseño de información. Recuperado el 8 de Septiembre de 2017, de: http://www.disenio.uma.es/i_diseno/i_diseno_6/carmen_grisolia.htm
- Guerrero, J. (2012). Festival de tradición oral ciudad de Valledupar. Recuperado de: [Elpilon.com.co](http://elpilon.com.co) Recuperado el 4 Mayo de 2017: <http://elpilon.com.co/festival-de-tradicion-oral-ciudad-de-valledupar/>
- Iberti, C. (2017). Lectura, lenguaje y comunicación. Recuperado el 12 de Septiembre de 2017, de: <http://www.icarito.cl/quienes-somos/>
- Lynch, K. (2008). La imagen de la ciudad. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Navío, E. (2001). Identidad. Recuperado el 15 de Mayo de 2017, de: <http://linea-e.com/cuadernos/pdfs/numero09/identidadezequiel.pdf>
- Ramírez, J. (1998). Los dos significados de la ciudad o la construcción de la ciudad como lógica y retórica. Universidad de Barcelona. Recuperado el 18 de Abril de 2018, de: <http://www.ub.edu/geocrit/sn-27.htm>
- Rojas de Rojas, Morelba; (2004). Identidad y cultura. Educere.
- Valledupar (2008). Datos de Nuestra Ciudad. Recuperado el 3 de Mayo de 2017, de: <http://www.valledupar.com/laciudad.html>
- Vanegas, G. (2009). Todo sobre el vallenato colombiano. El Vallenato. Recuperado el 8 de Septiembre de 2017, de: <https://gersonasisvanegas.wordpress.com>
- Zuleta, E. (1982). Sobre la lectura.

IMAGINARIUM, DISEÑO DE EXPERIENCIAS PARA LA EDUCACIÓN SEXUAL

NATALIA FERNÁNDEZ

PIMAGINARIUM@GMAIL.COM

DAIAN ALEXA MUÑOZ DE LA HOZ

DAIAN@UNICAUCA.EDU.CO

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

RESUMEN

Imaginarium, proyecto de diseño de experiencias aborda la educación sexual en la secundaria, surge al identificar la necesidad de crear herramientas y ambientes adecuados para dialogar sobre esta temática con estudiantes, profesores y padres de familia puesto que, las dinámicas de enseñanza frente al tema tienden a fomentar prácticas comunicativas verticales enfocadas en la prevención de riesgo donde los jóvenes son receptores pasivos de la información.

El proyecto se desarrolló durante el 2015 y 2016 en la Institución Educativa Agropecuario Integrado Sotará, departamento del Cauca, como una prueba piloto. La meta es diseñar material educativo focalizado en espacios educativos rurales y contribuir a la consolidación de ambientes propicios para conversar sobre temas como: diversidad sexual, relaciones afectivas y sexuales, y diferentes construcciones sociales de familia, motivando a los estudiantes a participar activa y críticamente en la configuración de su mirada sobre el tema.

Metodológicamente, esta apuesta es el resultado de procesos investigativos colaborativos e interdisciplinarios, indagaciones sobre los imaginarios de la comunidad educativa, talleres, visualizaciones y análisis de información para identificar conceptos claves

en el desarrollo de contenidos, configurando así una experiencia de juego sinestésica y vivencial como estrategias para apropiar conocimientos.

Imaginarium, el país de las ideas, cuenta con siete prototipos de interfaces pensados para que las comunidades educativas rurales entablen diálogos de manera espontánea y divertida, realizando un viaje — propuesta narrativa— que invita a explorar conceptos de la sexualidad y el género, desde prácticas cotidianas del contexto. El proyecto aporta una mirada innovadora pues realiza apuestas narrativas y lúdicas, que vinculan a los jóvenes desde sus imaginarios a una experiencia flexible que traspasa la oferta de contenidos informativos y genera espacios de diálogo desde la multiplicidad de miradas frente a la temática.

PALABRAS CLAVE

Diseño experiencias sexualidad imaginarios diálogo

REFERENCIAS

Cal, Enrique; Solana Quesada
2003 ‘La Sexualidad a Flor de Piel Estrategias de trabajo comunitario con adolescentes y jóvenes en afectividad y sexualidad’. Montevideo, Instituto de Desarrollo Humano [IDHU] de la Asociación Cristiana de Jóvenes [ACJ] Comisión de la Mujer, División Salud y Programas Sociales. Montevideo. Disponible en: http://psico.edu.uy/sites/default/files/cursos/apas_trabajo%20sexualidad%20adolescentes.pdf

Cano, Agustín
2012 La metodología de taller en los procesos de educación popular. Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales. (2) 2: 22-51. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.5653/pr.5653.pdf

- Careaga, Adriana
2006 'Aportes para diseñar e implementar un taller'. 8vo. Seminario-Taller en Desarrollo Profesional Médico Continuo (DPMC), 2das Jornadas de Experiencias educativas en DPMC. Disponible en: http://www.medfamco.fmed.edu.uy/Archivos/pregrado/Ciclo_Introductorio/Materiales/Material%20EMCcolonia2007/fundamentaciontalleres.pdf
- Bhuchanan, Richard
1992 Wicked Problems in Design Thinking. Design Issues, 8 (2): 5-21. Traducido por: Augusto Lazo. Disponible en: <http://www.jstor.org/stable/1511637?origin=JSTOR-pdf> o <https://es.scribd.com/document/268992736/PROBLEMAS-PERVERSOS-EN-EL-PENSAMIENTO-DEL-DISEÑO-DE-BUCHANAN>
- Bonsiepe, Gui
1999 Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Butler, Judith
2015 Deshacer el género. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Forero La Rotta, Augusto
2013 El diseño de experiencias. Revista de Arquitectura. 15(1):78-83
- Hernando, Almudena.
2012 La fantasía de la individualidad: sobre la construcción sociohistórica del sujeto moderno. Madrid: Katz.
- Huizinga, Johan.
1972 Homo ludens. Madrid: Alianza Editorial.
- Manzini, Ezio
2012 Servicios Colaborativos. Diseño e innovación social para la sostenibilidad. Experimenta Magazine. Disponible en: <https://www.experimenta.es/noticias/grafica-y-comunicacion/servicios-participativos-colaborativos-diseno-e-innovacion-social-para-la-sostenibilidad-3711/>
- 2005 Creative communities, collaborative networks and distributed economies - promising signals for a sustainable development.
- Rodríguez Morales, Luis
2015 El Diseño. Hacia la interdisciplina de una disciplina. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/299660991_El_Diseño_Hacia_la_interdisciplina_de_una_disciplina
- Mendoza López, Priscila
2006 'Lineamientos de diseño de información para el desarrollo de sitios educativos en Internet'. Trabajo de grado. Licenciatura en Diseño de Información. Departamento de Arquitectura y Diseño. Universidad de las Américas Puebla. Disponible en: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/mendoza_1_p/
- Mirzoeff, Nicholas
2003 Una introducción a la cultura visual. España: Paidós Ibérica. Traducción: Paula García Segura. Disponible en: <https://bibliodarf.files.wordpress.com/2013/11/4c-mirzoeff-n-una-introduccion-a-la-cultura-visual-primera-parte.pdf>
- Nicholas Mirzoeff
2014 La cultura visual contemporánea: política y pedagogía para este tiempo. Entrevista realizada por Inés Dussel, Disponible en: <http://www.propuestaeducativa.flacso.org.ar/entrevista.php?num=31&id=0>.
- Ramírez Cruz, Héctor
2006 La Metáfora, un Encuentro entre lenguaje, pensamiento y experiencia. Boletín de Lingüística. 18(25). Disponible en: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pi

d=S0798-97092006000100004

Duque, Sandra

2016 Sexualidad y Educación: el caso del Programa Nacional de Educación para la Sexualidad y la Construcción de Ciudadanía (PESCC) propuesto por el MEN (2004 - 2010). Proyecto de grado para optar al título de maestría en educación, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, 2016, p. 164,165.

Frascara, Jorge

2000 Diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires, Ediciones Infinito. Disponible en : <https://catedragrafica1.files.wordpress.com/2009/09/disenoycomunicacion.pdf>

DIÁLOGOS FORMATIVOS DEL SEMILLERO CULTURAMA: ENTRE EL DISEÑO, EL SABER ARTESANAL Y LAS IDENTIDADES LOCALES

MANUELA VELÁSQUEZ VÉLEZ

MANUELA.VELASQUEZ@UPB.EDU.CO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN DE ESTUDIOS EN DISEÑO (GED)

RESUMEN

El Semillero Culturama es un espacio de formación de investigación en diseño adscrito a la Facultad de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín. De ahí que su interés principal se sitúe en unas dinámicas de reflexión que propicien espacios para el trabajo individual y colectivo, en donde el diálogo, el cuestionamiento constante, el desarrollo de la autonomía y el pensamiento crítico son procesos imprescindibles del semillero.

En tal sentido, la motivación que nos convoca a participar de este 8vo. Encuentro de Semilleros... tiene una doble dimensión. La primera tiene que ver con el interés de compartir nuestra propuesta metodológica y formativa en la cual propendemos por abordar las distintas temáticas a partir de: encuentros para la discusión entre quienes conformamos el grupo, realización de conversaciones y la articulación de todo ello en los proyectos de investigación particulares de los participantes.

La segunda dimensión, hace referencia a que en la actualidad los temas de discusión y los proyectos de investigación que nos encontramos abordando tienen que ver con la revisión de los vínculos entre el dise-

ño, las identidades locales y los saberes artesanales. En efecto, nuestras inquietudes conceptuales, metodológicas e investigativas giran en torno a los posibles diálogos entre una disciplina proyectual como el diseño en relación con la compleja y rica amalgama de identidades locales del territorio nacional y sus manifestaciones en las prácticas cotidianas de los saberes artesanales que allí se despliegan. Lo expuesto se recoge concretamente en tres proyectos de investigación que están siendo acompañados desde el semillero.

Con lo dicho, la ponencia que proponemos versará sobre el imbricado proceso en el que el Semillero Culturama forma en investigación investigando y sobre las posibilidades de pensar, hacer y proyectar el diseño desde nuestras diversidades identitarias, territoriales y tradicionales.

PALABRAS CLAVE

Semillero, Formación, Diseño, Identidades, Artesanía

REFERENCIAS

- Amaya, H. (2009). Cultura, artesanía y desarrollo. En U. E. Bosque, más D. Especial artesanías (págs. 24-34). Bogotá: Universidad El Bosque.
- Canclini, N. G. (1999). Industrias culturales y globalización: Procesos de desarrollo e integración en América Latina. En N. G. Moneta, Las industrias culturales en la integración latinoamericana (págs. 90-111). Buenos Aires: Eudeba.
- Castro, I. D. (2003). Diseño industrial y artesanía. En A. C. Quiñones, Reflexiones en torno a la artesanía y el diseño en Colombia (págs. 27-44). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Ceballos, M. (2016). Diseño industrial expandido como categoría aplicable e innovadora de la gestión cultural. Medellín: Tesis de maestría no publicada, Universidad de Antioquia.
- Grisales, A. (2015). Artesanía, arte y diseño. Una indagación filosófica acerca de la vida cotidiana y El saber práctico. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Martín-Barbero, J. (1989). De los medios a las mediaciones. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Melo, J. O. (Noviembre de 2006). Contra la Identidad. El Malpensante(74). Obtenido de www.elmalpensante.com: http://www.elmalpensante.com/articulo/359/contra_la_identidad
- Montaña, J. (2010). Diseño asociativo: del diseñador autor al diseñador facilitador. En A. M. Gracia, Diseño, artesanía e identidad. Experiencias académicas locales de Diseño Artesanal en Colombia y El Salvador (págs. 23-48). Popayán: Axis Mundi Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca.
- Quiñones, A. C. (2003). Artesanía y diseño en Colombia. En E. A. Quiñones, Reflexiones en torno a la artesanía y el diseño en Colombia (págs. 1-26). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Quintero, J., Munévar, R., & Munévar, F. (2008). Semilleros de investigación: una estrategia para la formación de investigadores. Educación y Educadores, 11(1), 31-42.
- Restrepo, B. (2003). Investigación formativa e investigación productiva de conocimiento en la universidad. Nómadas (Col)(18), 195-202.
- Solórzano, A. (2011). Estudio socio-histórico sobre la iconografía de la cerámica utilitaria del Carmen de Viboral en Antioquia. Obtenido de <http://www.historiadeldisseny.org>: Recuperado el 15 de mayo del 2014 de: <http://www.historiadeldisseny.org/congres/pdf/28%20Solorzano,%20Augusto.pdf>
- Vega, D. R. (2012). El aprendizaje de la artesanía y su reproducción social en Colombia. Educación y Territorio, 2(1), 89-112.

DISCURSOS NO OFICIALES SOBRE LA PAZ Y LA GUERRA EL PAPEL DE LA SENSIBILIDAD ESTÉTICA EN LA CONSTITUCIÓN DE LOS PROCESOS DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL.

DIANA CASTELBLANCO

DIANA.CASTELBLANCO@UTADEO.EDU.CO

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO

GRUPO DE INVESTIGACIÓN DISEÑO, PENSAMIENTO, CREACIÓN

RESUMEN

Como profesional en Diseño, y bajo la profunda convicción que estas áreas del conocimiento (artes y diseño) se ocupan más que de la producción de ornamentos y artefactos bellos y útiles, me interesa demostrar que el conocimiento de lo sensible permite aproximarse a distintas formas de comprensión social y expresión pública de las cosas que nos hacemos unas personas a las otras y a la naturaleza, como lo expresa Martínez, G (2001) cuando, desde una perspectiva filosófica y fenomenológica, se refiere a otras formas de hacer las paces.

Las ideas occidentales sobre la paz y la violencia, pueden revisarse desde una actitud crítica que nos permita acercarnos más a la realidad conflictiva con la que organizamos las relaciones humanas y a otras maneras de construir relaciones pacíficas. Se propone entonces romper la dicotomía entre razón y emoción venida del saber occidental, y reconceptualizar las ideas de paz desde una especie de razón sensible, provisionalmente derivada de las expresiones públicas de las artes y el diseño que circulan en sociedad.

Es la producción académica que a lo largo de 10 años vengo desarrollando en torno a la hipótesis que dice

que el diseño es medio para la movilización social y los objetos públicos son dispositivos promotores de dicha movilidad, el principal antecedente que motiva este interés. Al respecto se pueden revisar los libros y artículos de mi autoría que recogen parte de estas reflexiones.

Ahora bien, es indiscutible que también existe una motivación derivada del momento social actual en Colombia, donde el posconflicto -fruto del proceso de negociaciones con la extinta guerrilla de las FARC- pone de presente los conceptos de paz y violencia y las relaciones existentes entre ellos, y en general consideraciones sobre alternativas que favorezcan la construcción de una cultura a favor de la paz.

PALABRAS CLAVE

Conocimiento Sensible, Paz, Violencia, Diseño

REFERENCIAS

- Arendt, H. (1977) *¿Qué es la Política?* Barcelona: Paidós
- Bachelard, G. (2000). *La Poética del Espacio*. México : Fondo de Cultura Económica.
 - Castelblanco, D. (2015). *Un Diseño Político en la Ciudad*. Colección Improntas de Un Error. Ed. Centro Editorial Universidad Del Valle. 35 - 79
 - Castelblanco, D. (2014). *La Dimensión Rutinaria y Extraordinaria de la Vida Cotidiana en la Ciudad*. Revista Nexus. Ed. Centro Editorial Universidad Del Valle (15), 206 - 219
 - Castelblanco, D. (2014). *Del Diseño de la Técnica al Diseño de las Prácticas en la Ciudad*. Revista Lallista. 11(2), 99-109
 - Castelblanco, D. (2010). *Los Relatos del Objeto Urbano*. Una reflexión sobre las formas de habitar el espacio público. Bogotá: Editorial Punto Aparte.
 - Certau, M. (2000) *La invención de lo cotidiano*.

Vol.2, Habitar, Cocinar. México: Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente: Cultura Libre.

- Debray, R. (2001). Introducción a la Mediología. Barcelona: Paidós.

- Duque, F. (2001). Arte Público Espacio Político. Madrid: Akal.

AVANCES Y RETOS DESDE EL DISEÑO EN LA APROPIACIÓN TECNOLÓGICA DE GOBIERNO ELECTRÓNICO BOGOTANO HOY

ANDRÉS FELIPE PARRA VELA

AFPARRA@UNICOLMAYOR.EDU.CO

UNICOLMAYOR

SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN ÁREA DIGITAL

RESUMEN

Partiendo de la discusión generada dentro de la tesis de Maestría del autor (Parra-Vela, 2018), se presenta una oportunidad para abordar una segunda fase investigativa encaminada a la análisis de interfaces, interacción del usuario con productos y servicios, y como los tres principios de un enfoque incluyente -como lo es el diseño transgeneracional- (Pirkl, 1995), pueden potenciar la apropiación tecnológica en diversos usuarios.

En consideración a lo anterior, esta investigación en curso busca caracterizar una serie de elementos mediados por el diseño sobre los que la alfabetización digital y el empoderamiento, contemplados en los lineamientos gubernamentales de Gobierno Digital en Colombia (en adelante GD) y particularmente en casos de estudio circunscritos en los trámites y servicios en línea de la ciudad de Bogotá.

En ese orden de ideas, se planifica una investigación de orden cualitativo mediada por el diseño centrado en el usuario (IDEO, 2013) en la que se contemplan tres fases -escuchar, crear y entregar-. Su objetivo general es identificar los elementos de diseño relevantes en la apropiación tecnológica del GD bogotano desde los casos de estudio seleccionados. Para tal efecto, se reconocerán los avances propiciados por la

estrategia GEL a través de la alfabetización digital, se explicarán los retos a partir del diagnóstico de las mediaciones tecnológicas implícitas en el empoderamiento de las personas en el entorno digital; para así comparar la eficacia, eficiencia, y satisfacción de los elementos de diseño frente a los casos de estudio definidos.

Actualmente, dicha investigación se encuentra en el reconocimiento del estado actual de la estrategia GEL y la alfabetización digital presente allí. Se espera con el presente estudio se complementan los aportes metodológicos consignados en la fase 1, proporcionando nuevos elementos de diseño que propicien la inclusión digital y el empoderamiento a través del diseño de medios digitales.

PALABRAS CLAVE

Diseño, interfaces, e-government, servicios, DCU

REFERENCIAS

- IDEO (2013). The Field Guide to Human-Centered Design. Recuperado el 23 de junio de 2018 desde: <http://www.designkit.org/resources/1>
- Parra-Vela, Andrés Felipe (2018) Aportes metodológicos al diseño web Inclusivo dirigido al adulto mayor, caso: ciudadanía digital en Bogotá. Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Colombia - Sede Bogotá. Recuperada el 03 de julio de 2018 a partir de: <http://bdigital.unal.edu.co/63533/>
- Pirkl, J. J. (1995). Transgenerational design: prolonging the American dream. *Generations*, 19, 32-36.

EL AFFORDANCE REAL Y PERCEPTIVO, EL ESLABÓN PERDIDO EN LA EXPERIENCIA DE SALA ABIERTA. CASO PARQUE EXPLORA

MIGUEL ÁNGEL BRAN GALLEGO

MIGUELBRAN03@HOTMAIL.COM

JUAN DIEGO MORENO ARANGO

JUANMORENO@ITM.EDU.CO

INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO

GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN ARTES Y HUMANIDADES

RESUMEN

El Parque Explora es un museo interactivo, ubicado en el sector norte de la ciudad de Medellín, que se define a sí mismo como un parque de ciencia y tecnología, un acuario, un planetario. Tal como lo publican en su página web: “Espacios versátiles, escenarios memorables ubicados bajo el agua, al borde del universo y en salas premiadas nacional e internacionalmente por sus experiencias poco convencionales, que permiten vivir el significado más profundo y verdadero de la innovación” (Corporación Parque Explora, 2018).

El Semillero de Investigación en Diseño y Salud del Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín, desarrolla con el Parque Explora el proyecto “Accesibilidad de la población con divergencia cognitiva a muestras museográficas a partir del diseño de experiencia con enfoque inclusivo”.

Este proyecto pretende mejorar la experiencia de personas con necesidades cognitivas especiales durante la visita al Museo Interactivo. Un esfuerzo pionero en los museos colombianos, ya que hasta ahora la inclusión de las personas con divergencia cognitiva era una asignatura pendiente en este tipo de instituciones. Éste trabajo es una investigación cualitativa de tipo fenomenológico con el fin de entender la experiencia

y proponer a partir de la vivencia de sus usuarios una posible solución y se desarrollará en dieciocho meses. Para el desarrollo del trabajo de campo se tomó como muestra la Sala Abierta, un espacio diseñado para ser el abrebocas del Parque para el usuario. Dentro de los resultados parciales de este trabajo, se encontró que el affordance, como cualidad que define las posibilidades de interacción entre usuario, objeto y contexto, es el eslabón que afecta actualmente la experiencia del usuario dentro de la Sala en mención.

PALABRAS CLAVE

Accesibilidad, Inclusión, diseño, experiencia, affordance

REFERENCIAS

Alcaldía de Medellín. (2010). Acuerdo número 86 de 2009. Obtenido de Alcaldía de Medellín: <https://www.medellin.gov.co/irj/go/km/docs/wpcccontent/Sites/Subportal%20del%20Ciudadano/Bienestar%20y%20Desarrollo%20Social/Secciones/Publicaciones/Documentos/2010/acuerdo%2086%202009.pdf>

Debray, R. (1994). Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en accidente. Barcelona: Paidós Comunicación.

Departamento Administrativo Nacional de Estadística - DANE. (12 de 07 de 2016). Departamento Administrativo Nacional de Estadística - DANE. Obtenido de <http://www.dane.gov.co/index.php/educacion-cultura-y-gobierno/encuesta-de-consumo-cultura>

Dirección Operativa de Extensión Educativa y Recreativa. (2016 de 06 de 21). Buenos Aires Ciudad. Obtenido de Buenos Aires Ciudad: www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/aer/pdf/5_avc.pdf

Fundación ONCE. (2012). accesibilidad y capacidades cognitivas orientación en espacios públicos para todas las personas. Obtenido de accesibilidad y capacidades cognitivas orientación en espacios públicos para todas las personas: <http://accesibilidadcognitivaurbana.fundaciononce.es/>

Gibson, J. (1974). La percepción del mundo visual. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Gómez del Águila, L. (10 de 05 de 2011). Accesibilidad e inclusión en espacios de arte: ¿cómo materializar la utopía? Obtenido de Arte Individuo y Sociedad: <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/38044>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (Agosto de 2010). Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Obtenido de Instituto Colombiano de Bienestar Familiar: <http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/PortalICBF/RecursosMultimedia/Publicaciones/Editoriales1/CARTILLA-COGNITIVA-7.pdf>

ROMPIENDO EL PARADIGMA DE LA PANTALLA: DISEÑO DE INTERACCIÓN COMO MEDIADOR DE APRENDIZAJE EN MUESTRAS MUSEOGRÁFICAS.

MIGUEL ANGEL BRAN GALLEGO
MIGUELBRAN03@HOTMAIL.COM
INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO
GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN ARTES Y HUMANIDADES

RESUMEN

Las muestras museográficas son espacios para la diseminación del conocimiento y expansión cultural, “El museo es una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo” (ICOM,2007)

En la actualidad todos apuntan a convertirse en muestras museográficas mucho mas incluyentes y mucho mas interactivas, pero en verdad ¿se entiende la interactividad al desarrollar dichas evoluciones museográficas?, para entender como funciona la interacción en dichas muestras debemos entender que “Sí los museos no comunican, mueren. Para que la comunicación exista tanto el emisor como el receptor del mensaje deben compartir los mismos conceptos, incluso las mismas pasiones. Los museos y galerías necesitan encontrar maneras de despertar y contagiar pasiones, así como nuevas formas de explorar ideas que sean esclarecedoras para el público, aprovechando las colecciones del museo, la curiosidad y experiencias de visitantes reales y potenciales” (Hooper-Greenhill, 1994, p.34), por esto la interacción en

los museos debe ser mucho mas empática y la forma más asertiva de generar empatía es generar identificación a los usuarios de dicha muestra museográfica. Esta ponencia pretende romper los paradigmas creados entorno a la innovación de las muestras museográficas y demostrar que la forma de crear una muestra mas interactiva e incluyente no necesariamente debe ser a partir de adecuaciones tecnológicas en dichas muestras y que las herramientas brindadas por el diseño de interacción permiten una experiencia más significativa para los usuarios sin necesidad de ser más tecnológica.

PALABRAS CLAVE

museografía, interacción, empatía, diseño, experiencia

REFERENCIAS

- Alcaldía de Medellín. (2010). Acuerdo número 86 de 2009. Obtenido de Alcaldía de Medellín: <https://www.medellin.gov.co/irj/go/km/docs/wpccontent/Sites/Subportal%20del%20Ciudadano/Bienestar%20y%20Desarrollo%20Social/Secciones/Publicaciones/Documentos/2010/acuerdo%2086%202009.pdf>
- Debray, R. (1994). Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en accidente. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística - DANE. (12 de 07 de 2016). Departamento Administrativo Nacional de Estadística - DANE. Obtenido de <http://www.dane.gov.co/index.php/educacion-cultura-y-gobierno/encuesta-de-consumo-cultura>
- Dirección Operativa de Extensión Educativa y Recreativa. (2016 de 06 de 21). Buenos Aires Ciudad. Obtenido de Buenos Aires Ciudad: www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/aer/pdf/5_avc.pdf
- Fundación ONCE. (2012). accesibilidad y capacidades cognitivas orientación en espacios públicos para

todas las personas. Obtenido de accesibilidad y capacidades cognitivas orientación en espacios públicos para todas las personas: <http://accesibilidadcognitivaurbana.fundaciononce.es/>

Gibson, J. (1974). La percepción del mundo visual. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Gómez del Águila, L. (10 de 05 de 2011). Accesibilidad e inclusión en espacios de arte: ¿cómo materializar la utopía? Obtenido de Arte Individuo y Sociedad: <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/38044>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (Agosto de 2010). Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Obtenido de Instituto Colombiano de Bienestar Familiar: <http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/PortalICBF/RecursosMultimedia/Publicaciones/Editoriales1/CARTILLA-COGNITIVA-7.pdf>

REPRESANTABILIDAD DE MATERIALES GRÁFICOS DE LA CIUDAD DE BOGOTÁ, ORGANIZACIONES “HOMBRES TRANS BOGOTÁ” 2010-2017

KAREN MELISA RINCÓN ALFONSO
MELISARINCON.DG@GMAIL.COM
 UNIVERSIDAD DE CALDAS

RESUMEN

Esta investigación tiene como motivación principal enmarcar el análisis de una situación de orden cultural. Se busca problematizar relaciones entre imaginarios sobre personas con experiencia de vida transgénero, representabilidad, cultura visual y diversidad, de este modo el diseño gráfico y los productos de diseño, en este caso materiales impresos elaborados por organizaciones trans ubicadas en Bogotá durante los años 2010 y 2017, son entendidos no solo como objetos, sino también como artefactos que construyen al sujeto y tienen una relevante fuerza cultural, por tal motivo es importante plantearse lo siguiente en torno al pensamiento proyectual del diseño: ¿Qué discursos aparecen en torno al cuerpo en el pensamiento del diseño y la creación en relación con el género y las subjetividades? ¿Cómo se comprende la transmasculinidad en el diseño editorial?. Es muy importante para esta investigación la exploración de recorridos y acontecimientos que evidencian la transición y ambigüedad de género, así como los desafíos de algunos sujetos frente a narrativas hegemónicas. La construcción de estos relatos en torno a la identidad de género requiere de herramientas que visibilicen diversas miradas sobre estas, como ya señaló Mitchell (2003) “la cultura visual es construcción visual de lo social, no únicamente la construcción social de la visión”, en ese sentido, la presente tiene como objetivo buscar

ser un ejercicio narrativo y crítico sobre el ejercicio del diseño entorno a las acciones performativas y de visibilidad de hombres con experiencia de vida trans, teniendo en cuenta al diseño gráfico y editorial, específicamente, como un campo de proyección que presenta un desarrollo aún inicial para tratar asuntos relacionados con sujetos que no obedecen a las normas heterosexuales y heteronormativas. La metodología de esta investigación esta delimitada por un marco cualitativo basado en un proceso inductivo, exploratorio y descriptivo de un proceso etnográfico del cual resultaran narrativas.

PALABRAS CLAVE

Representabilidad, transmasculinidad, artefactos, narrativas, diseño

REFERENCIAS

Mitchell, W.J.T (2003). Mostrando el Ver: Una crítica de la cultura visual. Estudios visuales, volumen (1), 17-40.

RELACIÓN OBJETO - ESPACIO COMO CONSTRUCTOS DEL PATRIMONIO Y LA MEMORIA DE UN LUGAR

GUSTAVO SEVILLA

GUSTAVO.SEVILLA@UPB.EDU.CO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN ARQUITECTURA, URBANISMO Y PAISAJE - ESTUDIOS EN DISEÑO

RESUMEN

Estamos habituados a leer estudios de objetos y espacios desde la historia, estética, antropología y poco frecuente desde la visión del diseño. Esta es una de ellas. Aquí se ha unido a la valoración del patrimonio material las dimensiones funcional/operativo, la estético/comunicativo y el morfo/productivo, propias del diseño industrial para el análisis del “Taburete de Jardín” como una pieza de la memoria y el patrimonio de un lugar.

El análisis aborda la dimensión estético – comunicativa que hace referencia a los factores simbólicos y estéticos, teniendo en cuenta los códigos sociales y culturales de un determinado grupo social y de un escenario o espacio específico, expresados en imaginarios y lenguajes. Además, se elabora la historiografía, determinando su datación, localización en el espacio, autor, análisis de la procedencia, integridad y credibilidad.

También 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 del territorio cultural.

Por último, 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.

No solo se presenta un análisis sistémico de un objeto patrimonial, sino que abre nuevas vías de interpretación sobre lo material e inmaterial sin límites conceptuales ni metodológicos, para acercarnos al descubrimiento de otras visiones y conexiones que construyen la memoria y el patrimonio de un lugar a través de un simple objeto unido a un espacio.

PALABRAS CLAVE

Patrimonio, memoria, cultura, mobiliario, relaciones.

REFERENCIAS

- Bertalanffy, L. (1989). Teoría general de los sistemas. México: Fondo de Cultura Económica S.A.
- Fronzizi, R. (1972). ¿Que son los valores? Barcelona: S.L. Fondo de Cultura.
- Latorre, E. (1996). Teoría general de sistemas aplicada a la solución integral de problemas. Cali: Universidad del Valle.
- Ministerio de Cultura. (2003). Política para la gestión, protección y Salvaguarda del Patrimonio Cultural.
- O’connor, J. McDermott, I. (1998). Introducción al pensamiento sistémico. Recursos esenciales para la creatividad y la resolución de problemas. Barcelona: Ediciones Urano.
- Querol, M. A, (2010). Manual de Gestión del Patrimonio Cultural. Edic. AKAL, Madrid- España.

MAPA DE VALORACIÓN SISTÉMICA DEL PATRIMONIO CULTURAL. PROPUESTA METODOLÓGICA

EVELYN PATINO

EVELYN.PATINO@UPB.EDU.CO

GUSTAVO SEVILLA

GUSTAVO.SEVILLA@UPB.EDU.CO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN ARQUITECTURA, URBANISMO Y PAISAJE - ESTUDIOS EN DISEÑO

RESUMEN

El patrimonio está formado por los bienes culturales que la historia le ha legado a una nación y por aquellos que en el presente se crean y a los que la sociedad les otorga una especial importancia. Es la herencia recibida, testimonio de su existencia, de su visión de mundo, de sus formas de vida, y legado que se deja a las generaciones futuras.

En Colombia, la valoración del patrimonio propone el estudio de las interacciones entre el sujeto, el objeto y el contexto. El sesgo de este modelo es la división de lo material e inmaterial, generando un distanciamiento conceptual y metodológico entre estos dos factores, poniendo en riesgo el entendimiento de elementos que son indivisibles. Este tipo de posturas no son suficientes para abordar los múltiples factores y sus relaciones. Debe pensarse en desarrollar nuevas formas de entenderlo.

En el marco de la investigación “El patrimonio cultural desde la visión sistémica” se desarrolló un modelo de valoración holística del Patrimonio Cultural, que a través de la representación gráfica de relaciones, unifica los elementos que componen el patrimonio material e inmaterial en un conjunto de procedimien-

tos, que permite reconocer los factores, situaciones, costumbres y actitudes predominantes de un territorio cultural, que determinan un sistema patrimonial a través de la descripción de actividades, objetos, espacios, procesos, personas y sus relaciones. La descripción no se limita solo a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las conexiones que existen entre las variables que conformaban el sistema patrimonial en un mapa de valoración.

PALABRAS CLAVE

Patrimonio, Sistema, cultura, mapa, valoración.

REFERENCIAS

- Bertalanffy, L. (1989). Teoría general de los sistemas. México: Fondo de Cultura Económica S.A.
- Choay, F. (1992). Alegoría del Patrimonio. Barcelona. Editorial Gustavo Gili.
- Frondizi, R. (1972). ¿Que son los valores? Barcelona: S.L. Fondo de Cultura.
- Ministerio de Cultura. (2003). Manual de Inventario del patrimonio inmueble.
- Querol, M. A, (2010). Manual de Gestión del Patrimonio Cultural. Edic. AKAL, Madrid- España.
- Rapoport, A. (1986). General Systems Theory: Essential Concepts and Applications. Tunbridge Wells, Kent, Inglaterra: Abacus Press.

ARTESANÍA EN LA URBE

PAULA ANDREA OROZCO VARGAS
PAULA.OROZCO@UPB.EDU.CO
MARIA VALENTINA VELASCO MANZANO
MARIA.VELASCO@UPB.EDU.CO
UNIVERSIDAD PONTIFICA BOLIVARIANA

RESUMEN

Saberes artesanales inmersos en el contexto urbano del Valle de Aburrá, conservando su identidad, en la actualidad.

¿Cómo los saberes artesanales están inmersos en el contexto urbano del Valle de Aburrá, conservando su identidad, en la actualidad?

La presente investigación está planteada para el estudio de la coexistencia de los saberes artesanales situados en el casco urbano y los aspectos característicos del desarrollo de estos en un contexto tan industrializado como el Valle de Aburrá, además caracterizar de saberes artesanales desarrollados en talleres ubicados en el área metropolitana; los motivos que nos llevaron a realizar esta investigación fueron: en primera instancia, el identificado papel poco protagónico que tiene la artesanía en nuestra cotidianidad, vista en la actualidad como una actividad más comercial que como un saber en el que reposa lo habitual, la tradición y la experiencia de una o varias personas que plasman en lo objetual la identidad que cargan de su comunidad; esta falta de protagonismo está dada porque las características urbanas tan industrializadas han acaparado el foco y han sumergido la artesanía en una visión como un saber pre moderno que en la contemporaneidad está llamado a que finalice, fenómeno que se ha visto no solo en la actualidad sino en diferentes momentos de la historia, como por ejemplo en la decadencia de la artesanía con la llegada del modernismo después de su reposicionamiento

con el Art Nouveau. Y en segunda instancia está el interés por mostrar una nueva perspectiva sobre el tema y promover la conservación de estos saberes en el entorno urbano; además se pretende beneficiar a la población artesana al otorgarle un nuevo posicionamiento en el campo cultural y social, postulando la artesanía como una actividad más allá de lo comercial mantener viva su identidad para fomentar la preservación del patrimonio cultural inmaterial.

PALABRAS CLAVE

Arteania, Urbe, Cultura, Identidad, Patrimonio

REFERENCIAS

- Álvarez, J. (2014) La Escuela de Artes y Oficios de Medellín y la profesionalización de los artesanos. Revista Historia y Sociedad No. 26, Medellín, Colombia, pp. 99-119
- Amaya, H. (2012). Artesanías: algo más que un objeto. Amaya, H. (2012) Patrimonio cultural inmaterial-expresión única. Revista de la universidad externado de facultad de finanza facultad de finanzas, gobierno y relaciones internacionales.
- Amaya, H. (2009). Cultura, artesanía y desarrollo. En U. E. Bosque, más D. Especial artesanías (págs. 24-34). Bogotá: Universidad El Bosque.
- Betolaza, A. (2014) Algunas falacias con respecto a la artesanía y a la actividad artesanal. Más D- Revista digital de diseño, Vol. 8 Num 14, pp: 1-5. Recuperado de: <http://masd.unbosque.edu.co/14/algunas-falacias-respecto-artesania-actividad-artesanal>
- Grisales, A. L. (2007). La tecnología una revisión crítica a lo social
- Vega, D. Roberto (2012) El aprendizaje de la artesanía y su reproducción social en Colombia

DISEÑO PARTICIPATIVO COMO ESTRATEGIA DE INNOVACIÓN EN LAS ACTIVIDADES PRODUCTIVAS DE LAS MUJERES RURALES: CASO SOTAQUIRÁ.

ANDRES FERNEY LARGO LEÓN
 ANDRESFERNEY@HOTMAIL.COM
 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA
 GRUPO DE INVESTIGACIÓN DITMAV

RESUMEN

Este proyecto de investigación está concebido desde el convenio interadministrativo N. 839 del Ministerio de Educación Nacional y la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, dicho convenio busca generar desarrollo local en las comunidades más vulnerables de 7 municipios de Boyacá. La presente investigación – acción pretende desarrollar e implementar un esquema de trabajo de diseño participativo que contribuya con el bienestar de comunidades femeninas vulnerables y el desarrollo rural en el municipio de Sotaquirá.

En este municipio se logró identificar la Asociación Agropecuaria de Mujeres Emprendedoras del Municipio de Sotaquirá (ASOAMES) a la cual se encuentran vinculadas 42 mujeres rurales, donde se pretende identificar sus actividades y problemáticas productivas, de las cuales se seleccionará las de mayor impacto para resolverlas a través de estrategias que se enmarquen en el esquema de diseño participativo.

Posteriormente se realizarán diferentes actividades de ideación y cocreación que permitan desarrollar soluciones creativas e innovadoras a los problemas identificados. Cada una de las fases del proyecto se desarrollará de manera participativa con la comunidad

de ASOAMES, debido a que ellas viven diariamente con esas problemáticas y su aporte será fundamental para el éxito del proyecto. Por último, se pretende medir el impacto de la aplicación de las estrategias del diseño participativo con la comunidad vulnerable de ASOAMES para determinar su influencia con el desarrollo local productivo, la generación de innovación en productos o procesos y bienestar de las mujeres de las zonas rurales de Sotaquirá. Esta investigación pretende desarrollar un esquema de trabajo que sea replicable en otras comunidades de mujeres rurales a nivel internacional que presenten características culturales, políticas, territoriales similares al caso de estudio.

PALABRAS CLAVE

Mujeres rurales, Diseño participativo, Actividades.

REFERENCIAS

[1] Naciones Unidas en Colombia. (28 de Mayo de 2018). Objetivos de desarrollo sostenible para Colombia. Obtenido de <https://nacionesunidas.org/cods/objetivo-5-lograr-la-igualdad-entre-los-generos-y-empoderar-a-todas-las-mujeres-y-las-ninas/>

[2] Nobre, M., & Hora, K. (2017). Atlas de las mujeres rurales de América Latina y el Caribe. Santiago de Chile: Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura.

[3] Perez Correa, E. (1998). Una visión del desarrollo rural en Colombia. Cuadernos de desarrollo rural.

[4] CORPOICA. (2015). Ciencia, Tecnología e Innovación en el Sector Agropecuario (Diagnóstico para la Misión para la Transformación del Campo). Bogotá D.C.: Corporación Colombiana de Investiga-

ción Agropecuaria

[5] Silva, C., & Loreto Martínez, M. (2004). Empoderamiento: Proceso, Nivel y Contexto. *Psyche*, 22-39.

[6] Botello-Peñalosa, H. A., & Guerrero-Rincon, I. (2017). Condiciones para el empoderamiento de la mujer rural en. *Entramado*, 62-70.

[7] ONU Mujeres. (2016). Caja de herramientas para el empoderamiento económico de las mujeres rurales emprendedoras. Guatemala.

[8] Colmenares, A. M., & Piñero, M. L. (2008). LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. Laurus.

[9] Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. (2018). Programa piloto para el desarrollo local a partir de la gestión del conocimiento en laboratorios de innovación: capacidades en diseño tecnología e innovación en 7. Tunja

[10] Medina Bernal, J. (2013). Políticas y experiencias territoriales relevantes para el empoderamiento de las mujeres rurales. ONU Mujeres.

[11] Castillo, M. (03 de Febrero de 2011). Indicadores de Empleo de los Objetivos de Desarrollo del Milenio dentro del marco de la medición del trabajo decente. San José, Costa Rica: Organización Internacional del Trabajo

[12] Catalunya, U. O. (30 de Mayo de 2018). Universitat Oberta de Catalunya. Obtenido de Design Toolkit: <http://design-toolkit.uoc.edu/es/codiseno/>

[13] Camargo, R. P. (04 de Mayo de 2018). Diagnóstico del municipio de Sotaquirá. (A. F. Leon, Entrevistador)

[14] Gomez Barrera, Y. (2014). Diseño, responsabili-

dad social y desarrollo local. Creatividad y sociedad.

[15] Garcia , H., & Rojas , C. (2013). La investigación en diseño: una estrategia para la conservación de la identidad y la tradición artesanal. *Arquetipo*.

[16] Hernandez-Ascanio, J., Tirado-Valencia, P., & Ariza-Montes, A. (2016). El concepto de innovación social: ámbitos, definiciones y alcances teóricos. *CI-RIEC Esoaña*, 164-199.

[17] Garcia, H., & Rojas , C. (2013). Diseño inclusivo: la participación activa de las personas en la solución de diseño. *KEPES*, 297-314.

LADERA DEL RIO CALI; RECORRIDO E INTERVENCIÓN DEL PATRIMONIO PAISAJÍSTICO DE LA CIUDAD DE SANTIAGO DE CALI

VICTORIA RIVAS

INVESTIGACION@FADP.EDU.CO

FUNDACION ACADEMIA DE DIBUJO PROFESIONAL
GRUPO DE INVESTIGACIÓN EIDON

RESUMEN

El Proyecto se enmarca dentro de las estrategias de formación investigativa del Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores, a través del desarrollo del Proyecto llamado REVALORIZACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL DE SANTIAGO DE CALI; REFLEXIÓN E INTERVENCIÓN DESDE EL DISEÑO DE INTERIOR.

Se aborda esta temática en particular en miras de fortalecer al estudiante del programa en el reconocimiento y valoración del patrimonio cultural inmueble de la ciudad, en miras de identificar los diferentes campos de acción de intervención sobre el espacio arquitectónico y los recintos urbanos de interés cultural de Santiago de Cali.

Dentro del proyecto se establecieron dos objetivos primordiales; el primero enfocado hacia realizar reflexiones concienzudas en torno a la valoración del patrimonio cultural inmueble de la ciudad a través del registro del paisaje urbano y natural. De ahí se deriva el segundo objetivo dirigido hacia proponer intervenciones espaciales y paisajísticas que rescaten los valores patrimoniales del espacio público.

Es una Investigación de tipo cualitativa en busca de un método de revalorización del patrimonio paisajístico, arquitectónico y urbano que vaya más allá de

un registro estático del mismo; se busca la valoración del objeto o lugar desde la aproximación a él, involucrando el análisis de su entorno. Se toma como referencia la propuesta de Gordon Cullen (1974) de la Visión Serial como instrumento de registro, lo cual luego permitirá desarrollar una exploración desde la sinergia de los elementos puntualizados.

Gracias a la ejecución del proyecto se logró un registro y análisis paisajístico de la ladera del río dentro de la zona oeste de la ciudad; además se generaron diversas propuestas de intervención del espacio público en busca de la recuperación de los valores paisajísticos del Río Cali.

PALABRAS CLAVE

patrimonio, intervención, urbana paisaje urbano.

REFERENCIAS

- Concejo de Santiago de Cali (2014). Bienes del patrimonio natural y cultural. Acuerdo 0373 del 2014 Plan de Ordenamiento territorial. Departamento de Planeación Municipal. 106-133
- Laverde, C. M. (1983). Consideraciones para definir el patrimonio cultural urbanístico. Apuntes. Revista de estudios sobre patrimonio cultural.
- Unesco. General Conference. (1972). Convención Sobre la Protección Del Patrimonio Mundial, Cultural Y Natural. Unesco.
- Ministerio de Cultura (2011), Formulación e implementación planes especiales de manejo y protección bienes inmuebles de interés cultural. República de Colombia. 15-20
- Lynch, K. (2006). La Imagen de la Ciudad, Barcelona, G. 9-24
- Rodríguez, M. M. (2015). El paisaje visual. Baetica, (18).
- Cullen, G. (1974). El paisaje Urbano. Barcelona: Editorial Blume.

DIBUJANDO REALIDADES

JOSE ALFONSO ESPADA

ARTEESPADA@GMAIL.COM

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA

RESUMEN

Los escenarios de lo público en Popayán han sufrido una acelerada mutación no sólo en sus anclajes físicos, sino también en la reconfiguración de las nuevas dinámicas urbanas. Aceras, calles, parques, e incluso barrios, y espacios reconocidos tradicionalmente como dominio de lo público, han visto modificar la lógica racional de sus territorios para dar lugar más bien a otras formas de sociabilidad urbana. Muchas formas se construyen y fundamentan alrededor de los límites territoriales determinados por el comercio y consumo de la droga, de la violencia y del control impositivo de espacios y espectáculos configurando claramente los rasgos típicos de una auténtica tribalización.

Los ciudadanos de Popayán que actores y sujetos pertenecientes a una ciudad con un pasado ilustre y una gloria lejana, lograda por unos seres casi míticos que forman ese grupo privilegiado que logró pasar a la historia, esa que descalifica y no incluye al resto, donde existen también en la periferia más allá de sus muros blancos, ciudadanos que aportan desde la transformación de los imaginarios de épocas pasadas, hacia la construcción de memorias a partir de nuevas realidades, son también por supuesto, esos otros ciudadanos; los jóvenes originarios o llegados a este territorio que los acogió y hoy son multiculturalidades que suponen cambios en las dinámicas de lo urbano. El sentir la ciudad como propia desde las nuevas estéticas, miradas, saberes y nuevos imaginarios cons-

truidos por ellos, es tal vez el punto de partida hacia el reconocimiento de territorialidades que buscan su espacio en la construcción de sus propias memorias urbanas.

Las relaciones de los seres humanos entendidas como actos cotidianos que están inmersos en los espacios pues suceden ahí; no son relaciones aisladas de los espacios físicos. En ciudades con un legado arquitectónico patrimonial como Popayán esas relaciones pueden alterar su patrimonio arquitectónico.

PALABRAS CLAVE

Territorio, cultura, patrimonio, ciudad, realidad.

REFERENCIAS

UNESCO. (12 de Mayo de 2005). Memorándum de Viena sobre el Patrimonio Mundial y la Arquitectura Contemporánea. Gestión del Paisaje Histórico Urbano . Viena, Austria.

Montoya, J. (30 de Abril de 2015). Lo urbano. De las memorias a las dramaturgias urbanas. Obtenido de Biblioteca digital Universidad Nacional de Colombia: <http://www.bdigital.unal.edu.co/1271/6/05CA-PI04.pdf>

Garcia Canclini, N. (1999). “Los usos sociales del Patrimonio Cultural”. Patrimonio etnológico : nuevas perspectivas de estudio, 16-33.

Buraglia, P. (Julio de 1998). Política Urbana “Ciudades y ciudadanía”. Bitácora Urbano Territorial, 42-47.

REPRESENTACIÓN FAMILIAR EN PRÁCTICAS PUBLICITARIAS DEL TERCER SECTOR PRODUCTIVO EN CALI, VALLE DEL CAUCA

CARLOS ANDRÉS ARANA CASTAÑEDA

PRODUCCION.INVESTIGATIVA1@FADP.EDU.CO

FUNDACIÓN ACADEMIA DE DIBUJO PROFESIONAL
COMMUNITAS SINERGIA

RESUMEN

En los escenarios sociales la idea de una familia conformada por la unión de un hombre y una mujer ha tenido que enfrentarse a propuestas que reclaman por el reconocimiento de familias que trascienden esta conformación, esto permea escenarios sociales y comerciales generándose discursos y prácticas que cobran protagonismo por los efectos que pueden tener sobre la familia. Reconocer que la enseñanza y ejercicio publicitario se encuentran con frecuencia ante producciones donde la familia es grupo objetivo y un recurrente protagonista de estrategias publicitarias es ahora un imperativo. El trabajo tuvo como objetivo analizar la noción de familia en la publicidad de tres empresas del tercer sector productivo en Cali. El enfoque es deductivo-descriptivo y el método es el Análisis Crítico del Discurso. La muestra fueron piezas publicitarias (103) divulgadas en las redes sociales de las tres empresas: (i) caja de compensación, (ii) supermercado y (iii) agencia turística. Las categorías género y raza emergieron como determinantes en el análisis. Se evidenció que en la publicidad de las empresas la idea de familia se caracteriza por estar representada por una pareja heterosexual con hijos y frecuentemente relacionada con sus progenitores (abuelos), y el cuidado de los hijos se distribuye entre ambos padres, sin embargo a menor edad del

hijo(a) mayor cercanía a la madre. Los integrantes de las familias son mayoritariamente mestizos y la representación de las familias negras aparece vinculada a campañas de descuentos. Se concluye que los procesos de publicidad comercial no incluyen en su agenda el reconocimiento de grupos y comunidades que se encuentran inmersas en procesos de discusión social, especialmente si tienen que ver con la estructura familiar porque sus efectos pueden afectar no solo procesos publicitarios sino también actividades del sector productivo, lo cual lleva a que se reafirmen estereotipos sociales de familia, raza y género.

PALABRAS CLAVE

familia, publicidad, tercer sector, género.

REFERENCIAS

- Fairclough, N. y Wodak, R. (1997), *Critical discourse analysis*. En: Van Dijk, T. (1999). *El análisis crítico del discurso*. Anthropos: Huellas del Conocimiento. 186, p. 23-36.
- Feliu Albaladejo, Á. (2009). *Publicidad y cambio social: nuevas realidades, ¿nuevos discursos?*.
- Gómez, E. O., & Guardiola, V. J. V. (2014). *Hacia un concepto interdisciplinario de la familia en la globalización*. Justicia juris, 10(1), 11-20.
- Niño Rojas, V. M. (2011). *Metodología de la investigación*. Bogota Colombia: Ediciones de la U.
- Van Dijk, T. (1999). *El análisis crítico del discurso*. Anthropos: Huellas del Conocimiento. 186, p. 23-36.

FORMAS, RUMOS E MOVIMIENTOS

ELIANE VIANA
LILLYVIANADESIGN@GMAIL.COM
PUC RIO
GANDHIS

RESUMEN

A proposta deste trabalho, em forma de pôster, é apresentar o desenvolvimento da coleção que desenvolvi, inspirada nos Bate-bolas – manifestação de brincantes da periferia da cidade do Rio de Janeiro. Trata-se do meu projeto final de curso na PUC-Rio – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, no curso de Design com habilitação em moda.

Os Bate Bolas do Rio de Janeiro representam uma grande tradição no carnaval da periferia da cidade. Apesar de serem considerados patrimônio cultural do Rio de Janeiro, não possuem a visibilidade que deveriam. O meu projeto foi uma coleção em estilo de alta costura inspirada nas fantasias desses brincantes mascarados, que busca verificar um possível impacto estético na indumentária feminina a partir de referências resgatadas das manifestações culturais periféricas da cidade.

O projeto foi desenvolvido a partir de uma pesquisa de campo, de uma pesquisa histórica, de entrevistas qualitativas, de testes de modelagem e inspirado nas tipologias representativas das diversas turmas de Bate-bolas existentes na cidade do Rio de Janeiro. O objetivo do trabalho foi dar maior visibilidade aos Bate-bolas. A metodologia foi desenvolvida a partir de pesquisa de campo, pesquisa histórica, entrevistas, testes de modelagens e pesquisas acerca de formas e volumes.

Este projeto faz parte de um projeto maior intitulado Mascarados Afroiberoamericanos em que estão envolvidas quatro Instituições, PUC-Rio, UFRB, FBAUP e IPELIRIA. O projeto de pesquisa busca identificar as influências dos rituais com máscaras em Portugal em manifestações populares no Brasil, inicialmente, nos Bate-bolas do Rio de Janeiro e nos Caretas do Recôncavo Baiano.

PALABRAS CLAVE

Bate Bolas; Mascarados; Modelagens; Brincantes.

REFERENCIAS

- BARBOSA. 2014. Ilusão: do ritual ao espetáculo. As dinâmicas em torno de um grupo de Bate -bola. Programa de Pós-graduação em Antropologia, UFF. Niterói.
- PEREIRA. 2008. Tramas simbólicas: A dinâmica das turmas dos bate-bolas do Rio de Janeiro. Dissertação (mestrado em Artes) Instituto de Artes UERJ. Rio de Janeiro.
- MEDEIROS. 2007. Os Venezianos da Zona Oeste. (Análise do documentário Carnaval, Bexiga, Funk e Sombrinha de Marcus Vinícius Faustini, 2006) Textos Escolhidos de Cultura e Arte Popular, vol.4. n 0 1.

¡TU ACTITUD ES AQUITANIA! UNA PROPUESTA PARA VIVIR Y CONSERVAR.

LORENA RODRÍGUEZ

LEIDYLO09@HOTMAIL.COM

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA

TALLER 11. GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO.

RESUMEN

El lago de Tota, ubicado en el departamento de Boyacá (Colombia), hace parte de los 12 corredores turísticos que ha establecido el Ministerio de Comercio Industria y Turismo de Colombia MINCIT, con el objetivo de disminuir la estacionalidad de algunos destinos turísticos y generar nuevas ofertas que permita al visitante tener una vista más integral en territorios que ya están siendo visitados (Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, República de Colombia, 2017). Sin embargo, este lago que es considerado el más grande de Colombia se ha visto afectado con el paso de los años debido a la contaminación generada por los abonos de los cultivos de cebolla, los vertimientos domésticos del municipio de Aquitania y las actividades turísticas en el destino conocido como Playa Blanca. (Departamento Nacional de Planeación, 2014)

En este caso, aportar a la restauración ambiental del lago representó una oportunidad para trabajar de la mano con la comunidad en búsqueda que éste se convierta en un destino turístico sostenible. De esta manera, a partir del diseño centrado en el usuario se desarrollaron actividades participativas con prestadores de turismo de Aquitania, con el objetivo de proponer herramientas que aporten a la restauración del lago de Tota desde el ámbito turístico. En este caso, el tu-

rismo entendido como actividades rurales diseñadas y ejecutadas por comunidades locales, que permiten a los visitantes interactuar de forma responsable con los atractivos naturales, culturales y patrimoniales de un territorio, al mismo tiempo que participan de forma voluntaria en acciones que benefician la restauración de un ecosistema. Con base en el anterior concepto se construyó una estrategia que comprende tres ejes: la forma como en Aquitania se promocionan las actividades turísticas, la responsabilidad en el desarrollo de éstas y el aporte que el turista puede realizar durante su visita al municipio.

PALABRAS CLAVE

Restauración ambiental, turismo, diseño participativo.

REFERENCIAS

Agricultura, F. p. (2010). Resultados y Lecciones en Red de Turismo Rural para la Agricultura Familiar Campesina. Araucanía: Ograma Ltda.

Departamento Nacional de Planeación. (2014).

CONPES 3801. Manejo ambiental integral de la cuenca hidrográfica del lago de Tota. Bogotá. Recuperado de: <http://repositorio.gestiondelriesgo.gov.co/handle/20.500.11762/22596>

Beckman, S., & Barry, M. (2007). Innovation as a Learning Process: Embedding Design Thinking. California Management review, 25 - 56.

Buur, J., & Matthews, B. (2008). Participatory innovation. International Journal of Innovation Management, 12(03), 255-273.

Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, República de Colombia. (13 de 01 de 2017). Obteni-

do de 12 corredores turísticos serán el motor de las regiones. Recuperado de: http://www.mincit.gov.co/publicaciones/37730/12_corredores_turisticos_seran_el_motor_de_las_regiones

Mulgan, G. (2007) A Manifesto for Social Innovation: What it is, Why it Matters and How it can be Accelerated, The Young Foundation, London. Recuperado de: http://eureka.sbs.ox.ac.uk/761/1/Social_Innovation.pdf

FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE UNA POBLACIÓN, MEDIANTE EL POSICIONAMIENTO DE UN PRODUCTO CULTURAL GASTRONÓMICO TRADICIONAL.

SANTIAGO ARAQUE
 SANTI.ARAQUE7@GMAIL.COM
 JAVERIANA CALI
 GRUPO DE INVESTIGACIÓN NELI

RESUMEN

Debido a situaciones de vulnerabilidad constante, definidas en el marco de la indefensión e inseguridad de una población ante un evento social traumático, como lo plantea Pizarro (2001), en el municipio de Almaguer ubicado en el Departamento del Cauca, Colombia, se ha experimentado durante su historia, que muchos de sus elementos culturales y patrimoniales hayan sufrido un debilitamiento de aspectos fundamentales que forman parte de su identidad cultural y la de su población. Ello ha dado paso a actividades ilegales, que afectan componentes culturales materiales e inmateriales, evitando que éstos puedan devenir en motores de desarrollo y en factores de cohesión social. Almaguer, es una población con un altísimo valor cultural debido a su larga historia y a la población diversa que lo compone. Por esto, el objetivo de este estudio se centra en la generación de una propuesta de visibilización y puesta en valor de un producto gastronómico tradicional propio Almaguereño para coadyuvar a fortalecer esa identidad colectiva del lugar. Se plantea la identificación de los productos con mayor potencial, y el desarrollo de un sistema de identidad que conecte el producto tangible con los sentimientos y recuerdos claves de la identidad cultural Almaguereña. Con este proyecto se espera lograr el desarrollo de una estrategia de visibilización, posi-

cionamiento y valorización de la cultura de Almaguer a través de uno de sus componentes gastronómicos más emblemáticos o significativos, contribuyendo al mismo tiempo a la cohesión social y al desarrollo de la región (CRATerre ENSAG, UNESCO 2006).

El proyecto se realiza tomando en consideración aspectos metodológicos próximos al diseño participativo, y al diseño centrado en experiencia de usuario para favorecer el abordaje de los aspectos sensoriales y afectivo-emocionales de las audiencias del proyecto, en los términos planteados por autores como González (2013).

PALABRAS CLAVE

Identidad, cultura, posicionamiento, patrimonio, valorización.

REFERENCIAS

- CRATerre ENSAG. (2006). A guide for African Local Governments, Cultural Heritage and local development. Convention France. UNESCO, United Nations.
- González, J. R. (2013). El diseño impulsado por la experiencia desde la comunicación multidimensional y la co-creación de valor, en el marco de la interacción empresa-personas. Valencia, España: Tesis Doctoral. Repositorio de Biblioteca y Documentación Científica, Universidad Politécnica de Valencia. Identificador: <http://riunet.upv.es/handle/10251/31524>.
- Pizarro, R. (2001). La vulnerabilidad social y sus desafíos: Una mirada desde América Latina. Santiago de Chile, Chile. CEPAL, Naciones Unidas.

LAS DINÁMICAS DE CO-CREACIÓN COMO PROMOTORAS DE LA INNOVACIÓN SOCIAL EN LAS ACTIVIDADES ALTERNAS DE LAS UNIDADES PRODUCTIVAS DEL SECTOR ARTESANAL DE LA LANA DEL MUNICIPIO DE NOBSA BOYACÁ

JUAN FRANCISCO RODRIGUEZ ZAMBRANO

GJUANAS@GMAIL.COM

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA

TALLER 11 GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

RESUMEN

El grupo de investigación en diseño Taller 11, está llevando a cabo una “Reconstrucción de los elementos identitarios y de la tradición cultural, de la cadena productiva de la lana del municipio de Nobsa”, proceso durante el cual se hizo evidente que la comunidad artesanal está reaccionando de diferentes maneras a la disminución de sus ingresos económicos. Ellos han comenzado un proceso de diversificación, mediante la implementación de otras actividades. Se ha determinado que dicha problemática, se puede convertir en una oportunidad de investigación mediante el desarrollo de actividades de co-creación entre el colectivo social identificado y el grupo de investigación en diseño. Concibiendo la co-creación desde dos perspectivas, la primera como el trabajo colaborativo enfocado en un objetivo común que tiene como propósito crear valor, y la segunda como la creación de beneficio mutuo, que ofrezca soluciones adecuadas a requerimientos claros, de manera que se obtenga un alto grado de satisfacción. Desde estas miradas se busca encontrar ¿Cuáles dinámicas de la co-creación promueven actividades alternas de innovación, en las unidades productivas del sector artesanal de la lana

del municipio de Nobsa Boyacá? De manera que se logre, reafirmar y reconocer, todas las demás posibilidades de innovación que tienen, para diversificar su oferta de productos y servicios mediante actividades alternas con alto grado de valor. Esto se buscará mediante la realización de ejercicios de co-creación con los artesanos del sector de la lana del municipio de Nobsa, tomando como unidad de observación, cada unidad productiva por separado, y seleccionando las que mayor posibilidad de innovación presenten, teniendo en cuenta características como su habitud y emplazamiento geográfico, actitudes de aceptación al cambio y creatividad. De manera que se genere un empoderamiento personal, que alimente propuestas de innovación social, altamente ajustadas a sus situaciones particulares.

PALABRAS CLAVE

Co-creación, innovación social, desing thinking, diseño social. Artesanía, Nobsa.

REFERENCIAS

Adeleke, I., & AbdulRahman, A. (2011). Co-creation of value: applying the paradigm to government e-service. Reserch and innovation in information system ICRIIS. Antonia Ruiz-Moreno, Teresa Ortega-Egea, Carmen Haro-Domínguez, María Roldán-Bravo. (2014). El proceso de co-creación de valor y su impacto en la estrategia de innovación en empresas de servicios. Granada España: Intangible Capital. Bachrach, E. (s.f.). El desafío de cambiar. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=QdqpmOMDKhE>. Bourdieu, P. (2010 (1977)). La producción de la creencia. Buenos Aires. Canclini, N. G. (2004). La cultura extraviada en sus definiciones. Barcelona: Gedisa. Centro de innovación pública digital. (2017). Cartilla co-crear. Herramientas Co-CRE-Ar. Bogota, Cundinamarca,

- Colombia: Mintic. Dra. María-Soledad Ramírez, Dr. Francisco-José García-Peñalvo. (2018). Co-creación e innovación abierta: Revisión sistemática de literatura. Monterrey (México): Revista Científica de Educación. Draft, R. L. (2006). La experiencia del liderazgo. Mexico: Thompson. Editorial Ciudad Abierta. (2015). Diez desafíos del diseño. Buenos Aires: Ediciones CDM. Ezio Manzini, E. S. (2013). PUBLIC AND COLLABORATIVE EXPLORING THE INTERSECTION OF DESIGN, SOCIAL INNOVATION AND PUBLIC POLICY. United States of America: Ezio Manzini and Eduardo Staszowski, Editors. Fernandez, M. (2014). Diseño Industrial Una experiencia Social. Tunja: Impresiones y Publicaciones Uptc. Gloor, P., & Cooper, S. (2012). Coolhunting: chasing down the next big thing. <http://books.google.com.co>. Jhonson, D., & Jhonson, R. (1999). Aprender juntos y solos, Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista. Buenos Aires: Aiquipa. Mallol, M. (2013). La investigación en diseño y la academia: ¿un nuevo contexto? Barcelona: KEPES. Manzini, E. (1996). Artefactos, Hacia una nueva ecología del ambiente artificial. Madrid: Celeste Ediciones y Experimenta Ediciones de Diseño. Manzini, E. (2015). Hacia un nuevo humanismo. Buenos Aires: Ediciones Cmd. Margolin, V. (2003). Las rutas del Diseño estudios sobre teoría y práctica. Mexico: Editorial Designio. Margolin, V. (2011). Diseño y el riesgo de cambio. Chicago Illinois: KEPES. Maria del Rosario, Andres Ceballos, Rodriguez Gomez. (2015). Co-creacion como metodologia para la apropiacion social de la ciencia y la tecnologia (ASCYT) del recurso agua. Caso urabá-antioqueño Colombia. AGO.USB Medellin Colombia, 277-286. Martínez, V. N. (2016). La co-creación de valor con clientes. Universitat de les illes balears. Morales, H. H. (2014). Co-creacion ¿Diálogo activo entre organizaciones y comunidades de interes? Universidad de Antioquia: Facultad de educación. Mulgan, G., Turker, S., Ali, R., & Sanders, B. (10 de Septiembre de 2012). Young Foundantion. Obtenido de Social Innovation: Wath is, why it matters and how it can be accelerated: http://www.youngfoundation.org/files/images/30_07_waths_it_is_SAID_.pdf. Pelta, R. (2000). Diseñar con la gente. Diseño critico, 27-34. rahalad, C. K., & Ramaswamy, V. (2004). El futuro de la competencia: creacion conjunta de valor único con los consumidores. <http://books.google.com.co>. Qiao, F., & Lu, Z. (2012). The analysis of factors influencing degree of co-creation in B-C Marketing. Proceedings 2011 international conference on business management and electronic information., 4, 398-401. Quintero, I. (2010). Co-creando: una metodología de co-creacion. Del reconocimiento individual a la colaboracion. , 29-30, 143-162. Ramaswamy, V. (2009). ¿Está preparado para la co-creacion? España: IESE Insight. Ramaswamy, V., & Guoillart, F. (2010). Power of co-creation: Built it whit them to boostgrowt, productivity, and profits. <http://books.google.com.co>. Sanders, E., & Stappers, P. (2008). Co-creation and the newlandscapes of design. Code-sign: International Journal of cocreation in design and the arts, 5-18. Valbuena, W. S. (2015). Cartografía conceptual del diseño social para la interculturalidad, aproximacion a un concepto en contextos multiculturales. Manizales Colombia: Universidad de caldas. Vygotski, L. S. (2000a). Obras escogidas III: Problema del desarrollo de la psique. España: Aprendizaje Visor. Vygotski, L. S. (2000b). El desarrollo de los procesos psicologicos superiores. España: Editorial Critica.

CULTURA UNIVERSITARIA: UNA CONSTRUCCIÓN BASADA EN LA IMPLEMENTACIÓN DEL CODISEÑO Y EL PENSAMIENTO DE DISEÑO

LORENA MARÍA ALARCON ARANGUREN

LOREALARCON04@HOTMAIL.COM

CLAUDIA ISABEL ROJAS RODRÍGUEZ

CLARO777@HOTMAIL.COM

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA

TALLER 11 GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO, GIRA GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN ROBÓTICA Y AUTOMATIZACIÓN INDUSTRIAL Y GRUPO DE INVESTIGACIÓN IN-GEOLOG

RESUMEN

El presente trabajo surge como iniciativa de un equipo interdisciplinar, donde se conjuga el diseño con otras áreas del conocimiento, a través de un objetivo en común: construir un modelo de cultura universitaria basado en el codiseño y el design thinking. El estudio toma como punto de partida el hecho que uno de los factores que dificultan el desarrollo de una sociedad integral es la brecha entre la moral, la cultura y la ley, lo cual, en el caso colombiano ocasiona un incremento de la violencia, la delincuencia y la corrupción, debilitando las tradiciones culturales y generando una crisis moral individual (Mockus, 2001). Lo anterior, permea las diversas atmosferas de la sociedad a diferente escala, dentro de ellas, se encuentran las instituciones educación superior, cuyo objetivo se centra en formar tanto profesionales como ciudadanos.

Este último, toma relevancia a través del desarrollo de modelos de cultura ciudadana, que siguiendo con las ideas del autor, se presentan como el “conjunto de costumbres, acciones y reglas mínimas compartidas que generan sentido de pertenencia, facilitan la con-

vivencia urbana y conducen al respeto del patrimonio común y al reconocimiento de los derechos y deberes ciudadanos”. La ponencia expone resultados parciales de una investigación a través del diseño, con enfoque crítico social, aplicando una metodología basada en la Investigación Acción Participativa IAP, con la implementación de herramientas del pensamiento de diseño para la construcción colectiva. Finalmente, se pretende establecer el aporte del diseño en la construcción de un modelo de cultura universitaria dirigido a estudiantes, docentes y administrativos de otras áreas del conocimiento diferentes al diseño

PALABRAS CLAVE

Cultura universitaria, codiseño, pensamiento diseño.

REFERENCIAS

Mockus, A. (2001). Cultura ciudadana, programa contra la violencia en Santa Fe de Bogotá, Colombia, 1995-1997. Banco Interamericano de Desarrollo, Washington D.C.

TECNOLOGÍA 3D PARA ACCIONES DE SALVAGUARDIA DEL PATRIMONIO CULTURAL

ADRIANA BOLAÑOS MORA
 ADRIANABMORA@GMAIL.COM
 UNIVERSIDAD DEL QUINDIÒ

RESUMEN

753/5000

El objetivo primero de este artículo es el de resaltar la importancia de preservación del patrimonio cultural y cuanto la tecnología 3D de escaneado y digitalización pueden contribuir a la investigación, producción y reproducción de productos gastronómicos de esta razón. Este estudio pretende reiterar la actual discusión en torno a los conocimientos y las prácticas asociadas al acto de comer, integradas a la disciplina del diseño y su modelo de proceso, combinadas al patrimonio y su necesidad de conocimiento, percepción por medio de los habitantes de las ciudades y preservación. Para ser parte de la historia de Porto Alegre y venir, en su mayor parte, inadvertido de los habitantes, las aceras en el mosaico portugués se convierten en un tema de investigación de este artículo. El objetivo primero de este artículo es el de resaltar la importancia de preservación del patrimonio cultural y cuanto la tecnología 3D de escaneado y digitalización pueden contribuir a la investigación, producción y reproducción de productos gastronómicos de esta razón. Este estudio pretende reiterar la actual discusión en torno a los conocimientos y las prácticas asociadas al acto de comer, integradas a la disciplina del diseño y su modelo de proceso, combinadas al patrimonio y su necesidad de conocimiento, percepción por medio de los habitantes de las ciudades y preservación. Para ser parte de la historia de Porto Alegre y venir, en su

mayor parte, inadvertido de los habitantes, las aceras en el mosaico portugués se convierten en un tema de investigación de este artículo.

PALABRAS CLAVE

Patrimonio; Mosaico portugués; Chocolate; 3D.

REFERENCIAS

- BASTIANI, Jamile De; PUPO, Regiane T. Materializar para informar e conscientizar. SIGRADI - Digital Manufacturing & Rapid Prototyping. p. 161-166. In: . São Paulo: Blucher, 2015. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br/designproceedings/sigradi2015/30394.pdf> Acesso em 20 de dezembro de 2015.
- BRASIL, Ana Paula e MODENESI, André. Chocolate: por que gostamos tanto? Histórias, ciência e confissões de chocólatras famosos. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2011
- CATTANI, Airton; TREVISAN, Armindo ; PESAVENTO, S. J. . Olhe por onde você anda: calçadas de Porto Alegre. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007. 120 p .
- DELLA GIUSTINA, Adelina Padilha de Souza e SELAU, Mauricio da Silva. A culinária como patrimônio cultural imaterial. Cadernos do CEOM – Ano 22, n. 31 – Espaço de memória: abordagens e práticas. Unochapecó, Brasil 2009, pp 45-68 Disponível em: <https://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/rcc/article/viewFile/535/357> Acesso: 17 de fevereiro de 2016
- FLORES, Ana B. H.; SILVA, Fabio P. da e KINDLEIN Jr., Wilson. Digitalização tridimensional na preservação de monumentos públicos Em: Tecnologia do ambiente construído e interdisciplinaridade. Marco Antônio Penido de Rezende (org.). – Belo Horizonte: IEDS, 2012, p. 123-141
- FLORES, Ana B. H.; SILVA, Fabio P. da; DUARTE,

- Lauren da Cunha e KINDLEIN Jr., Wilson. Design de Território: técnicas de digitalização e corte a laser na preservação do patrimônio histórico. 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, São Luís (MA).
- GREENBLATT, S. (1990). "Resonance and wonder." *Bulletin of the American Academy of Arts and Sciences* 43(4): 11-34.
- HERNÁNDEZ CARDONA, F. X. Museografía Didáctica. Em: SANTACANA MESTRE, J. e SERRAT ANTOLÍ, N. (Coord.): *Museografía Didáctica*. Ed. Ariel 2ª Ed. 2007, p. 23-61
- MENASCHE, Renata. Cuando la comida se convierte en patrimonio: puntualizando la discusión. Em: MINGOTE CALDERÓN, J. L.(Coord.): *Patrimonio inmaterial, museos y sociedad. Balances y perspectivas de futuro*. Madrid. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España 2011, pp.180-187
- O GLOBO. Prefeitura do Rio dá início a curso para formação de mestres calceteiros. Rio de Janeiro, 04.11.2011. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/rio/prefeitura-do-rio-da-inicio-curso-para-formacao-de-mestres-calceteiros-2929323> Acesso 30 de Janeiro de 2016
- POHLMANN, Mariana; RASEIRA, Cristine; SILVA, Fabio P. da; DUARTE, Lauren da Cunha e KINDLEIN Jr., Wilson. O uso da tecnologia da digitalização tridimensional a laser na documentação de inscrições rupestres: Estudo de caso do Abrigo da Pedra Grande. Workshop 2012
- RED LATINOAMERICANA DE FOOD DESIGN - redLAFD (2015). Disponível em: <http://fdbrasil2015.com/> Consultado 5 de oct. 2015
- REMESAR, Antoni e LOZANO, Dánae Eparza. El diseño del suelo y la imagen de la ciudad: la calçada portuguesa. *On the w@terfront*. Núm.: 32 *Diseño Urbano: Interdisciplinarietà en el hacer ciudad*. Espanha, 2014 pp 5-36
- REY, Julia Pérez. La construcción del espacio público con piedra portuguesa. *El pavimento como soporte de cultura y sostenibilidad*. Arte y Sociedad Revista de Investigación - ASRI. Núm.: 8 Ecuador, Abril 2015
- ROSSI, Wagner Soares; SILVA, Fábio Pinto da; KINDLEIN JÚNIOR, Wilson. A utilização de modelos 3D para a preservação e divulgação de peças do patrimônio histórico e cultural: estudo de caso com escarradeira e urinol. *Arcos Design*. Rio de Janeiro: PPD ESDI - UERJ. Volume 7 Número 2 Dezembro 2013. pp. 69-79. Disponível em: [<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>]
- SERRA ROTÉS, Rosa e FERNÁNDEZ CERVANTES, Magda. Musealización Didáctica de Conjuntos Monumentales. Em: SANTACANA MESTRE, J. e SERRAT ANTOLÍ, N. (Coord.) *Museografía Didáctica*. Ed. Ariel 2ª Ed. 2007, p. 395-439
- SILVA, F. P. da. Usinagem de espumas de poliuretano e digitalização tridimensional para fabricação de assentos personalizados para pessoas com deficiência. 2011. 192 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós-graduação em Engenharia Minas, Metalúrgica e de Materiais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/36040>>. Acesso em: março 2016.
- UNESCO. Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. París, 2003 Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540s.pdf> Acesso17 de fevereiro de 2016
- VARGAS, Daniela Pereira de. Turismo e imaginário: o percurso histórico do chocolate em Gramado. *Dissertação (Mestrado) – Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Turismo*, 2014
- VARGAS, Daniela Pereira de., e GASTAL, Susana. Chocolate e turismo: o percurso histórico em gramado, RS. *Univali Turismo - Visão e Ação*. v.17, n. 1, 2015, pp 66-102 Disponível em: <http://siaiap32.univali.br/seer/index.php/rtva/article/view/7702> Acesso: 1 de fevereiro de 2016
- VARGAS Thais, MOTOKI Akihisa, PEIXOTO NEVES José Luíz. Rochas ornamentais do Brasil, seu modo de ocorrência geológica, Variedade tipológi-

ca, exploração comercial e utilidades como Materiais nobres de construção. Revista de Geociências, 2-2, 2001, 119-132. Instituto de Geociências - UFF. Disponível em: <http://rochasornamentais1.tripod.com/2001/Itu2/Itu2.pdf> Acesso em 10 de Janeiro de 2016

TEIXEIRA, José Monterroso, et al. Tapetes de Pedra. Rio de Janeiro: 19 Design e Editora Ltda, 2010.

PROPUESTA GRÁFICA (FOTOLIBRO) SOBRE LA COSMOVISIÓN CROMÁTICA DEL VESTUARIO TRADICIONAL DEL PUEBLO MISAK, EN EL GRUPO DE ARTESANAS “NUESTRO ARTE MISAK” DEL RESGUARDO DE GUAMBIA, MUNICIPIO DE SILVIA – CAUCA.

MICHELLE DANIELA BASTIDAS ENRIQUEZ

MICHELLEBASTIDAS07@UNIMAYOR.EDU.CO

JENNIFFER KARINE BELTRAN CHASQUI

KBELTRAN@UNIMAYOR.EDU.CO

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN RUTAS

RESUMEN

La investigación se abordó con el objetivo de realizar una propuesta gráfica del estudio de la cosmovisión cromática en el vestuario tradicional del pueblo Misak, donde se llevó a cabo la inmersión en un grupo de artesanas “Nuestro Arte Misak”, además se estudiaron conceptos importantes que generaron un aporte al desarrollo de la investigación, como la teoría del color occidental, la imagen fotográfica, el color en el diseño y el plan de vida Misak entre otros elementos fundamentales.

También se implementó metodologías que ayudaron a comprender la cosmovisión del color desde la perspectiva de la comunidad Misak, empleando así una metodología etnográfica con enfoque cualitativo, además se trabajó con un método de diseño sistemático que nos permitió llevar un proceso de diseño ordenado para la elaboración del producto final.

Por otra parte se desarrolló una Matriz comparativa partiendo de algunos conceptos básicos de la teo-

ría del color occidental desde la física, la filosofía, la psicología y el diseño frente a la cosmovisión cromática del vestuario tradicional Misak, en donde se obtuvieron similitudes y diferencias entre estos temas, en donde se dimensionaron dos aspectos importantes: el primero, el color puede ser interpretado desde diferentes perspectivas, lo cual depende de elementos históricas, socioculturales, físico espaciales; segundo, la comunidad Misak rinde un homenaje a la naturaleza a través del uso y significados de los colores, siendo estos plasmados en su vestuario tradicional Misak esto nos permitió lograr un aporte significativo para la comprensión del color.

Como Diseñadoras visuales se buscó resaltar el color y la cosmovisión del vestuario tradicional del pueblo Misak, por medio de imágenes fotográficas las cuales nos permitieron evidenciar el proceso que compartimos con el grupo de artesanas “Nuestro Arte Misak” logrando como producto final (fotolibro) el cual apoya de manera tangible y visual a la comunidad.

PALABRAS CLAVE

Color Cultura Cosmovisión Tradición Vestuario

REFERENCIAS

Bastidas, M. & Beltran, J. (2018). Propuesta gráfica (fotolibro) sobre la cosmovisión cromática del vestuario tradicional del pueblo Misak, en el grupo de Artesanas “Nuestro Arte Misak” del resguardo de Guambia, municipio de Silvia – Cauca. (tesis de grado). Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca, Popayán, Colombia.

METODOLOGÍA DE INTERVENCIÓN ARQUITECTÓNICA PARA PATIOS DECLARADOS BIC CASO: CLAUSTRO LA ENCARNACIÓN “MIRADA HACIA EL PASADO CON PROYECCIÓN HACIA EL FUTURO”

ANA CATHERINE BRAVO ORTEGA
CATHERINEB@UNIMAYOR.EDU.CO
NATALIA MARCELA PIAMBA CABRERA
NATIKPC_02@UNIMAYOR.EDU.CO
FABIAN FELIPE MONTOYA URREGO
FABIANMONTOYA@UNIMAYOR.EDU.CO
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA

RESUMEN

La investigación se desarrolla en el claustro la Encarnación, sede de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca, cuyo patio central de 420 metros cuadrados, no posee actualmente un uso puntual, generándose el desaprovechamiento del espacio y la falta de apropiación por quienes habitan el bien inmueble y su desconocimiento como bien de interés cultural.

Este trabajo busca la realización de una propuesta de intervención arquitectónica sobre el patio central y la creación de una metodología para intervenir patios en bienes patrimoniales, de manera que se generen usos sobre estos lugares, respetando su valor histórico. El proyecto se realizó usando una metodología en 4 fases, contexto, información previa, análisis, diagnóstico y diseño, todo esto enmarcado dentro de las normativas sobre bienes inmuebles patrimoniales, las que reglamentan todo el proceder arquitectónico en los sectores históricos y en las piezas declaradas Monumento Nacional de Colombia. De igual forma

se emplearon una serie de técnicas e instrumentos de recolección de datos, específicamente el análisis de fuentes documentales, la observación directa, las entrevistas y el diseño participativo.

Para la elaboración del diseño de intervención y el cumplimiento de los objetivos planteados se realizó una investigación histórica sobre el claustro la Encarnación con la finalidad de respetar los momentos más relevantes de la vida del inmueble, con los datos obtenidos de las encuestas y del diseño participativo se buscó potencializar el diseño final atendiendo a las necesidades de quienes habitan el bien.

Con lo anterior se concluye que las intervenciones arquitectónicas en los bienes inmuebles patrimoniales, deben generar la apropiación de la sociedad contemporánea por el lugar y de esta forma fortalecer su importancia dentro del desarrollo de la vida de la ciudad.

PALABRAS CLAVE

Patrimonio, Patios, Identidad, Intervención, Apropiación.

REFERENCIAS

MENDEZ VALENCIA, María Alexandra. Aspectos documentales del claustro Nuestra señora de la Encarnación de Popayán. Biblioteca Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca. 1991.

MOSQUERA VELASCO, Javier. Consideraciones sobre la arquitectura en Popayán. Popayán. Biblioteca Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca. 2004.

Alcaldía Municipal de Popayán. Pemp. Plan especial de manejo y protección del sector histórico de la ciudad de Popayán. Popayán. 2009.

MESA 2

Bienestar Humano y Hábitat

EL ARTE COMO INSTRUMENTO TERAPÉUTICO EN ENTORNOS HOSPITALARIOS

ART AS A THERAPEUTIC INSTRUMENT IN HOSPITAL ENVIRONMENTS

ANA KARINA CRUZ RÍOS

K.CRUZ.R@HOTMAIL.COM

MANUEL J. MARTÍN HERNÁNDEZ

MANUEL.MARTINH@ULPGC.ES

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

MAESTRÍA EN PROCESOS DE EXPRESIÓN GRÁFICA PARA LA PROYECTACIÓN ARQUITECTÓNICA URBANA

RESUMEN

El arte se ha convertido en un recurso terapéutico para la recuperación, socialización y desestigmatización de la enfermedad, intentando promover el bienestar como una parte esencial de la satisfacción durante la estancia de los hospitales. Particularmente, los modelos participativos de educación en el arte por medio de los elementos visuales y compositivos a base de luces e imágenes con apoyo tecnológico pretenden promover una atención hospitalaria más humana y cercana a la satisfacción integral de las necesidades de los usuarios. Por esto, el interés primordial de la investigación consiste en generar nuevas herramientas y caminos de exploración para la construcción de un modelo confortable de atención médica, donde la enfermedad siga siendo inevitablemente un factor que acompañará al usuario, pero no será la principal situación a observar durante su recuperación. El arte se convierte así en un elemento que enfatiza la relación saludable entre el espacio y el usuario del hospital. La participación activa de los usuarios en eventos lúdicos y de expresión artística que el arte permite complementa las necesidades integrales del

ser humano. En estos procesos la tecnología es un elemento complementario de apoyo para estos nuevos proyectos y es importante mantener su enfoque y su función para evitar que rebase los propósitos primordiales de soporte a la salud y sirva para abrir el panorama a las nuevas investigaciones. Finalmente, que los hospitales cumplan con el confort, bienestar y la satisfacción de los usuarios, mediante el uso y la aplicación del diseño centrado en el paciente.

PALABRAS CLAVE

arteterapia, tecnología en hospitales, arte en espacios hospitalarios, curARTE, ambientes curativos.

ABSTRACT

Art has become a therapeutic resource for the recovery, socialization and destigmatization of the disease, trying to promote wellness as an essential part of satisfaction during hospital stays. Particularly, the participative models of education in art through the visual and compositional elements based on lights and images with technological support aim to promote a more human hospital care and close to the integral satisfaction of the needs of the users. Therefore, the primary interest of the research is to generate new tools and exploration paths for the construction of a comfortable model of medical care, where the disease will inevitably be a factor that will accompany the user, but it will not be the main situation to observe during his recovery. Art thus becomes an element that emphasizes the healthy relationship between the space and the user of the hospital. The active participation of users in recreational and artistic expression events that art allows complements the integral needs of the human being. In these processes, technology is a complementary element of support for these new projects and it is important to maintain its focus and function to avoid exceeding the primary purposes of

health support and serve to open the landscape to new research. Finally, that hospitals comply with the comfort, well-being and satisfaction of users, through the use and application of patient-centered design.

KEYWORDS

art-therapy, technology in hospitals, art in hospital spaces, curARTE, healing environments.

El arte como instrumento terapéutico en entornos hospitalarios

El proceso de internamiento en un hospital representa una experiencia angustiante, atemorizante y con una gran carga de estrés y ansiedad ante una serie de situaciones desconocidas provocadas por el padecimiento en sí y la radical separación de los entornos conocidos. Esta situación debe sobrellevarse de la mejor manera posible para alcanzar la recuperación, algo a lo que los entornos hospitalarios, por lo general, no ayudan pues se encuentran asociados a experiencias negativas y hostiles.

El arte tiene una relación directa con las emociones, con el mundo de las subjetividades. La integración del arte en los procesos de recuperación es una iniciativa hospitalaria relativamente reciente, que pretende integrar elementos curativos desde la expresión artística tanto en los nuevos tratamientos como en los procesos de recuperación. Por ejemplo: el arteterapia se ha integrado a las artes visuales y audiovisuales en el IUNA (Instituto Universitario Nacional del Arte) en la ciudad Autónoma de Buenos Aires Argentina en el año 2000, generando nuevas formas de conseguir la mejora del estado de salud a través de procesos de resiliencia mediante la motivación de los pacientes mientras se concentran en un estado creativo y relajante. De igual forma, éstos consiguen cierto reconocimiento social que impulsa nuevos procesos de

sanación, así como la autoexploración de los conflictos en la relación entre el paciente y su enfermedad (Biosca, 2016).

Arteterapia

Desde la antigüedad el arte ha sido considerado como un elemento importante durante el proceso de recuperación y más recientemente, coincidiendo con la Segunda Guerra Mundial, comenzó a ser un elemento fundamental en el tratamiento terapéutico. Los primeros estudios sobre el arte en los contextos hospitalarios se realizaron en Inglaterra y en Estados Unidos en los años cuarenta del pasado siglo. Adrian Hill introdujo el término de arteterapia en 1942 cuando descubrió las bondades del arte para los pacientes internados mientras se hallaba convaleciente de tuberculosis en el King Edward VII, el Sanatorio Midhurst. Recordemos aquí el caso de la gran artista mexicana Frida Kahlo, quién, a raíz de su accidente, intentó el resto de su vida paliar sus padecimientos y largas estancias en cama a través de su mirada artística.

En la actualidad el arteterapia se ha ido paulatinamente convirtiendo en una serie de acciones integradas tanto en la forma de proceder del personal médico como en el diseño de algunos hospitales con reciente participación como el Hospital Universitario La Paz con la Fundación Menudos Corazones; el 12 de Octubre y el Ramón y Cajal, por lo que podrían ser analizados en sus beneficios para, quizá, ser implementados en el sistema sanitario mundial. En el arteterapia ha habido una primera etapa situada entre los años 30 y 60 del siglo pasado; se trata de una etapa de autonomía entre la terapia artística y la terapia ocupacional, que adquiere importancia por sí misma. La segunda etapa se sitúa en torno a los años setenta, donde comienzan a mostrarse los efectos positivos del arte en el manejo emocional de los pacientes, debido a la creación y la motivación que genera. Final-

mente, entre los años ochenta y noventa, se produce un reconocimiento de los terapeutas a través del arte como asociación (Estados Unidos) y se reconoce el estatus del arte como elemento terapéutico (Reino Unido) (López Martínez, 2009).

Actualmente, estos procesos terapéuticos se están desarrollando también en España, donde existen diferentes modelos metodológicos aplicados a los contextos hospitalarios; algunos de estos estudios son Arteterapia, CuidArt, Artium (que trabaja con pacientes en el hospital psiquiátrico de Álava desde 2004) y curARTE.

El proyecto de arteterapia que utiliza el arte como medio de comunicación, definido por Tessa Dalley en *Art as therapy* (1984) como la “utilización del arte y otros medios visuales en un entorno terapéutico o de tratamiento” (Pascual Agudo & Castro Rodríguez, 2011, p. 1).

El arte es una herramienta de gran importancia para la expresión individual del ser humano. En el caso hospitalario se ha demostrado que, además de desarrollar un sentido creador que satisface a los propios pacientes, la expresión creativa es una necesidad que canaliza los problemas internos y ayuda a resolverlos, convirtiéndose así en factores ideales para los procesos curativos. Mimí Marinovic, Jean Pierre Klein y Margaret Naumburg han definido el arte como un elemento fundamental de la vida del ser humano que permite expresar sin palabras lo que percibimos en nuestro entorno (Achurra Burr, 2007, p. 23).

La propuesta relaciona los servicios de salud con las dinámicas sociales en los ámbitos profesionales cotidianos (educadores, artistas, curadores y creativos), dicha intervención artística ha tenido importantes aportaciones y es reconocida en varios países como el modelo de investigación Arts&Health, que reflexiona su enorme contribución al mejorar la calidad de vida de las personas. (Belver, 2011, p. 23).

En el arteterapia hay también un tema básico al que podemos referirnos como autoexpresión, que Beatriz López Romero analiza para la solución de “los desequilibrios afectivos o mentales que están asociados, de alguna manera, a una falta de seguridad en uno mismo.” Así, a través del arte, es posible “desarrollar el concepto del yo, así como una más profunda autoconsciencia. Posibilita expresar nuestros sentimientos, emociones y pensamientos aportándonos seguridad y confianza en nosotros mismos” (López Romero, 2004, p. 3).



Figura 1 y 1a. Hospital Universitario de Salamanca. Servicio de Urgencias Pediátricas (Ullán & Manzanera, 2009, p. 127)

En el arteterapia, la realización de proyectos artísticos no tiene como propósito evaluar el resultado estético de las obras, ni requiere un conocimiento previo en artes y técnicas artísticas. El propósito del arte-terapeuta es el de descubrir conflictos internos que el

paciente no logra exteriorizar y ayudarlo a través de expresiones creativas a alcanzar un estado de catarsis que venza los desafíos que se presentan en los procesos de sanación. “El medio creativo sirve como tal: como medio. La obra artística actúa como intermediaria en la relación terapéutica en sus diferentes campos de aplicación: salud, educación, intervención social, etc.” (Pinazo Hernando, 2012, p. 2).

Desde el año 2003 en la Universidad Complutense de Madrid y la Universidad de Salamanca (Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la Universidad Complutense de Madrid, el Museo Pedagógico de Arte Infantil y Departamento de Psicología Social de la Universidad de Salamanca) la Psicóloga Ana María Ullán y otros autores vienen realizando una serie de investigaciones con la intención de mejorar la calidad de vida de los pacientes pediátricos y adolescentes, a través de actividades lúdicas y artísticas a través del proyecto CuidArte I+D. (Belver, 2011) Éste es un proyecto que ha ampliado a partir de su modelo de trabajo y de investigación a personas de la tercera edad y adultos, enfermedades degenerativas, discapacidades físicas y psicológicas, hospitalización y rehabilitación, adicciones y trastornos alimenticios, para establecer una metodología en la práctica de la investigación de los efectos que produce el arte en los hospitales. (López Martínez, 2009)

En el modelo del llamado “diamante del arte y la salud” mostrado vemos cómo se integra el arte en el proceso de recuperación, reconociendo la manera en que el arte puede contribuir a la salud y a la inclusión de los pacientes en un ambiente socialmente humano. El objetivo primordial es el de imprimir experiencias positivas en el paciente y, si es posible, lograr normalizar su situación dentro del proceso de la enfermedad y su curación. Sin embargo, el objetivo del arte no es el de curar propiamente, sino que, como se ha dicho, es un intento más por humanizar los procesos de curación y los entornos donde se desarrollan.

Como nos dice Elliot Eisner en *El arte y la creación de la mente*, los procesos de creación afectan a la conciencia del ser humano y esto incluye los sentidos, creando la posibilidad de experimentar diferentes sensaciones a partir de la imaginación.

“Las artes refinan nuestros sentidos para que nuestra capacidad de experimentar el mundo sea más compleja y sutil; estimulan el uso de nuestra imaginación (...); nos ofrecen modelos para que podamos experimentar el mundo de nuevas maneras; y nos proporcionan materiales y ocasiones para que podamos abordar problemas que dependen de formas de pensamiento relacionadas con las artes. También celebran los aspectos consumativos y no instrumentales de la experiencia humana y proporcionan medios para poder expresar significados inefables pero que se pueden sentir” (2002, p. 38).

El arte se convierte en un elemento importante para la exteriorización de las manifestaciones de los padecimientos, hasta el punto de que es una forma de comunicarse empáticamente con la fisiología del cuerpo. Es el lenguaje creativo el que convierte en realidad esta expresión y permite que fluya el malestar hasta conseguir el equilibrio.



Figura 2. Diamante del arte y la salud Mc. Naughton et. al. 2005 p.9

Proyecto curARTE

El proyecto curARTE, que surge en el año 2003, promueve el juego, el arte y la creatividad como recursos para conseguir el bienestar y salud de niños y adolescentes, utilizando el entorno hospitalario como educador artístico. El estrés es uno de los aspectos asociados a los hospitales tanto para los niños como para los adultos; estos factores pueden ser ambientales (decorativos, espaciales) y funcionales (equipo médico, materiales) (Ávila, Antúnez, & Acaso, 2011, p. 68), y uno de los principales objetivos de este estudio y sus acciones artísticas es el de comprender la enfermedad, suavizar el proceso de hospitalización y socializar la concepción de los padecimientos.

Como parte de curARTE, el proyecto HOUSE surge en 2009 en la Universidad Complutense de Madrid y la Universidad de Salamanca, en la medida en que los pacientes manifiestan sus necesidades dentro de un espacio hospitalario. Durante este proyecto participativo, los usuarios construyen una maqueta de un “hospital ideal” a la manera de las tradicionales casas de muñecas.

El proyecto curARTE se divide en tres etapas de participación:

1. Fase de reflexión. La intención en esta parte del proceso es el análisis de maquetas de hospitales actuales con los elementos esenciales para poder realizar el “hospital ideal”.
2. Fase de creación. Se distribuyen los materiales y se comienza la etapa de construcción de la maqueta con diversos materiales, se colocan los espacios esenciales y los ideales de todo hospital.
3. Puesta en común. Se reúnen las maquetas y se colocan apiladas en un sólo espacio a manera de casa de muñecas para observar el conjunto. (Belver, 2011).



Figura 3. Fotografías de las maquetas de habitaciones apiladas formando un “hospital ideal”. Autora Clara Megías.



Figura 4. Detalle de “Hospital ideal” expuesto en la sede de MUPAI. Autora de la fotografía: Clara Magías



Figura 5. Colmena/Amor. obra de Baltazar Torres (2007). “Basada en un juego de construcción a escala, ante el que nos sentimos como auténticos voyeurs, adoptando una posición desde la que podemos observar minuciosamente, aprovechando nuestro mayor tamaño. El título enfatiza la ínfima calidad de vida de los habitáculos donde se desarrolla la vida privada y emocional de las personas, poniendo en evidencia el enclaustramiento que pueden sufrir los individuos dentro de su propio hogar” (Belver, 2011, p. 32).

Es así como diferentes proyectos en España enfocan sus esfuerzos en la recuperación de los pacientes a través de la funcionalidad, la creación y la inclusión social de programas participativos que generan en sí misma, un sentido de pertenencia y apropiación por los nuevos entornos hospitalarios; los llamados hospitales de futuro.

Participación de Philips en la definición de entornos curativos

En 2011, la empresa de electrónica y asistencia sanitaria Philips, en sus laboratorios de Investigaciones de Eindhoven (Holanda), abrió un área de investigación dedicada especialmente a entornos hospitalarios a los que ha llamado intencionadamente “ambientes curativos.” Entre estas investigaciones se encuentra la utilización de imágenes con iluminación, video y sonidos relajantes para los pacientes en espera en áreas de PET-TAC (Tomografía por Emisión de Positrones- Tomografía Axial Computarizada) que, como se muestra en las imágenes, consisten en gráficos, formas, colores, obras de arte y paisajes. Dichos elementos forman parte de los nuevos proyectos de implementación de la tecnología en los medios hospitalarios, y consisten en la combinación de proyecciones de imágenes artísticas, paisajes, iluminación de diferentes colores. Estos ambientes coloreados por la iluminación tienen la cualidad de generar emociones positivas y este es básicamente el objetivo sobre el que trabaja la llamada cromoterapia, otra técnica aplicada a la salud y el bienestar de manera integral.

Estas investigaciones parten de las evidencias “que sugieren que los ambientes confortables y amigables son beneficiosos para el proceso de curación,” pues a través de ellos se “aúna arquitectura, diseño y tecnología para crear un espacio de cuidado de la salud que está diseñado para aumentar la comodidad de los niños que están siendo sometidos a un procedimiento de imagen diagnóstica” (infosalus.com, 2011).



Figura 6, 6a y 6b. Área de PET-TAC (Tomografía por Emisión de Positrones- Tomografía Axial Computarizada) Philips Research 2011

Así es como el arte en los entornos para la salud tiene como principal propósito el de convertir en cotidiano y llevadero el proceso de la enfermedad y promover la salud. Se trata, particularmente, de mejorar la adaptación y apropiación del espacio, de disminuir los sentimientos negativos, mejorar la calidad de vida de los pacientes y familiares, crear un espacio para el juego y tener experiencias positivas, así como conseguir la socialización de las enfermedades.

Así pues, el conjunto de acciones que se llevan a cabo, como estas que hemos descrito, intentan pro-

mover el bienestar como parte esencial de una estancia satisfactoria en los hospitales. Particularmente, los modelos participativos de educación en el arte o los elementos visuales y compositivos en base a los efectos de iluminación e imágenes con apoyo tecnológico pretenden promover una atención hospitalaria más humana y cercana a la satisfacción integral de las necesidades de los usuarios. Por esto, el interés primordial de la investigación genera nuevas herramientas y nuevos caminos de exploración para la construcción de un modelo confortable de atención médica, donde la enfermedad se convierta en un elemento que acompaña al usuario, pero no es la única situación a observar durante el proceso de recuperación.

Como resultado, y después de la aplicación de los talleres de arte para niños en el Hospital Universitario de Salamanca y en el MUPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil) ubicado en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, se observó que un 58% de los padres que proporcionaron información reconocieron que la estancia de los pacientes mejoró, resultando dicha estancia más llevadera y permitiéndoles evadir de cierto modo la realidad del proceso de hospitalización. Más del 50% de los encuestados consideró, además, que, gracias a aquellas actividades, fue más sencillo afrontar el miedo que produce el internamiento (Pascual Agudo & Castro Rodríguez, 2011).

El encuentro entre el arte y los espacios para la recuperación ha mostrado avances importantes desde el momento de sus primeras pruebas, intentando generar ambientes humanizados en contextos de estrés y ansiedad, y de igual manera, mejorar las relaciones interpersonales entre los usuarios de los hospitales, generando por medio del arte y la expresión creativa, bienestar y calidad de vida.

Actitud ante la hospitalización	Antes del taller	Durante el taller	Después del taller
Positiva: tranquilo, interesado, animado, entusiasmado, eufórico	40%	95%	80%
Negativa: Irritable, apático, triste, desinteresado, preocupado	60%	5%	20%

Figura 7. Tabla de resultados arteterapia en la hospitalización pediátrica de Laura Pascual Agudo, Madrid (Pascual Agudo & Castro Rodríguez, 2011, p. 4).

CONCLUSIÓN

El arteterapia es una actividad que ha demostrado ser fundamental desde los años cuarenta del pasado siglo, conjugando el arte con los procesos de curación de los pacientes. De igual forma, desde el surgimiento de proyectos como el de curARTE, se ha experimentado con diferentes expresiones artísticas como parte del apoyo hospitalario para los procesos de sanación. Como resultados, en varios hospitales españoles se ha conseguido integrar como parte del personal a educadores artísticos, se ha fomentado la interacción social entre los usuarios de los hospitales, y se ha editado una interesante bibliografía especializada que constata los resultados de aquellos proyectos con el paso de los años. Todo esto ha permitido difundir los resultados y conocimientos, y finalmente se ha podido contrastar diferentes proyectos con otras realidades de esta área para evaluar futuras propuestas.

BIBLIOGRAFÍA

Ávila Valdés, N. (2013). UN MODELO DE INTEGRACIÓN DE ARTE Y SALUD EN ESPAÑA: EL

PROYECTO curARTE I+D. Hacia la Promoción de la Salud , 18 (1), 120-137.

Ávila, N., Antúnez , N., & Acaso, M. (2011). La educación artística en el contexto hospitalario en España: Formación, investigación y evaluación de especialistas en el área. *Revista de Formación del Profesorado e Investigación Educativa* , 65-76.

Achurra Burr, V. (2007). LA UTILIZACIÓN DEL ARTE TERAPIA EN UNA MUJER CON DEPRESIÓN. Santiago, Chile: UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE ARTES ESCUELA DE POSTGRADO.

Belver, M. H. (2011). Arte, Individuo y Sociedad (Vol. 23). (D. d. Artes, Ed.) Madrid: SERVICIO DE PUBLICACIONES UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

Biosca, I. A. (2016). La vocación de curar a través del arte. *Revista del Hospital Italiano de Buenos Aires* , 36 (1), 26-34.

Eisner, E. (2002). El arte y la creación de la mente. Barcelona: Paidós.

Guasch, D. (2017). Hacia una atención integral en los hospitales El arte como herramienta en el acompañamiento a personas hospitalizadas y a sus familias . (F. d. educación, Ed.) Barcelona, España: Universitat de Barcelona.

infosalus.com. (2011). EuropaPress. Recuperado el 28 de Agosto de 2017, de <http://www.infosalus.com/farmacia/noticia-empresas-philips-abre-area-investigacion-hospitalaria-desarrollar-ambientes-curativos-innovadores-20111019120402.html>

López Martínez, M. (2009). La intervención Arteterapéutica y su Metodología en el contexto profesional Español. (U. d. Murcia, Ed.) Murcia, España: Departamento de Expresión plástica, musical y dinámica.

López Romero, B. (2004). Arte terapia. Otra forma de curar. *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas* (10), 101-110.

Mehaffy, M., & Salingaros, N. (5 de Julio de 2013). Why green often isn't. (J. T. Franco, Trad.) *Metropolis Mag* .

Pascual Agudo, L., & Castro Rodríguez, E. (2011). Arteterapia en hospitalización pediátrica: un paso más hacia la humanización de la asistencia sanitaria. (CODEM, Ed.) *Servicio Pediatría HUPHM* , 1-11.

Pinazo Hernando, L. (2012). ARTETERAPIA, ALIADA DE LA TERAPIA GESTALT. Recuperado el 9 de septiembre de 2018, de Instituto de Psicoterapia Gestalt Centro de psicoterapia, formación e investigación: <https://www.escuelagestalt.com/>

ZAPATOS INFANTILES MULTI-TALLA; ZAPATOS QUE CRECEN CON LOS NIÑOS

PAMELA HERNÁNDEZ PELÁEZ
KAREN JOHANA ROSALES CALDERÓN
FAUSTO A. ZULETA MONTOYA
FAUSTO.ZULETA@UPB.EDU.CO
UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y SEMILLERO DISEÑO DE
VESTUARIO Y TEXTILES

RESUMEN

En Colombia, según el informe de Unicef, tres de cada diez niños se encuentran en situación de pobreza, lo que corresponde al 34% de la población infantil. Estos niños, que se encuentran en un contexto económicamente difícil, son violados en sus derechos a soluciones básicas e inaccesibles para proporcionar artículos esenciales para sus diversas etapas de crecimiento, entre ellos puede encontrar la falta de alimentos, educación y vestimenta adecuados. El calzado, por ejemplo, en su ausencia o limitaciones para cambiar, puede causar daños tales como lesiones en el pie del niño, ya que está en etapas de crecimiento y estos son susceptibles a malformaciones o daños permanentes. El objetivo final es una propuesta metodológica para el diseño de un zapato para esta población, a través del trabajo etnográfico y las diferentes etapas de investigación que conducen a la creación de un zapato que se adapta a las necesidades físicas del desarrollo del pie del niño y su contexto.

PALABRAS CLAVE

Diseño de calzado • Metodología de diseño • Calzado infantil ergonómico • Factores humanos.

INTRODUCCIÓN

En Colombia no ha sido efectiva la lucha contra la desigualdad y la pobreza, siendo el país con mayor índice de miseria en Latinoamérica. El nivel corresponde al 27,8% de la población, donde millones de familias y sobre todo los niños sufren las consecuencias de la brecha social tan visible pero ignorada en muchos ámbitos, entre ellos el diseño [1-5].

De acuerdo con el informe de Unicef, tres de cada diez niños están en la pobreza lo que corresponde al 34% de la población infantil. Los niños que están dentro de un contexto difícil económicamente se ven vulnerados ya que se les hace inaccesible proveerse de artículos básicos como el calzado, su ausencia o limitaciones al cambio pueden generar afectaciones como lesiones ya que el pie del niño se encuentra en la etapa de crecimiento y esta susceptible a malformaciones [5-8].

El proyecto aspira a contribuir desde el vestuario con un calzado que se adapte a las diferentes etapas de crecimiento, las cuales cambian rápidamente desde que nacen hasta la adolescencia y que difícilmente estas familias pueden cubrir la necesidad básica del vestuario como lo es el calzado. Mediante materiales resistentes, duraderos y donados, crear un calzado que se adapte a las necesidades físicas del desarrollo del pie del niño y pueda suplir o amortiguar las pocas oportunidades de acceso económico, logrando a través del diseño un aporte social que ayude a mejorar un aspecto de la calidad de vida de estas familias es la meta final [9-10].

Desde una segunda perspectiva, y dado que el acceso al calzado es limitado dentro de contextos en situaciones de pobreza, el proyecto busca en primer lugar proporcionar una solución a bajo costo que permita una adaptación al crecimiento del pie del niño y reduzca la necesidad a corto plazo de renovar el

calzado; Zapato por talla. Por otra parte, el tener la posibilidad del uso diario de un calzado disminuiría las probabilidades de malformaciones o afectaciones en las extremidades inferiores a medio y largo plazo en el pie de los niños. Como otro factor importante, el uso de materiales resistentes en el calzado proporciona durabilidad y características de larga vida útil que contribuyen a mejorar un factor en la calidad de vida económica de la población al satisfacer los requisitos físicos del pie infantil y una adaptación a su entorno.

REFERENTES

El “zapato que crea”, es una sandalia inventada por Kenton Lee que puede ajustarse a su tamaño, permitiendo a los niños de países pobres crecer sin tener que estar descalzos, con zapatos adaptados al crecimiento ya que en las consecuencias de estar descalzos en África son atroces y van desde parásitos en la piel de los pies y las uñas hasta arañazos que se infectan y pueden transmitir enfermedades [11].

El producto es un zapato que viene en todos los tamaños y puede crecer hasta cinco números y dura cinco años. Su material es cuero y sus botones metálicos. Tiene tres puntos clave donde generará crecimiento: el primero es el frente o la parte superior, que puede crecer cinco tamaños diferentes con un sistema de cinco agujeros que se ajustan en un broche circular de metal que permitirá el ajuste; el segundo está en los costados en dos puntos en forma de correa, tienen dos cierres cada uno que permiten su ajuste o elongación; y el tercero está en el talón, tiene una hebilla que permite el ajuste. La suela del zapato es de goma que proporciona más flexibilidad.

El diseño se puede entender como funcional, pero presenta partes removibles que se pueden perder, o accesorios incómodos, mecanismos que se rompen con el tiempo y luego toca modificarlos.

METODOLOGÍA DE APLICACIÓN

Investigación teórica

El proyecto Calzado Adaptable inicia con una investigación teórica que parte de un proceso de análisis exhaustivo de fuentes de información, para esto visitamos bibliotecas públicas y privadas en donde se realiza la primera definición y filtro de los conceptos más importantes dentro del proceso investigativo, tales como: infancia, niveles de pobreza, crecimiento y calzado. Posteriormente se realizó una búsqueda cibernética en diferentes bases de datos como Google Académico y las bases de datos de la biblioteca de la UPB (Scopus, Science Direct, EBSCO, Web of Science), con el fin de ampliar referentes bibliográficos y conocimientos. En la búsqueda de bases de datos se tuvieron en cuenta los trabajos de grado, dentro y fuera de la universidad, que estuvieran relacionados con los diferentes temas y requerimientos que aborda el calzado, con el fin de ampliar referencias bibliográficas, comparar resultados y una guía para el desarrollo de la estructura del trabajo.

Para lo anterior se utilizaron los métodos de investigación documental, de materiales, estadísticos y de análisis [11-16].

El método de investigación documental consistió en recolectar información de diferentes teóricos, libros, tesis, estadísticas, entre otros referentes al proyecto. Con base en estas fuentes se definieron los conceptos esenciales y claves junto con los requerimientos básicos del calzado, sus características, necesidades, limitantes y materiales.

En el método de materiales se hace una investigación y aproximación al calzado existente en la oferta del mercado, lo que permite hacer una comparación entre los distintos materiales, características y hormas. Esto se relaciona con el estado del arte sobre el calzado.

El método estadístico tiene como fin arrojar cifras y datos acerca de la población infantil en Colombia, niveles de pobreza e informes de Unicef y por medio del método analítico se llegarán a conclusiones y evidencias a partir de la información recolectada.

Todo lo anterior fue la base para iniciar el trabajo, una investigación llevada a la práctica en la cual se tuvo contacto y relación directa con la población de objeto de estudio.

Trabajo de campo

En este componente es primordial conocer primero el contexto que se va abordar, en este caso la problemática identificada en Colombia como entornos vulnerables económicamente enfocado hacia la infancia. Durante esta etapa de investigación se direcciona hacia la población como objeto de estudio y se inicia un reconocimiento del entorno por medio de colegios, profesores, alumnos y padres de familia.

Se realizó un rastreo dentro del contexto para obtener los requerimientos que se deben tener en cuenta para las posibles soluciones desde el diseño, dentro de los cuales están: medidas antropométricas, características físicas del contexto y materiales. Una vez se indaga las variables del entorno, el proceso es complejo, y reunir esta información requiere de diferentes técnicas de recolección de datos con el fin de ser muy precisos al momento del análisis.

Para el trabajo de campo se lleva a cabo un rastreo de mediciones tridimensionales del pie del niño en dos partes del país: en Barranquilla, Atlántico y en Yopal, Casanare. Norte y Oriente de Colombia respectivamente [17-19].

El proceso anteriormente descrito, buscó un acercamiento inicialmente con los padres, comentándoles que se trata de una medición antropométrica para una investigación universitaria, la cual no requiere datos

exhaustivos, únicamente el primer nombre del niño y la edad junto con las fotografías del pie;

La herramienta usada fue una estructura de madera, con escala en centímetros 1x1cm, con el objetivo de hacer registro fotográfico de la parte delantera y lateral del pie derecho del niño, registro que permitirá posteriormente hacer las respectivas mediciones y yuxtaposiciones que proporcionaran la información necesaria para el diseño de dos hormas para niños de 2 y 5 años. La herramienta puede verse en la imagen 1.



Imagen 1. Caja para toma de medidas.

Las tres piezas que conforman la tabla tridimensional (base, lateral y fondo), tienen funciones específicas. La base es donde el niño apoyara el pie y en la cual se podrán tener las medidas de referencia del ancho, la parte lateral nos permitirá ver la altura del primer dedo, altura del empeine, altura y ancho del tobillo, y por último la parte posterior o fondo nos permitirá hacer una medición del ancho frontal del tobillo, separación de los dedos y ancho delantero.

Como se describe anteriormente, en la tabla se dibujará una cuadrícula en la cual es recomendable enumerar los cuadros para facilitar y agilizar el proceso de medición de cada registro fotográfico. Se usan dos reglas de madera, con medidas de 18 cm y 10 cm, las cuales se ponen en la parte delantera y lateral y dictan la distancia a la cual se debe ubicar la cámara para tomar la foto. Como apunte adicional, la fotografía es tomada con cualquier tipo de cámara.

Al recolectar la información en fotografías, se procede a la medición individual. Para organizar la información y obtener los promedios, se harán grupos por edades que van desde los 2 hasta los 5 años y en cada grupo se hará una división por sexo, si el pie corresponde a un niño o niña. Se procederá a sacar las medidas claves y más importantes, la fotografía lateral nos arroja medidas como la altura del primer dedo, altura de la terminación de falanges e inicio de metatarsos, altura de empeine, altura del tobillo, ancho del tobillo lateral y largo total del pie, además la distancia que separa el primer dedo y los metatarsos, metatarsos y empeine, empeine y talón, estas últimas medidas son importantes para la huella plantar promedio y según percentiles. En la foto frontal obtendremos medidas como ancho del tobillo, separación de los dedos y ancho delantero del pie. Se hará medición de cada foto individual y se tomará el registro en una tabla de cálculo para luego obtener los repites, el promedio y los percentiles. Es importante aclarar que, para la edad de 2 años, se tomara la menor medida obtenida, y para la edad de 5 años, la mayor; esto con el fin de que el calzado se pueda adaptar al pie más pequeño y crecer al pie más grande. Lo que se reflejará en percentiles 5 y 95.

Al terminar las mediciones y obtener los percentiles, se procede a dibujar un pequeño bosquejo para ordenar las medidas, anchos, alturas y largos junto con las líneas importantes para posteriormente hacerlo digital en programa CAD. En la parte digital se implementan la medida base; que es el largo, desde la cual partirán las alturas, los largos intermedios y los anchos; esto se traduce en una estructura de líneas por la cual luego se unirán los puntos a través de curvas e ira tomando forma de una silueta de un pie. Al terminar este proceso de digitalización, inicia el proceso de impresión 3D de las hormas, con lo que se desarrollará el calzado a proponer.

Una vez terminada la impresión, las hormas pasan al proceso de fabricación del zapato. Inician el trazo de los patrones, moldes y prototipos.

Exploración

En esta fase será de exploración en el diseño del prototipo y su desarrollo, lo que se espera que el diseño llegue a ser y a suplir, que en este caso es una adaptación al crecimiento del pie del niño desde un calzado multitalla.

La definición, creación y desarrollo del prototipo es una fase fundamental del diseño y estructura de cualquier artefacto, máxime cuando ésta tiene como objetivo adaptarse y ser completamente funcional en el pie de un infante, que como es lógico, está en proceso de formación y crecimiento.

Ahora bien, para tal fin, esta definición debe contemplar la conceptualización integral del producto a desarrollar, partiendo de la horma, fruto del proceso de investigación y el trabajo de campo realizado con la población objetivo. La relevancia de estos dos modelos, determina la definición de criterios o requerimientos, traducidos en:

- Funcionalidad
- Materiales
- Usos
- Destinatarios
- Medidas antropométricas.

Posteriormente, al integrar toda la información disponible, se crean los bocetos en los cuales se puede apreciar la totalidad del proceso y en los que se plasman todos y cada uno de los componentes, así como la estructura del zapato a la luz de dibujos técnicos que incluyen la mayor cantidad de detalles posible según las características de los niños y su fisonomía [20].

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

A lo largo de la presente investigación se abordaron problemáticas socio-económicas que afectan el libre desarrollo físico y psicológico de los niños en contextos económicamente vulnerables, donde se tuvieron en cuenta aspectos esenciales y fundamentales para una propuesta de calzado coherente con los requerimientos antropométricos de los pies, que se encuentran en pleno desarrollo físico y en su etapa de crecimiento de 2 a 5 años, además de los requerimientos económicos de acuerdo al contexto en el que se encuentra la población.

La fase teórica tuvo como objetivo aproximarse a diversas problemáticas que influyen a un adecuado desarrollo físico y motor en las primeras fases de marcha a través del calzado en niños vulnerables económicamente en Colombia.

Para llegar a un planteamiento de diseño fue necesario reunir una serie de información que nos permitiera validar la hipótesis y planteamiento del problema a través de múltiples campos como la ergonomía, el diseño, características del desarrollo infantil, calzado, calzado infantil, contexto económico, entre otros.

La importancia económica juega un papel importante dentro de este proyecto ya que es un factor determinante para un calzado que no es óptimo durante el desarrollo del pie infantil debido a que las familias no cuentan con los recursos necesarios para el demandante cambio de calzado que la etapa de crecimiento requiere.

Ante estos escenarios, concluimos que era necesario el desarrollo de un calzado que reuniera las características desde los diversos campos consultados para el óptimo desarrollo del pie del infantil puesto que a lo largo del proceso crecimiento, el niño pasa por una serie de etapas que desempeñan un papel de gran

importancia en el desarrollo del pie y la adquisición de la marcha.

La fase de trabajo de campo tuvo como objetivo identificar y conocer el contexto, tanto su entorno físico como su aspecto económico y cuáles eran los requerimientos que el pie del niño exigía durante su crecimiento. De este trabajo se pudo obtener un acercamiento con los dos usuarios: el niño, quien validará el uso del calzado, y los padres, que por limitantes económicas tienen bajo acceso a suplir necesidades básicas del vestuario.

En esta fase, además de la información antes mencionada, recopilamos a través de fotos las medidas de los pies de los niños y observamos las variantes que pueden existir entre las diferentes edades, géneros y localidades dentro del país. Esto permitió un promedio de medidas que sería utilizado en la siguiente fase de exploración para la realización de las hormas.

Iniciamos con un mini censo sectorizado en dos departamentos de Colombia, los cuales fueron Atlántico y Casanare, en ciudades como Barranquilla y Yopal respectivamente. Allí se logra hacer la medición de 188 niños en total. Se visitan sectores vulnerables económicamente en cada ciudad y se hace un trabajo de campo en la calle, caminando y visitando casa por casa en búsqueda de niños entre 2 y 5 años.



Imagen 2. Foto muestra del trabajo de campo.

Con el resultado del ejercicio anterior se encontraron diferentes factores al momento de tomar de las fotos que se convirtieron en falencias para la consolidación de medidas y que impidieron una correcta yuxtaposición de los pies.

El debido uso de la herramienta tabla debió ser sobre otra superficie que la elevara del suelo, una estructura de madera o una silla pequeña, esto con el fin de que las fotos quedaran a ras del suelo, en este caso de la tabla de medidas. La tabla inferior sobre la cual el niño apoya la planta del pie, con la correcta foto, debió verse simplemente como una pequeña línea y sus medidas inferiores no debían visualizarse. El error de lo anterior radica en que esa perspectiva extra que se le otorga con la fotografía es la que impide una correcta toma de medidas ya que nos resta cm en alturas y anchos tanto de la vista lateral como frontal (ver imagen 2.)

En esta fase a partir de las medidas y promedios que se obtienen como resultado de la fase anterior se procede a la realización de planos técnicos que se convertirán en los primeros bocetos de las hormas. Se toma la decisión de realizar estos planos para las edades de 2 y 5 años, ya que el calzado debe adaptarse tanto al crecimiento del pie tanto para la edad de 2 años como para la de 5 años, asegurando que las edades intermedias de 3 y 4 años puedan tener un crecimiento.

Los planos se realizan en el programa Rhinoceros que nos permite trabajar con medidas reales y exactas. Primero se procede a hacer un diagrama de líneas (color negro) con las medidas y posteriormente se unen con curvas (color verde), lo que permite ir visualizando la estructura del pie (ver Imagen 3.)

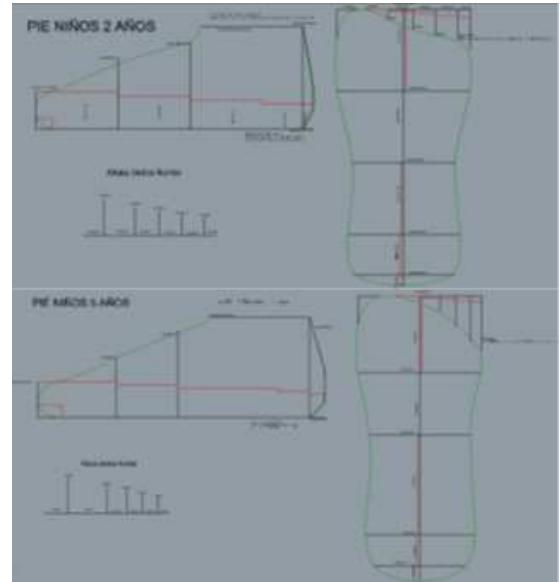


Imagen 3. Desarrollos de planos para hormas de zapatos en niños de 2 y 5 años.

A partir de los resultados anteriores se toma la decisión de fusionar las dos hormas realizadas. Se utilizará el largo de la horma de 5 años, al ser la longitud más grande, junto con las alturas de su parte lateral y se tomara la punta de la horma de 2 años, al ser la que tiene mayor variación entre las dos y las conocidas comercialmente; se utilizara su forma adaptándola a las medidas que requiere la de 5 años. Esta horma resultante de las dos anteriores se realizará física por medio del proceso intervención. Se tomará una horma comercial similar en longitud y altura sobre la cual se trabajará y se intervendrá por medio de la técnica de modelado manual (macilla polimérica), para generar volúmenes y anchos o quitar material cuando lo requiera.

En la fase de diseño de calzado se obtienen unos resultados aceptables pero que pueden evolucionar a resultados más óptimos. En especial en el diseño 3D, lo que implícitamente implicaría mejoras en los diseños planos.

De manera global se puede concluir que, en esta primera fase de prototipo, el diseño debe ser claro en todas las dimensiones, ya que es necesario evidenciar perspectivas más explícitas que las tradicionales, puesto que, cuando el calzado está en uso o desuso tiene variaciones de forma dependiendo la talla que lo utilice.

La construcción integral, detallada y milimétrica del objeto en cuestión, se puede apreciar la delicadeza del proceso, no solo en términos del producto terminado, sino y más importante aún, en la calidad de la información previamente obtenida, partiendo de modelos de investigación que suministren los datos más precisos posibles y con el nivel de detalle e ilustración que contribuya al diseño y funcionalidad del zapato, cuyo éxito y resultado esperado se verá reflejado únicamente en el usuario final, es decir, en la población de niños en situación vulnerable en Colombia.

Nota final: el Calzado resultante no se puede mostrar, por proceso de búsqueda de patente.

REFERENCIAS

1. Unicef. (2006). Right to participation of children and adolescents. Practical guide for its application. Available at: https://www.unicef.org/republicadominicana/uniCef_proyecto.pdf New York.
2. Serrada, A., Fierro F. (2013). Footwear Sector in Colombia, Case Study and Consideration of Business Models in Footwear Companies: MSS, BRG and CHS. Available at: <http://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/4929/1090397204-2014.pdf>
3. United Nations (1948). The Universal Declaration of Human Rights. Available at: <http://www.un.org/universal-declaration-human-rights/> New York.
4. Dinero (2005). What has put the Mexican footwear industry in the “top” of the largest producers in the world? Available at: <http://www.dinero.com/economia/articulo/industria-del-calzado-mundo/212303> Revista Dinero, Bogotá.
5. Buil, I., Martínez, E., & Montaner, T. (2005). Importance of industrial design in the strategic management of the company. *Universia Business Review*, Mexico.
6. Ministry social protection. Special Report on Violence against (2006). Retrieved from http://catedraunescodh.unam.mx/catedra/BibliotecaV2/Documentos/Trata/Informes/informe_infancia.pdf#page=22 Bogotá.
7. Collegi Officer of Podolegs de Catalunya (2010). The calcat dels nostres fills. Available at: <http://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/consejos-buen-calzado-infantil> Barcelona.
8. ICESCR – PIDESC (1966). International Covenant on Economic, Social and Cultural Rights. Available at: <http://www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/CESCR.aspx> New York.
9. Ungaro, P. (1996). Innovation in the Value Chain of Cow Leather for Leather Goods in Argentina and its Relationship with the Distribution of Power. Retrieved from http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/39229/Documento_completo.pdf?sequence=1 BsAires.
10. Flowers, C. (2001). Ergonomics for design. Editorial Designio. San Angel, Mexico First edition.
11. Rosa, S. (2017). History and evolution of footwear. Retrieved from <https://didactalia.net/comunidad/materiaeducativo/recurso/historia-y-evolucion-del-calzado/3c5862bd-7860-4fb8-98ef-ca5767543192>

12. Corporan, M., Gonzalez R. (2013). History of the footwear and its evolution. Retrieved from <http://historiadelcalzado.blogspot.com.co/>
13. Curiosphere. History of footwear. Retrieved from <http://www.curiosfera.com/historia-del-calzado/> (N.D.)
14. Fripp, M. A. (2009). Scope of the food obligation, pg. 116-127.
15. Law 1098. (2006). Code of Childhood and Adolescence. Retrieved from https://encolombia.com/derecho/codigos/infancia-y-adolescencia/libroi_titulo_i_cap1/ Bogotá.
16. Trevor D. (2017). History of footwear. Retrieved from <https://www.fucsia.co/moda/inspiracion/articulo/la-altura-zapatos-indicador-situacion-economica/27373> Bogotá.
17. Indexmundi.com (2017). Colombia distribution by age. Available at: https://www.indexmundi.com/en/colombia/distribucion_por_edad.html Bogotá.
18. Mondelo, P. et al. (1999).. Ergonomics 1 - Foundations - E. Editions of the Polytechnic University of Catalonia (UPC). Third edition. Barcelona.
19. Lugo-Márquez, S. (2013). (Body-artifact: contributions of gender perspectives and queer to the deconstruction of bodies “naturalized” Medellín.
20. Vidal, C. (2010). Characteristics of childhood development. Psychology, Knowledge and Society, 1 (1), 1-14. Retrieved from <http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/14-texto-caracteristicas-desarrollo-infancia.pdf>

DESESTRESARTE APORTE DESDE EL DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA PARA DISMINUIR LOS NIVELES DE ESTRÉS EN ESTUDIANTES DEL PROGRAMA MEDIANTE EL USO DE ARTE-TERAPIA.

MARÍA CAMILA HIGUERA GARZÓN

MCHIGUERA@UNICOLMAYOR.EDU.CO

UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA
SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN ÁREA DIGITAL

RESUMEN

Es frecuente que a los estudiantes del programa Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, debido a la alta carga académica propia de su proceso de formación, les aqueje el estrés, especialmente en periodos evaluativos de cada semestre, lo cual, si no se maneja adecuadamente, puede causar serios efectos negativos, tanto físicos como psicológicos de los jóvenes, incidiendo en su rendimiento académico e incluso en su vida personal. Por tanto, es pertinente generar mecanismos que propendan para que los estudiantes manejen adecuadamente este estado para garantizar su buen desempeño y, en consecuencia, una formación integral de calidad.

Ante esta problemática surge el Arte – terapia como un posible mecanismo que, al ser cercano a la sensibilidad del estudiante de diseño, y haber demostrado en otros contextos su eficacia para el manejo adecuado del estrés, podría constituirse como una potente alternativa a considerar.

En consecuencia, el proyecto tiene como objetivo contribuir a disminuir los niveles de estrés de los es-

tudiantes del programa académico mediante el uso de Arte-terapia a través de medios digitales, centrándose principalmente en la estabilidad emocional del usuario.

Se trata de una investigación proyectual, basada en el paradigma propio del diseño For - About - Through, que propone tres fases de investigación (indagación, definición de criterios e ideación) en las cuales se ha avanzado simultáneamente, relacionando la etapa de indagación de este paradigma con la metodología Design Thinking. Para el presente año se espera avanzar especialmente en la etapa de ideación a través de prototipos de media fidelidad.

PALABRAS CLAVE

Diseño, Estrés, Arte-terapia, Estrategias, Comportamiento

ABSTRACT

It is frequent that to the students of the Digital Design and Multimedia program of the University College of Cundinamarca, due to the high academic load of their training process, they suffer from stress, especially in evaluation periods, which, if not managed properly, it can cause serious negative effects, both physical and psychological, affecting their academic performance and even in their personal lives. Therefore, it is pertinent to generate mechanisms that encourage students to handle this state adequately to ensure their good performance and, consequently, comprehensive quality training. Faced with this problem arises the Art-therapy as a possible mechanism that, being close to the sensitivity of the design student, and having demonstrated in other contexts its effectiveness for

the proper management of stress, could be constituted as a powerful alternative to consider.

Consequently, the project aims to contribute to reducing the stress levels of the students of the program through the use of Art-therapy through digital media, focusing mainly on the emotional stability of the user.

It is a project research, based on the paradigm of the For - About - Through design, which proposes three phases of research (inquiry, definition of criteria and ideation) in which progress has been made simultaneously. For this year, it is expected to advance especially in the ideation stage through medium fidelity prototypes.

KEYWORDS

Design, Stress, Art-therapy, Strategies, Behavior

INTRODUCCIÓN

El estrés se define como una respuesta a todo estímulo, generando efectos químicos que preparan al organismo para enfrentarse a la situación que se le presente (Slipak, 1991). En ese sentido, el estrés presente en los entornos académicos según Caldera y colaboradores, es un factor que desencadena patologías que van desde depresión, ansiedad, irritabilidad, baja autoestima, entre otros (como se cita en Berrio y Mazo, 2011). Independiente a los problemas que se presenten, el ser humano como mecanismo de defensa prepara su cuerpo para hacerle frente a las adversidades y particularmente, se evidencia como los niveles de escolaridad son un ambiente propicio para la formación integral con miras a una preparación para los retos de la vida independiente. A su vez, el desequilibrio presente entre las exigencias y presiones diarias a las que se enfrenta una persona, contrastante con sus conocimientos y capacidades (Leka, 2004. P.

13), genera como consecuencia en entornos escolares estudiantes que no finalizan el semestre, deserción académica y problemas para afrontar la vida laboral en los egresados. Este es un problema de salud pública sobre el cual el diseño puede incidir positivamente en la mejora de la calidad de vida de las personas.

Factores de estrés cotidianos son molestias de la vida diaria, como quedar atrapado en un embotellamiento de tránsito, que son motivos de irritación menores y pueden tener efectos en la salud duraderos si continúan o se agravan con otros sucesos estresantes. (Feldman, 1995) Entre estos factores, en una población de adultos jóvenes, se encuentran las situaciones relacionadas a la universidad, como la falta de recursos, la falta de tiempo y sueño e incluso el hecho de laborar y estudiar simultáneamente. Lo ideal es que estos niveles logren ser controlados antes de que la población pase a ser víctima del estrés post-traumático, el cual tiene por síntomas aturdimiento emocional, dificultades para dormir, problemas interpersonales, alcoholismo y drogadicción y, en algunos casos, suicidio. (Feldman, 1995. P. 418). Para evitar situaciones como las mencionadas, el estudiante debe hacer un afrontamiento enfocado en los problemas, el cual trata de generar un plan de acción para combatir dicho estrés y que llegue de nuevo a su equilibrio emocional. Para esto existen terapias comunes como yoga, dietas y ejercicios de respiración, así como se encuentran ayudas menos convencionales, tal como la Arte-terapia, la cual es definida como una profesión en el área de la salud mental que usa el proceso creativo para mejorar y realzar el bienestar físico, mental y emocional de individuos de todas las edades (American Art Therapy Association, 2006).

OBJETIVO GENERAL

Disminuir los niveles de estrés de los estudiantes del programa a través de medios digitales implementando estrategias de arte-terapia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Caracterizar la población objeto de estudio para definir las causas más comunes de estrés.
- Relacionar dichas causas con la población por medio de investigación cualitativa y herramientas de diseño como mapas de empatía y journey maps.
- Conceptualizar los criterios de estrés y su relación con la Arte-terapia.
- Prototipar herramienta multimedia que implemente la arte-terapia para disminuir niveles de estrés.
- Evaluar los testeos realizados a los estudiantes generando retroalimentación para mejora del producto.

METODOLOGÍA

Se plantea una investigación proyectual, basada en el paradigma For - About - Through (Frayling, 1993), donde se proponen tres fases de investigación en diseño. De forma iterativa, se está nutriendo la etapa de indagación, en donde se investiga todo lo relacionado al comportamiento humano bajo ciertas situaciones estresantes y sus reacciones, permitiendo establecer los momentos estresantes más comunes que se presentan en los diseñadores en proceso de formación de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Simultáneamente los objetivos del proyecto están planteados en las cinco etapas de Design Thinking (Brown, 2008) las cuales son comprender, definir, idear, prototipar y evaluar el producto y la experiencia de usuario. Las fases de comprender y definir son las que fortalecen constantemente la etapa de indagación del proyecto, permitiendo así tener una base robusta para desempeñar de manera óptima el diseño de producto.

RESULTADOS ALCANZADOS

La etapa de indagación se basó en consultar fuentes de información concernientes a la salud, tanto convencional como no convencional en referencia a la conducta humana. Se establece una relación entre las conductas de las personas al encontrarse en situaciones aparentemente normales y situaciones de un mayor grado de complejidad con una profesión poco conocida hasta el momento, la Arte-terapia. A partir de este estudio se destacaron una serie de factores estresantes que suelen ser bastante comunes en los estudiantes del programa académico. Para poder acotar la información, se realizaron unos testeos y algunas entrevistas, de forma que resaltaran las tres situaciones estresantes más comunes en la población estudiantil. A partir de estos estudios, se ha iniciado el proceso de desarrollo de prototipos de baja y media fidelidad, en busca de procesos iterativos alrededor de la segmentación por los perfiles seleccionados anteriormente dentro de una aplicación móvil y la planificación de las actividades designadas por los apartados de la arte-terapia para poder disminuir los niveles de estrés de dicha población, de manera que su rendimiento académico no se vea afectado por ciertas conductas.

CONCLUSIONES

El proyecto aún está en curso, pero se dio por culminada la etapa de indagación, en donde se cumplió el primer objetivo que era caracterizar la población y así mismo identificar las causas más comunes de estrés en la población universitaria. El segundo objetivo también se cumplió implementando breves testeos, cuestionarios y entrevistas en donde se puede establecer la relación entre los motivos de estrés y la población. El tercer objetivo está en proceso, asociando el estrés y la arte-terapia y a su vez poder implementar este vínculo en el producto deseado. Por

otra parte, el cuarto objetivo se encuentra en desarrollo, en donde se desarrollaron unos prototipos de baja y media fidelidad que se implementaron en testeos para poder medir la experiencia del usuario con las actividades planteadas en la aplicación móvil. Actualmente se evalúa un cambio de producto el cual espera mejorar la experiencia de los estudiantes frente al tema y que los resultados de la actividad sean más óptimos permitiendo desarrollar las actividades en menos tiempo.

REFERENCIAS

- Berrío García, Nathaly, & Mazo Zea, Rodrigo. (2011). Estrés Académico. *Revista de Psicología Universidad de Antioquia*, 3(2), 65-82. Recuperado en 14 de marzo de 2018, de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-48922011000200006&lng=pt&tlng=es.
- Leka, S. (2004). La organización del trabajo y el estrés: estrategias sistemáticas de solución de problemas para empleadores, personal directivo y representantes sindicales. In *Protección de la salud de los trabajadores (Vol. 3)*. OMS.
- Slipak, O. E. (1991). ALCMEON 3 Historia y concepto del estrés (1ra. Parte). *Alcmeon*, 3, 355-360.
- Feldman, Robert S. (1995). *Psicología con aplicaciones para Iberoamérica*. (8va. Edición). 410-438.
- Frayling, C. (1993). *Research in art and design*. Recuperado el 16 de marzo de 2018 de: http://researchonline.rca.ac.uk/384/3/frayling_research_in_art_and_design_1993.pdf
- Covarrubias, Thusnelda. (2006). *Arteterapia como herramienta de intervención para el proceso de desarrollo personal*. Recuperado en 15 de marzo de 2018, de repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/covarrubias_t/sources/covarrubias.pdf
- Constitución Política de Colombia. (25 de abril de 2008). Ley No. 1188 de 2008 “Por la cual se regula el registro calificado de programas de educación su-

perior y se dictan otras disposiciones”. Recuperado el 31 de mayo de 2018, de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-159149_archivo_pdf.pdf.

Constitución Política de Colombia. (20 de abril de 2010). Decreto No. 1295 “Por el cual se reglamenta el registro calificado de que trata la Ley 1188 de 2008 y la oferta y desarrollo de programas académicos de educación superior”. Recuperado el 31 de mayo de 2018, de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-229430_archivo_pdf_decreto1295.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (12 de junio de 2010). Creación de programas académicos. Recuperado el 30 de mayo de 2018, de <https://www.mineduacion.gov.co/portal/Educacion-superior/Sistema-de-Educacion-Superior/235796:Creacion-de-programas-academicos>

Tomando como referentes los siguientes aplicativos móviles:

Ansiedad y Estrés. (Enero de 2018). Recuperado de metta.es.

Samsung Health. (2018). Recuperado de health.apps.samsung.com.

Estresómetro. (Julio de 2016). Recuperado de cerene.mx.

LA PERCEPCIÓN DEL ESPACIO URBANO DESDE LA DIVERSIDAD DE LOS ELEMENTOS, HOMBRE - OBJETO

SONIA GUADALUPE RIVERA CASTILLO

SONIARIVERAC@HOTMAIL.COM

LILIANA BEATRIZ SOSA COMPEÁN

LILIANA.SOSACM@UANL.EDU.MX

SOFÍA ALEJANDRA LUNA RODRÍGUEZ

DI_SOFIA@HOTMAIL.COM

MARTA NYDIA MOLINA GONZÁLEZ

MATYMOLINA@HOTMAIL.COM

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

GRUPO DE INVESTIGACIÓN NODYC

RESUMEN

Las ciudades en general, se componen de una multiplicidad de elementos naturales y artificiales, en donde cada uno de ellos configura los espacios para la interacción de su gente, lo cual cobra importancia debido a que son las personas las que dan vida a una ciudad.

El bienestar que brinda esta interacción entre el hombre y la ciudad, se ha ido perdiendo a través del tiempo, debido en cierta medida a que las urbes en su mayoría han dejado de diseñarse para el uso de las personas propiamente, dando como resultado, espacios públicos poco atractivos, descuidados y hasta grises, provocando que la percepción varíe e inclusive caiga en desinterés.

No obstante que el diseño de la ciudad y paisaje en el que transita un individuo pueda ser el mismo, la argumentación de este trabajo pretende mostrar que la percepción varía según los ojos de quien lo mira, entrando en juego una diversidad de factores que van desde su nivel socioeconómico, cultural, rango de edad, entre otros.

El trabajo continúa con un recorrido de estudios sobre la percepción de un espacio urbano, y su interacción con una sociedad en constante transformación, y se desarrolló a través de la recolección de datos en encuesta, observación y discusión áulica como parte de una investigación con estudiantes de diseño urbano. El marco muestral fueron los mismos universitarios del área médica de la Universidad Autónoma de Nuevo León en el centro de la ciudad de Monterrey Nuevo León México. El objetivo es conocer como cada uno de los factores perceptuales mencionados por los universitarios encuestados, intervienen en la planeación del espacio urbano.

La metodología de enfoque mixto permitió profundizar en los resultados y su conclusión, ayudando así a la percepción de la ciudad, deseando avanzar en soluciones para los nuevos requerimientos de diseño urbano.

PALABRAS CLAVE

Espacio urbano – Diversidad perceptual – Transformación

ABSTRACT

Most of cities are built with natural and artificial elements, where each one configures interactive places where people can live in and also bring life to them.

Between this interaction man and city the well-being has been lost over time, due to sometimes the cities are no longer designed just for people in the right way, resulting sometimes unattractive, neglected and even gray, causing disinterest.

The city and landscape design, although, could be the same than the city where people live in, but the perception could vary depends on the eyes of those that

look at and many different factors come into play: socioeconomic, cultural level, age range, among others.

The work continues with a tour of studies about the perception of an urban space, and its interaction with a constant transformation society and was developed through data collected, observation and classroom discussion with students of urban design. The sample frame were university students of the medical area at the Universidad Autonoma de Nuevo Leon, Mexico.

The aim was to know how the perceptual factors must intervene in the urban space planning.

The mixed methodology allowed deepening the results of the perception of the city trying to improve solutions for the new urban design requirements.

KEYWORDS

Urban space - Perceptual diversity – Transformation.

INTRODUCCIÓN

Vivir o experimentar la ciudad puede ser una decisión que se toma a partir de cómo se perciben los espacios urbanos.

Este trabajo consta de dos grandes rubros, la primera es la investigación teórica y análisis de sitio y la segunda es la de recolección de datos en campo, para continuar con su análisis FODA a manera de diagnóstico, que fundamenten el trazado de los ejes rectores que se llevaran a cabo en el proyecto de regeneración urbana.

ENCUADRE TEÓRICO

El origen de una ciudad se da gracias al desarrollo de procesos sociales, económicos y culturales, entre otros, y es la transformación de estos procesos la que

repercute en los asentamientos poblacionales y su funcionamiento.

Lo primero que se ha considerado definir es el término Regeneración urbana, El diccionario de la RAE define el verbo “regenerar” como “dar nuevo ser a algo que se degeneró, restablecerlo o mejorarlo”. De tal modo que la regeneración urbana tiene como fin restablecer o mejorar la ciudad.

Cada factor implicado con el concepto de ciudad proporciona muy variados beneficios a la gente, su actividad y movilidad, la diversidad de las experiencias percibidas por el hombre en cuanto a sus entornos, aportan elementos indispensables para crear espacios urbanos para la gente.

Según el diccionario de la lengua española (2005), la percepción es la “sensación interior que resulta de una impresión material, captación realizada a través de los sentidos. Conocimiento, aprehensión de conceptos e ideas”.

Es importante entender el concepto y como es que influye en nuestras decisiones, siendo más específicos para este trabajo se muestra la definición de la percepción social como el estudio de influencias sociales sobre la percepción. Hay que tener en cuenta que las mismas cualidades pueden producir impresiones diferentes ya que interactúan entre sí de forma dinámica. (Definición.de, 2008-2018)

Según lo anterior la percepción de la gente en cuanto a sus entornos urbanos puede variar según sus conocimientos, experiencias anteriores, imaginarios, entre otros. El contexto y las significaciones del espacio integran el funcionamiento cognitivo y comportamental del individuo. En palabras de Navarro Carrascal (2004) “Nosotros somos los lugares en donde estuvimos”.

Otra autora que refiere a la percepción de las condiciones urbanas como propiciador de espacios habitables y saludables, adecuados a las necesidades del ser humano, es Urrutia del Campo (2013) ella resalta el valor de la capacidad que posee el diseño urbano en la creación de espacios físicos que soporten el desarrollo de la vida en las ciudades, con espacios públicos y lugares de encuentro.

Desde una percepción sensitiva estima la repercusión que tienen las condiciones de confort, habitabilidad, bienestar a través del cuerpo, ubicando al individuo como centro de la percepción del entorno urbano. La piel como punto de contacto con el mundo, tratando de identificar cómo sería la intervención urbana desde la conciencia de nuestros cuerpos.

Continuando con la exploración de autores que fortalezcan el conocimiento del tema sobre la percepción del hombre y los objetos del entorno urbano, toca mencionar a Arnheim (2001) en su estudio señala como los entornos afectan al usuario, por ejemplo las cualidades que hacen preferible transitar por ciertos lugares o hace que los evitemos o la influencia de los edificios y su colocación en el espacio en las actividades cotidianas.

Es atractivo observar como el autor toca el punto de la preocupación que la mayoría que los lugares públicos provocan en el hombre actual, lo cual impulsa a analizar las condiciones visuales que influyen en el efecto psicológico de la Arquitectura. (ARNHEIM, 2001)

Para finalizar se analizaron los planteamientos que Briseño (2002) identifica, a modo de una serie de factores que intervienen como parámetros de diseño o cualidades de la forma para decidir si se recorre un ambiente urbano: igualdad, simplicidad, simetría, cierre, proximidad y regularidad, que son atributos de morfológicos de la calle, la plaza y el cruce, las cua-

les serán consideradas en la presente investigación, por asemejarse a los propuestos en nuestro trabajo (la calle, la plaza, la banqueta y el cruce).

Briseño señala que las cualidades perceptuales derivan en una operación activa, selectiva, productiva y creativa, cuya organización se configura a través de grupos de sensaciones homogéneas.

Tales grupos pueden formarse y separarse independientemente del aprendizaje y conocimiento previo que se tenga de una determinada situación.

Su postura enfatiza que la forma de la ciudad actual debe ser plástica para sus ciudadanos, flexible, abierta para cambiar y evolucionar, y receptiva para la formación de nuevas imágenes. Igualmente debe establecer la claridad de la estructura y determinar la vividez de la identidad, a través de las cualidades perceptuales, estos constituye los primeros pasos para el desarrollo de criterios que faciliten la intervención sobre el entorno construido.

A continuación se mencionan las variables derivadas de las teorías.

Percepción de algunos elementos del entorno.

- Percepción de seguridad en el trayecto.
- Alumbrado y limpieza
- Percepción de inseguridad en cruces de avenidas
- Gozo estético
- Conservación de los edificios
- Lectura del espacio
- Imagen urbana
- Sensación de seguridad
- Cualidades estéticas
- Significado

METODOLOGÍA

Este trabajo se estructuró en dos secciones: la primera es un análisis teórico- conceptual y de sitio, seguida del resultado expuesta en el planteamiento de una regeneración urbana originada desde la percepción del hombre y la relación con su entorno.

El sitio de estudio fue el Distrito Médico Gonzalitos:

- Perímetro del polígono: 6, 150 M
- Área: 2,003, 633.193 mts²



Ilustración 1 Usos de suelo mixto y en constante transformación



Ilustración 2 Polígono que delimita el Distrito Médico Gonzalitos.

Es importante señalar que al centro del polígono se encuentra el campus de la Salud de la Universidad Autónoma de Nuevo León, con más de 16,000 estudiantes.

Campus Ciencias de la Salud de la UANL,
Monterrey, N.L

- 1- hospital universitario
- 2- facultad de medicina
- 3- facultad de odontología
- 4- facultad de nutrición
- 5- facultad de psicología
- 6- facultad de enfermería



El ejercicio de identificación de trayectos se realizó bajo el método de Patrones de comportamiento urbano responsable, Paramo (2013) comenta que el análisis de la convivencia ciudadana a partir de la identificación y valoración de reglas se constituye en un elemento novedoso y de relevancia social para el diseño cultural del ambiente urbano cada vez más densamente poblado en un mundo globalizado. Este mecanismo señaló no solo los trayectos más utilizados por los estudiantes, sino los que tienen la propiedad de formar parte de la red de movilidad que se establece entre los peatones y el transporte público, son rutas peatonales que se vislumbran necesarias para los estudiantes que las transitan.

Marco Muestral

- Estudiantes de nivel licenciatura
- Rango de edad de 18 a 22 años
- Hombres y mujeres
- Variado nivel socioeconómico

EL INSTRUMENTO

El instrumento inició con la elaboración de un cuestionario de 10 ítems construidos desde el encuadre teórico. Se realizó con escala tipo Likert.

La aplicación fue de manera presencial y haciendo uso de las herramientas tecnológicas en línea por survey monkey, de manera aleatoria, ampliando su alcance, para que todos los estudiantes que desearan emitir su opinión tuvieran oportunidad de hacerlo.

La observación directa fue otro de los métodos esgrimidos para profundizar en el conocimiento de la problemática.

A continuación se presenta el análisis de resultados por frecuencias de respuestas, que describen de cierta manera, como se fue dando el proceso desde su apertura.

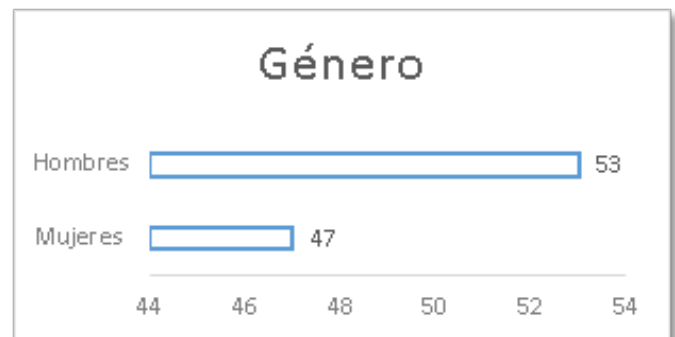


Ilustración 3 Aun y que fue aleatoriamente, se asemejan los porcentajes.

Para este estudio no se profundiza en las diferencias perceptivas entre hombres y mujeres, solo se muestra para tener una visión clara de que se dio equilibradamente.

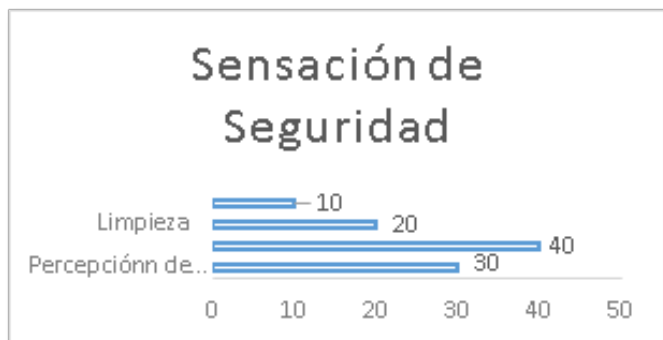


Ilustración 4 Es importante que los espacios estén bien iluminados, según los encuestados.

La percepción de seguridad que presenta un entorno puede ser la diferencia entre transitar por el o no.

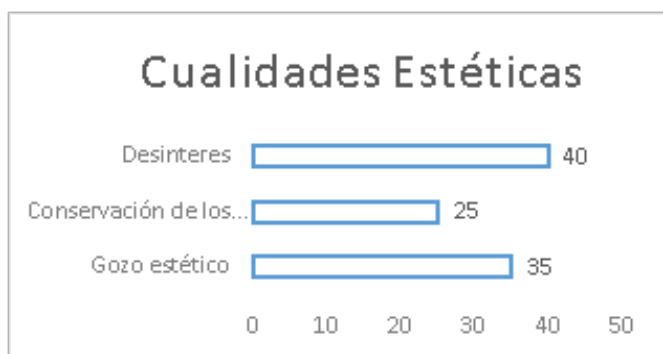


Ilustración 5 Los resultados revelan que los estudiantes han dejado de gozar su entorno, lo cual puede ser por diversos factores.

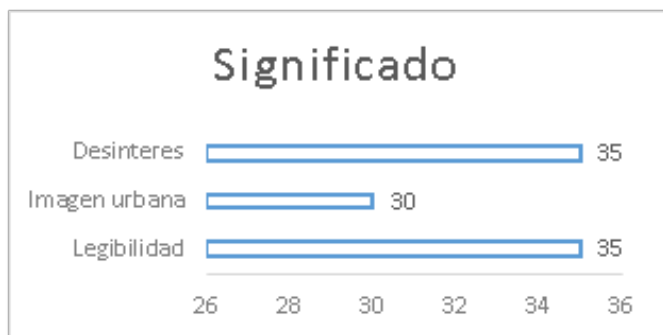


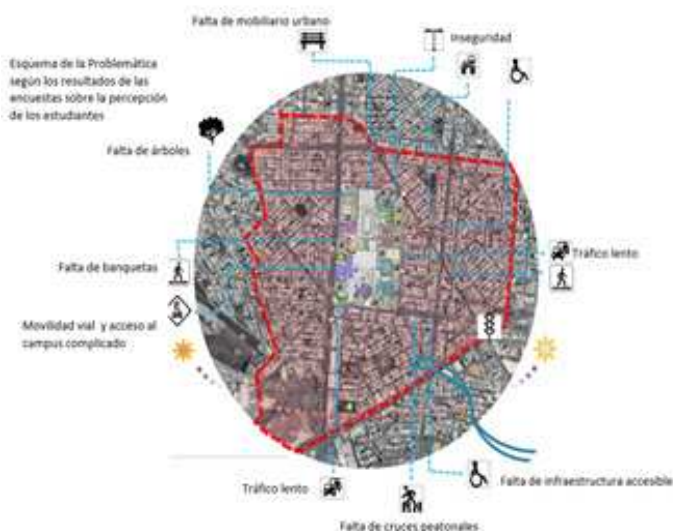
Ilustración 6 La lectura de los espacios en la ciudad sigue siendo importante, sin embargo también existe desinterés.

Dentro de lo observado en las visitas al sitio destaca la manera en que los estudiantes se agrupan para caminar del campus, a tomar algunos de los diversos transportes, sobre todo por la noche, buscando seguridad.

A continuación se muestra el análisis FODA,.



En el siguiente mapa se señalan los puntos a intervenir:



- Evidenciando la deficiente movilidad vial que complica el acceso al campus.
- Necesidad de áreas verdes (árboles)
- Banquetas en malas condiciones para transitar.
- Espacios poco iluminados
- Sensación de inseguridad

- Deficiente infraestructura para discapacitados
- Necesidad de mejora en el mobiliario urbano.

impulso a la socialización. Parafraseando a Jacobs (1961) entre más personas recorren un espacio público, este resulta más seguro.

PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN

Eje 1.- Paseo peatonal, con la infraestructura necesaria para proporcionar seguridad a los transeúntes en general y reactivar el sitio socialmente.

Calle: Silao, cruce avenida Moisés Sáenz, hasta estación del metro hospital.

Extensión: 290 metros lineales carril activo 8.00 mts.

Banquetas 3.00mts

Siguiendo con las propuestas de intervención en el diseño de entornos y distribución de mobiliario que aumente la percepción de seguridad:



Ilustración 8 Recorrido del campus universitario a la estación de la línea uno del metro y otros sistemas de transporte.



Ilustración 10 para dentro y fuera del campus universitario. Imagen tomada de un catálogo en línea.

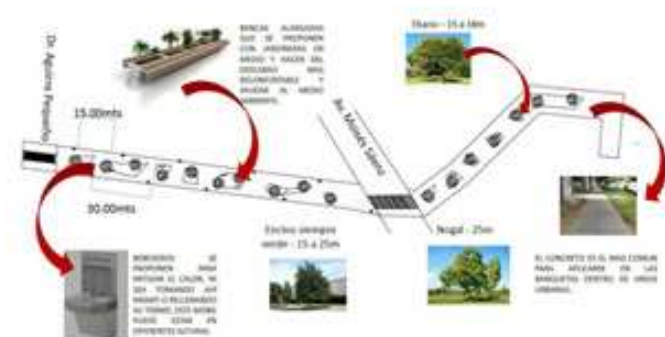


Ilustración 9 Especificaciones del mobiliario urbano propuesto para la peatonal.

La iluminación alta, permite aumentar los radios de iluminación permitiendo mayor visibilidad de los espacios de tránsito vehicular, peatonal o semi-peatonal. Este sistema de iluminación da respuesta a una de las necesidades mayormente mencionadas en las encuestas.



Ilustración 11 Senderos para andadores dentro del campus. Imagen de un catálogo en línea.

Este paseo peatonal se propone como solución a la percepción de seguridad y de igual manera como

Iluminación baja o de piso, permite iluminar áreas donde la vegetación es abundante, además de enmarcar senderos de tránsito peatonal o semi-peatonal.

Eje 2.- Retorno Gonzalitos:



Ilustración 12 Render elaborado por el grupo de investigación, que presenta el retorno en avenida Gonzalitos, con acceso directo al Hospital universitario, para la agilización del tráfico vial y de transportes públicos.

La avenida Gonzalitos es de alto nivel de tráfico vehicular, por donde transitan varias rutas de transporte público, haciéndose muy complicado su acceso.

En respuesta a esta problemática se muestra la ubicación estratégica del retorno vial bajo el puente, el cual permite establecer cruces peatonales elevados, dando seguridad a los transeúntes.



Ilustración 13 Render de la reubicación de este retorno permitirá los cruces peatonales elevados, para la seguridad de las personas.

La necesidad de cruces seguros es inminente en todas las avenidas que rodean el campus de la Universidad, debido a problemas de tráfico y sus consecuencias, viéndose reflejada en las respuestas de los encuestados.

Existen diversas soluciones a este problema, decidiéndose bajo argumentos que son los cruces elevados los que han demostrado mayor resultado, debido a que el automovilista puede dañar su vehículo si no desacelera la marcha.

La imagen presenta claramente cómo sería su implementación.



Ilustración 14 Cruce elevado seguro. https://www.google.com.mx/search?q=CRUCE+ELEVADO+SEGURO&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj05De08DdAhVihq0KHbz-B24Q_AUIDSgE&biw=1920&bih=925#imgrc=UxG-j2245IoW9dM

CONCLUSIONES

El ejercicio exploratorio realizado por los estudiantes, les permitió conocer a profundidad el diseño y las problemáticas del sitio de estudio, en una visión completa, resaltando el uso de metodologías de enfoque mixto, para la aproximación al problema y abarcando el espacio de forma holística.

Otro aspecto a destacar es el interés de los estudiantes por los textos que permitieron un primer acercamiento sobre el tema en cuestión, obteniendo la información necesaria de diseño urbano y para la evaluación de la percepción de los entornos urbanos.

De igual manera, se resalta la importancia de realizar un diagnóstico integral FODA que actué como línea basal a las realización de las propuestas de intervención de diseño, que brinden una mejor movilidad urbana, y que permitan a la postre, ciudades más habitables.

Lo más destacado es que gracias a la metodología de enfoque mixto, se le dio a la percepción de los entornos, la importancia al momento de proponer espacios diseñados para el hombre y su convivencia con la urbe, con su goce, y su movilidad.

REFERENCIAS

- ARNHEIM, R. (2001). La forma visual de la Arquitectura. Gustavo Gili: México.
- BRICEÑO ÁVILA, M. (2002). La Percepción Visual de los Objetos del Espacio Urbano. Análisis del Sector El Llano del Area Central de la Ciudad de Mérida. Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología, 12(33), 84-101.
- Definición.de. (2008-2018). Recuperado el 10 de agosto de 2018, de Definición de percepción social: <https://definicion.de/percepcion-social/>
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, R., FERNÁNDEZ COLLADO, C., & Lucio, B. (2010). Metodología de la Investigación. México: Mac Graw Hill.
- JACOBS, J. (1961). The Death and Life of Great American Cities (Edición original publicada por Random House, Inc., Nueva York. Traducción española de Ángel Abad, Muerte y vida de las grandes ciudades. Madrid, España, Ediciones Península.
- LEFEBVRE, H. (1975). El derecho a la ciudad (3a, ed.). Barcelona: Península.
- NAVARRO CARRASCAL, O. E. (2005). Psicología ambiental: visión crítica de una disciplina desconocida. Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad del, 2(1), 65 - 68. Obtenido de http://www.conductitlan.org.mx/11_psicologiaambiental/Materiales/A_Vision_critica.pdf
- PARAMO, P. (2013). Comportamiento urbano responsable: las reglas de convivencia en el espacio urbano. Revista Latinoamericana de Psicología, 45(3), 473-485.
- REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA. (2001). Diccionario de la lengua española. Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=DgIqVCc>
- SURVEY MONKEY. (20 de mayo de 2015). Wikipedia. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/SurveyMonkey>
- URRUTIA DEL CAMPO, N. (2013). El cuerpo y la ciudad: la sostenibilidad urbana desde la percepción de nuestros cuerpos. On the W@terfront, 27, 1-23.

AYUDA TÉCNICA PARA LA ACCIÓN DE AMAMANTAR, INCLUSIVA PARA MUJERES SIN EXTREMIIDADES SUPERIORES.

TECHNICAL ASSISTANCE FOR BREASTFEEDING ACTION, INCLUSIVE FOR WOMEN WITHOUT UPPER LIMBS.

SOFÍA BERNAL

SOFIABERNALI10@GMAIL.COM

DANIELA SANDOVAL PALMERA

DANIELLAPALMERA@GMAIL.COM

JUAN CARLOS MORENO

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER

RESUMEN

La calidad de vida de las personas en situación de discapacidad se ve afectada por diversas barreras que no permiten que se evidencie un avance significativo en cuanto a inclusión social. Las mujeres conforman la mayor cantidad de esta población y sus derechos sexuales y reproductivos se ven limitados debido a la suposición de que son asexuales o que no podrían llevar a cabo una maternidad exitosa. Esta situación permite tomar como foco temático la maternidad en mujeres con discapacidad física, específicamente limitaciones asociadas a extremidades superiores. La lactancia es establecida como un derecho; sin embargo, se ha evidenciado que las madres en situación de discapacidad recurren en menor proporción a esta, encontrando otras soluciones en suplementos lácteos, lactancia no directa o ayuda de personas externas, implicando falta de independencia y un obstáculo para el ejercicio pleno de sus derechos. Por esto se establece como objetivo principal diseñar y construir una ayuda técnica para la acción de amamantar que favorezca la realización independiente y satisfacto-

ria de esta actividad, inclusiva para mujeres sin extremidades superiores. Se realizó una investigación evaluativa experimental, que permitió identificar y obtener información útil y descriptiva del problema y su solución planteada a lo largo del desarrollo del proyecto mediante una constante retroalimentación de los involucrados lo cual permitió plantear una solución centrada en el usuario que le permita independencia y se aproxime a la realización personal y reconocimiento tanto de los derechos de la madre como del bebé, se construyeron modelos funcionales que permitieron la evaluación de su funcionamiento mediante comprobaciones técnicas, ergonómicas y funcionales.

PALABRAS CLAVE

Lactancia, Discapacidad, Diseño, Usabilidad, Ergonomía.

ABSTRACT

People in situation of disability's quality of life is affected by various barriers that do not allow a significant advance in terms of social inclusion. Women make up the largest number of this population and their sexual and reproductive rights are limited due to the assumption that they are asexual or that they could not carry out a successful motherhood. This situation allows taking as a thematic focus maternity in women with physical disability, specifically limitations associated with upper limbs. Breastfeeding is established as a right; however, it has been shown that disabled mothers resort to a lesser proportion, finding other solutions in dairy supplements, not direct breastfeeding or help from outsiders, implying a lack of independence and an obstacle to the full exercise of their rights. Therefore, the main objective is to design and build technical assistance for breastfeeding action that favors the independent and satisfactory

performance of this activity, inclusive for women without upper limbs. An experimental evaluative research was carried out, which allowed to identify and obtain useful and descriptive information of the problem and its solution raised throughout the development of the project through constant feedback from the stakeholders, which allowed to propose a solution centered on the user that allows independence and approached the personal fulfillment and recognition of both the rights of the mother and the baby, functional models were constructed that allowed the evaluation of their functioning through technical, ergonomic and functional checks.

KEYWORDS

Breastfeeding, Disability, Design, Usability, Ergonomics

INTRODUCCIÓN

La calidad de vida de personas en condición de discapacidad se ve afectada por diversas barreras sociales, profesionales, económicas, urbanísticas, arquitectónicas y sanitarias; debido a la desinformación social, la falta de inclusión e integración a la educación, trabajo, política y sociedad se ha impedido que se evidencie un avance realmente significativo en cuanto a inclusión social.

A pesar de que las mujeres conforman la mayor cantidad de población en situación de discapacidad, diversos autores hablan del concepto de la “doble discapacidad” al referirse a mujeres en situación de discapacidad debido a la brecha de género que afecta a esta población haciendo que los derechos sexuales y reproductivos se vean limitados debido a la suposición de que las mujeres discapacitadas son asexuales y que no podrían llevar a cabo una maternidad exitosa. Esta situación permite tomar como foco temáti-

co la maternidad en mujeres con discapacidad física haciendo alusión específicamente a las limitaciones asociadas a las extremidades superiores. Ahora bien, uno de los actos más importantes de la maternidad es la lactancia, establecida como un derecho tanto para la madre como los recién nacidos; sin embargo, se ha evidenciado que las madres en situación de discapacidad recurren en menor proporción a la lactancia materna, encontrando otras soluciones en suplementos lácteos, lactancia no directa o ayuda de personas externas, implicando una falta de independencia y un obstáculo para el ejercicio pleno de sus derechos.

Desde el campo del diseño industrial se ha venido trabajando a lo largo de los años en buscar mejorar la calidad de vida de la población en situación de discapacidad, por lo tanto, se plantea diseñar y construir una ayuda técnica para la acción de amamantar inclusiva para mujeres sin extremidades superiores que le permita realizar esta actividad de forma independiente y satisfactoria, tomando como recurso principal las habilidades de la población de estudio, tanto sensoriales como de sus extremidades inferiores.

Como se mencionó previamente, las mujeres en situación de discapacidad se ven limitadas en el ejercicio pleno de sus derechos sexuales y reproductivos debido a la concepción de que su maternidad no puede ser llevada a cabo con autonomía o que son incapaces para asumir el cuidado de sus hijos o hijas; razón por la cual muchas de ellas optan por no ser madres, así lo quisieran, o si deciden enfrentarse a la maternidad deben hacerlo junto a su pareja, familiares o personas externas para que su discapacidad no sea una limitante que le impida a su bebé el acompañamiento necesario durante sus primeras etapas de vida, obviando su autonomía; esta última situación está en contravía de lo recomendado por diversas fuentes médicas, quienes indican que el periodo de la lactancia materna es fundamental para el desarrollo, crecimiento y salud del bebé además de que fortalece el vínculo

madre e hijo(a); por otra parte, fue también reconocida por la ONU como un derecho humano tanto para el bebé como para la madre que debe ser protegido, por lo que cualquier obstáculo que se interponga en este acto es un incumplimiento a los derechos. Es por esto por lo que es necesaria una intervención desde el diseño industrial para solventar este problema y contribuir a cerrar la brecha de la desigualdad a la que se enfrentan diariamente las personas en situación de discapacidad.

Luego de analizar la situación, se plantea la siguiente pregunta de investigación que sintetiza la problemática central de estudio:

¿En qué medida el diseño de una ayuda técnica para la actividad de amamantar les permite a mujeres sin extremidades superiores llevar a cabo esta actividad de forma satisfactoria e independiente, tomando como variable su interacción con el producto y su funcionamiento?

Para dar respuesta a la anterior pregunta, se plantea como objetivo diseñar y construir una ayuda técnica para la acción de amamantar, que favorezca la realización independiente y satisfactoria de esta actividad, inclusiva para mujeres sin extremidades superiores; a través de la identificación de movimientos corporales y métodos de interacción que pueden traducirse en acciones para llevar a cabo la actividad, propuestas de alternativas que permitan la validación técnica y ergonómica a través de la evaluación del esfuerzo y la comodidad.

Materiales y Métodos

Se realizó una investigación evaluativa experimental, que permitió realizar los procesos de identificación y obtención de información útil y descriptiva del problema y su solución planteada durante el desarrollo del proyecto mediante una constante retroalimentación

de los involucrados, pudiendo verificar y valorar los problemas presentados a lo largo del proceso, lo cual permitió el desarrollo de propuestas centradas en el usuario y mediante cinco etapas diferenciadas que se enfocaron en el cumplimiento de los objetivos del proyecto: Recopilación de información, definición del problema, ideación de alternativas, creación de modelos para comprobaciones y evaluación de propuestas. Estas etapas previamente mencionadas hicieron parte de otras Macro Etapas que se mencionan a continuación:

- A. Primera Comprobación Técnica
- B. Primera Comprobación Ergonómica
- C. Segunda Comprobación Ergonómica

- A. Primera Comprobación Técnica

Análisis del Principio Funcional

Teniendo en cuenta que la función principal del elemento de ayuda es facilitar el acercamiento del bebé al pecho y proporcionar seguridad tanto para el bebé como para la madre, se analizaron tres aspectos relacionados que buscaban el cumplimiento de la tarea por medio de una reducción de pasos en la secuencia de la actividad y de tiempo, y como consecuencia de esto de molestias físicas para la madre. Consiste en un objeto tipo cargador, que se plantea para su fabricación en espuma viscoelástica lo cual permite tener una estructura que a pesar de que mantiene su forma, ofrece suavidad y resistencia. Este elemento posee una superficie donde el bebé es puesto por la madre, para facilitar esta tarea el borde externo del cargador tiene un sistema de módulos fabricados en silicona sobre una superficie menos rígida que la espuma viscoelástica, esto con el fin de que cuando el objeto no esté en uso los módulos queden sueltos permitiendo la fácil ubicación y salida del bebé; de esta misma manera, cuando esté en uso, se espera que la acción de cargar el peso del bebé permita la unión de los módulos dándole estabilidad y estructura lateral al

soporte y ofreciendo seguridad para que el bebé no se caiga (figura 1). Cabe resaltar que se planteó que todo el funcionamiento se llevara a cabo por medio de la acción de la madre al meterse en el objeto; reduciendo las acciones únicamente a 3 (poner el bebé, cargar el elemento de ayuda, descargar el bebé).

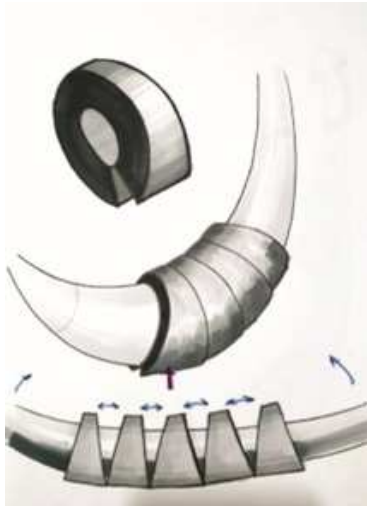


Figura 1. Planteamiento módulos laterales de seguridad para el bebé.

B. Primera Comprobación Ergonómica Método de Ajuste del Producto

En el desarrollo de esta etapa se buscaron definir los requerimientos necesarios para el desarrollo de propuestas de diseño que permitieran facilitar la lactancia materna en varios aspectos: 1. Permitir la seguridad y acomodación correcta del bebé a la altura del pezón. 2. Diseñar elementos que permitan la comodidad para los usuarios relacionados con la actividad: madre y bebé. 3. Utilización de materiales adecuados que permitan la acomodación y ajuste al cuerpo y que provean la seguridad necesaria asociada a la actividad de amamantar. 4. Permitir el acercamiento del bebé a la zona del pecho de forma tal que mejore las condiciones previas de realización sin ningún objeto.

En esta etapa se plantearon dos tratamientos que variaban en su forma y uso; el primero se enfocó en el ajuste en un solo movimiento procurando de esta manera que la madre solo tenga que realizar una acción para ajustar el bebé a la altura del pecho (figura 2) y así mismo, que quede ubicado de forma correcta en la zona del pezón y el segundo tratamiento se enfocó en el ajuste por medio de las extremidades inferiores, de tal manera que la madre posicione las correas a su cuello, levante el bebé de su cuna y lo ajuste a la zona del pecho por medio de las correas haciendo uso de sus pies (figura 3).



Figura 2. Primer tratamiento Etapa B

La prueba se desarrolló con el fin de comparar ambas alternativas y comprobar la comodidad de uso del objeto, como variable dependiente, en la relación objeto - madre, tomando como variable independiente el diseño del elemento, siendo los tratamientos dos alternativas de funcionamiento planteadas. Así mismo se tomaron en cuenta aspectos de usabilidad en relación con el acierto en el uso y número de intentos, así como aspectos cualitativos mediante una toma de conceptos recurrentes en el pensamiento manifestado.

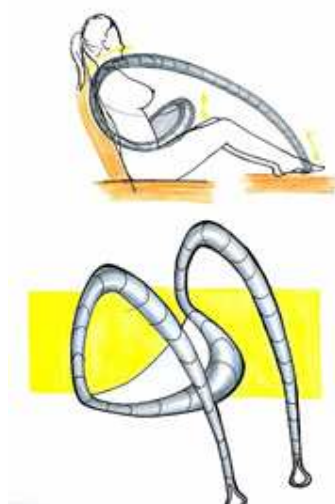


Figura 3. Segundo tratamiento Etapa B

Esta primera prueba fue realizada con 9 mujeres entre los 20 y 25 años a las cuáles les fueron atadas las manos para simular las condiciones de una mujer sin extremidades superiores y se obtuvieron datos de la percepción de incomodidad mediante el uso de una Escala Visual Análoga (VAS por sus siglas en inglés) que se constituye como una variable cuantitativa, la cual posteriormente fue analizada por medio de estadística descriptiva y correlación.

C. Segunda Comprobación Ergonómica Percepción de Incomodidad y Uso

En esta se buscó comparar dos alternativas (tratamientos) planteadas desde el diseño para brindar la comodidad, seguridad del bebé e independencia de la madre sin extremidades superiores a la hora de realizar la actividad por lo que ambos tratamientos buscaron cumplir estas funciones; se planteó la evaluación de la percepción de uso y comodidad como variables dependientes y los tratamientos A y B como variables independientes.

- Tratamiento A (Módulos):
Consiste en una superficie de espuma con una inclinación más alta en la zona de la cabeza que permite que el bebé quede ubicado en una postura correcta para el proceso de lactancia, que además posee unos módulos ajustables que aseguran y acunan al bebé brindándole seguridad, como fue evaluado en la etapa A. La parte que va al cuello de la madre es de espuma y tiene en cuenta una forma anatómica relacionada con el cuello y hombros (figura 4).



Figura 4. Detalles TA Etapa C

- Tratamiento B (Tira):
Consiste en una espuma rígida moldeada con un extremo más alto para mantener seguro al bebé, que a su vez garantiza la postura adecuada de este al momento del proceso de lactancia y con una tira inclinada que posee una forma pensada en la facilidad de uso por parte de la madre debido a su material y tamaño (figura 5).



Figura 5. Detalles TB Etapa C

La variable dependiente: percepción de incomodidad y percepción de uso se analizó mediante una escala de Likert de 5 puntos que se analizaron posteriormente mediante respuestas frecuentes y de forma comparativa entre los dos tratamientos para determinar el comportamiento del usuario frente a cada uno de ellos. Por otra parte, la percepción del elemento se analizó mediante la identificación correcta de las prestaciones del producto, que se analizó mediante porcentajes y frecuencias.

Muestra: Se realizó la prueba con 11 mujeres entre los 20 y 25 años a las cuáles les fueron atadas las manos para simular las condiciones de una mujer sin extremidades superiores.

Inicialmente se realizó la presentación del proyecto a los participantes de manera individual y cada una confirmó su participación en el proyecto. Después se procedió a atar sus manos con el fin de simular las condiciones de una mujer sin extremidades superiores, y posterior a esto se le pidió que identificara las prestaciones del producto antes de la realización de la

actividad; se le pidió que usará el elemento, posterior a esto se le pidió que respondiera un cuestionario de 3 preguntas (tabla 1). Se realizó el mismo procedimiento con el siguiente tratamiento.

¿Cree usted que el elemento es seguro para el bebé?	¿Le parece este elemento complejo de usar?	¿Se siente cómoda usando el elemento?
Nada	Nada	Nada
Muy Poco	Muy Poco	Muy Poco
Poco	Poco	Poco
Mucho	Mucho	Mucho
Demasiado	Demasiado	Demasiado

Tabla 1. Cuestionario Likert 5 puntos.

Las prestaciones que los usuarios debían identificar para el TA eran los siguientes: 1. Espacio para el cuello, 2. Tira que va al cuello, 3. Sistema de ajuste de los módulos, 4. Separación de las piernas del bebé, 5. Espacio para el bebé, 6. Sistema de módulos de seguridad. Para el TB: 1. Espacio para el cuello, 2. Tira que va al cuello, 3. Espacio para el cuerpo de la madre, 4. Separación de las piernas del bebé, 5. Espacio para el bebé (forma externa e interna). La identificación correcta de estas prestaciones permite un mejor entendimiento del producto y de esta manera, la construcción de modelos mentales de uso.

RESULTADOS

B. Primera Comprobación Ergonómica Método de Ajuste del Producto

Se identificó para el tratamiento 1 una media de 2,98 comparada con el tratamiento 2 (tabla 2 – 5), el cual obtuvo una media de 5,11 en la Escala Visual Análógica, representando un nivel superior de percepción de incomodidad la alternativa número 2 (manejo con los pies), esta información también se puede ver de forma gráfica en la figura 6.

Usuario	Intentos	Acierto	VAS
1	1	si	0,55
2	2	si	2,6
3	1	si	1,1
4	1	si	7
5	1	si	2,3
6	1	si	2,4
7	1	si	3,75
8	1	si	2,2
9	2	no	5

Tabla 2. Resultados T1 Etapa B

Usuario	Intentos	Acierto	VAS
1	1	si	6,9
2	1	si	5,9
3	1	si	0,25
4	1	si	3,4
5	1	si	10
6	1	si	4,2
7	2	no	7,9
8	2	no	4,6
9	2	no	2,9

Tabla 3. Resultados T2 Etapa B

VAS T1		VAS T2	
Media	2,98888889	Media	2,98888889
Error típico	0,66482964	Error típico	0,66482964
Mediana	2,4	Mediana	2,4
Moda	#N/A	Moda	#N/A
Desviación estándar	1,99448893	Desviación estándar	1,99448893
Varianza de la muestra	3,97798611	Varianza de la muestra	3,97798611
Curtosis	0,91993374	Curtosis	0,91993374
Coefficiente de asimetría	1,02866548	Coefficiente de asimetría	1,02866548
Rango	6,45	Rango	6,45
Mínimo	0,55	Mínimo	0,55
Máximo	7	Máximo	7
Suma	26,9	Suma	26,9
Cuenta	9	Cuenta	9

Tabla 4 y 5. Estadística descriptiva VAS T1 y T2.

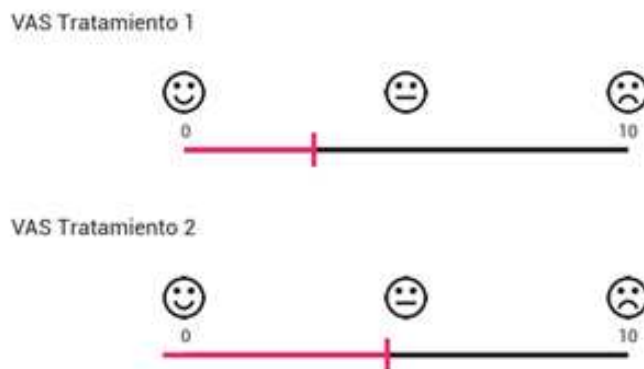


Figura 6. Comparación Medias T1 y T2.



Figura 7. Porcentaje de Intentos T1

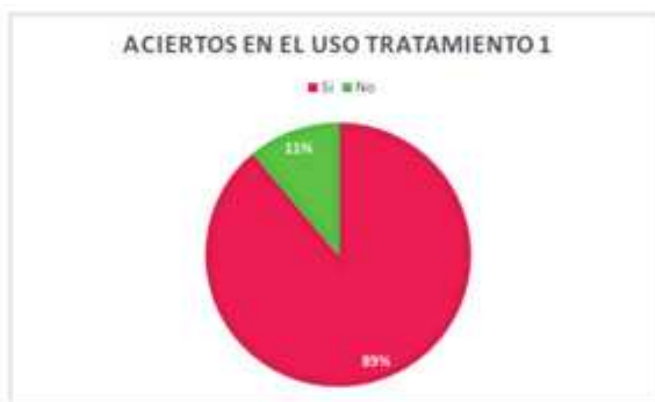


Figura 8. Porcentaje de Aciertos T1.



Figura 9. Porcentaje de Intentos T2.

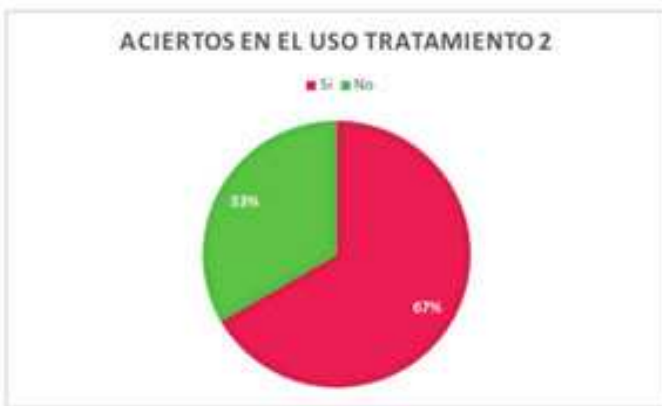


Figura 10. Porcentaje de Aciertos T2.

En las figuras 7 – 10 se pueden ver los resultados comparativos para la cantidad de intentos realizados por los usuarios para el T1 y T2. Se pudo identificar que las prestaciones del producto fueron menos claras para el T2 (pies) con un 67% de usuarios que lograron realizar la actividad en su primer intento, a comparación de un 78% para el T1. Igualmente, se representa de forma porcentual si los usuarios lograron realizar la acción de forma satisfactoria, se logró identificar que la actividad se logró de forma satisfactoria en mayor cantidad para el T1, con un 89% de aciertos, donde sólo 1 persona no logró acertar en el uso del producto; a diferencia del T2 donde la cantidad de aciertos se ve representada por un 67% de la

población. De forma cualitativa, se pudieron identificar conceptos mencionados por los usuarios durante la realización de la actividad con ambos tratamientos, mediante la herramienta de usabilidad Thinking Aloud, respecto al T1 se mencionaron conceptos que fueron agrupados de la siguiente manera: Seguridad del bebé (45%), Ajuste a la altura del pecho (25%), Tallas (20%), Comodidad de la madre (10%); respecto al T2 fueron mencionados: Difícil de poner (30%), Seguridad (30%), Movimiento del bebé durante la postura (15%), Grande (15%), Incomodidad (10%).

C. Segunda Comprobación Ergonómica Percepción de Incomodidad y Uso

Se identificó la frecuencia con la cuál eran identificadas las prestaciones de los productos que representaban ambos tratamientos por parte de los usuarios, con el fin de determinar cuáles de ellas eran mejor entendidas y cuáles de ellas no permitían un mejor entendimiento global del producto afectando el modelo mental construido por las participantes, en las figuras 11 y 12 se representa mediante gráfico de barras las frecuencias con que son percibidas cada una de las prestaciones para el TA y el TB respectivamente.

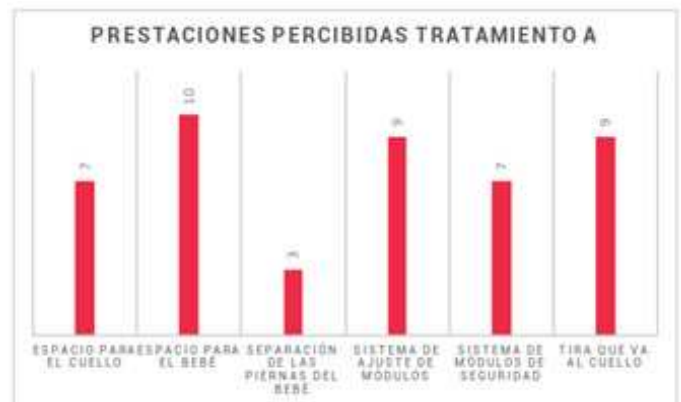


Figura 11. Prestaciones percibidas TA Etapa C.



Figura 12. Prestaciones percibidas TB Etapa C.



Figura 14. Percepción de seguridad del bebé con TB

Después de esta primera parte se llevó a cabo la realización de la actividad, para cada una de las tres preguntas se realizaron gráficos de barras, que son mostradas a continuación en las figuras 13 – 18. Mediante estos gráficos es posible determinar que se percibe como más seguro el TA que el TB, obteniendo respuestas positivas más frecuentes y la ausencia de respuestas negativas, esto se debe principalmente a la existencia del sistema de módulos de seguridad laterales y el sistema de ajuste de los mismos. Respecto a la percepción de complejidad se puede determinar que se percibe como menos complejo el TB. Y respecto a la percepción de comodidad se puede identificar que, a pesar de que ambos gráficos no exponen conceptos negativos respecto a su comodidad, es mejor percibido el TB.



Figura 15. Percepción de complejidad con TA



Figura 13. Percepción de seguridad del bebé con TA



Figura 16. Percepción de complejidad con TB



Figura 17. Percepción de comodidad con TA



Figura 18. Percepción de comodidad con TB

CONCLUSIONES

Este proceso proyectual permitió llevar a cabo la toma de decisiones y cambios en los requerimientos a medida que se iba comprobando y validando las características formales y funcionales que se iban proyectando en el diseño, mediante una constante retroalimentación con el usuario. Esto permitió tomar decisiones en el campo técnico – funcional y ergonómico que iban de acuerdo con los deseos de las mujeres involucradas en la actividad. Como fase final y principal conclusión del proceso proyectual se llevó a cabo el diseño de la propuesta final (figura 19), que combinaba los aspectos de diseño formal y funcional

percibidos de mejor manera por los usuarios en ambos tratamientos de la última etapa (C), esto debido a que ninguna de las dos propuestas se percibió como mala o con términos negativos, sino que, por lo contrario, los usuarios resaltaban las características más positivas de cada uno: Los aspectos relacionados con la seguridad (sistema de ajuste de módulos laterales) para el TA y los aspectos relacionados con la facilidad de uso y comodidad para el TB (forma interna de la cuna del bebé, materiales y forma de la tira). Se identificó de esta manera, que las usuarias podían llevar a cabo la construcción de un modelo mental de uso, ya que en su mayoría realizaban la totalidad de la actividad de forma satisfactoria, empleando de forma adecuada cada una de las prestaciones planteadas en el diseño formal, lo cual fue representado en la secuencia de uso (figura 20). El diseño de los módulos ajustables representaba, en gran parte, el valor agregado del producto, ya que la seguridad del bebé era uno de los aspectos primordiales que se debían tener en cuenta para el usuario “recién nacido” y las características formales de la tira y la forma en general del producto tenían en cuenta los requerimientos más importantes para el usuario “madre”.

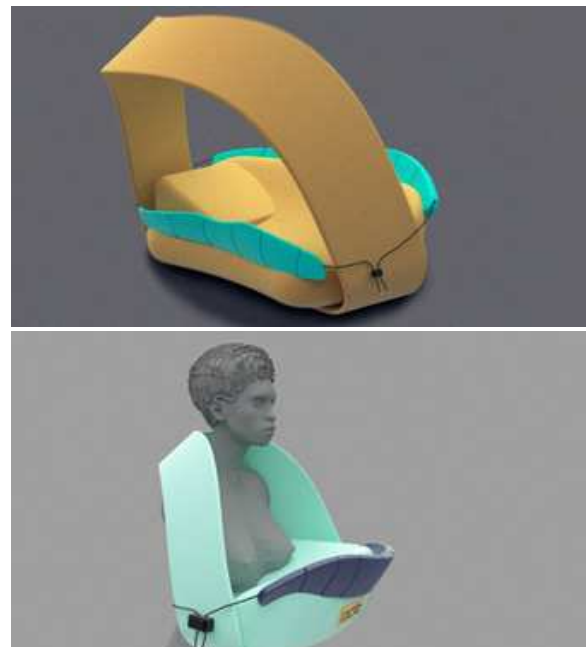


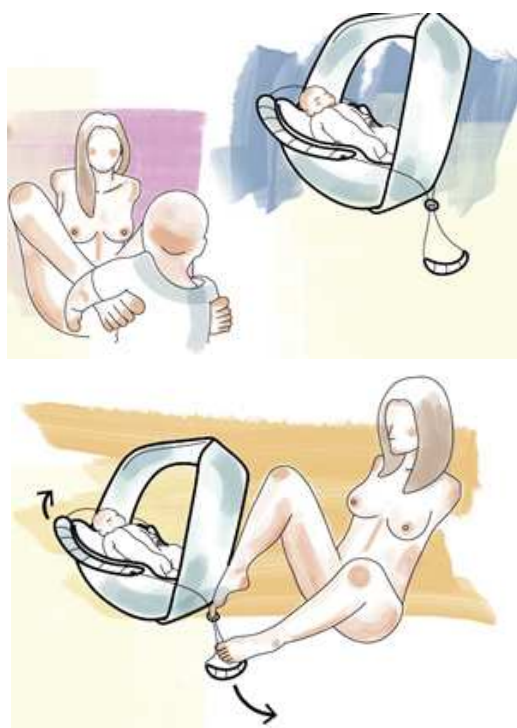
Figura 19. Propuesta final

Se plantea este proyecto, así, como un acercamiento desde el diseño industrial a la contribución del cumplimiento de los Derechos Humanos de una población a la que se le ha impedido un avance realmente significativo en cuanto a inclusión social; y así, promover la Lactancia Materna, constituida como un derecho que además de favorecer el crecimiento y salud del bebé, fortalece los lazos afectivos entre madre e hijo, lo cual hace de esta una etapa primordial (UNICEF, 2012).

Se plantea, para futuras investigaciones, la validación con el grupo poblacional objetivo, ya que todas las pruebas que fueron realizadas para el desarrollo de este proyecto fueron producto de una simulación con mujeres que no estaban en situación de discapacidad.



Figura 20. Diagrama secuencia de uso.



REFERENCIAS

- ALBA Lactancia materna, Posturas y posiciones para amamantar. Consultado el 15 de febrero de 2019 <http://albalactanciamaterna.org/lactancia-a-claves-para-amamantar-con-exito/posturas-y-posiciones-para-amamantar/>
- Asociación Española de Pediatría, (2016). La lactancia materna es reconocida por la ONU como un derecho humano que debe ser protegido. Código de Comercialización de Sucedáneos de la leche materna. consultado el 4 De febrero de 2018 en <http://www.aeped.es/comite-lactancia-materna/noticias/lactancia-materna-es-reconocida-por-onu-como-un-derecho-humano-que-debe-ser>
- Ballesteros Meseguer, C., & Pina Roche, F. (2015). Gestando con una discapacidad.
- Bermúdez, G, (1987). la sexualidad necesidad y derechos de todos, Información Científica y Tecnológica ICyT, pp. 32-35.
- del Pilar Cruz Pérez, M. (2004). La maternidad de las mujeres con discapacidad física: una mirada a otra realidad. Debate feminista, 30, 87-105

Instituto Canario de Igualdad -ICI. Mujeres con discapacidad y sexualidad. Canarias: Gobierno de Canarias.

Instituto Nacional De estadística, Geografía e informática -INEGI-. Clasificación de Tipo de Discapacidad – Histórica. México: INEGI.

Kallianes, V., & Rubinfeld, P. (1997). Disabled women and reproductive rights. *Disability & Society*, 12(2), 203-222.

Ministerio de salud y protección social -MINSALUD-, 2015. Sala situacional de Personas con Discapacidad, Colombia, MINSALUD.

Organización Mundial de la Salud -OMS- (2017). Informe mundial sobre la discapacidad. Malta: OMS.

Organización Mundial de la Salud (2017). Discapacidad y salud. Consultado el 3 de febrero de 2018, en <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs352/es/>

Peláez Narváez, A., Martínez Ríos, B., & Gallego, M. L. (2015). Maternidad y discapacidad. Pina Roche, F. (2015). Gestando con una discapacidad.

Pozo, A. (2016). Lactancia materna como derecho humano. Consultado el 4 de febrero de 2018, en http://www.milenio.com/firmas/derechos_humanos/Lactancia-materna-derecho-humano_18_875492498.html

Prilleltensky, O. (2004). *Motherhood and disability: Children and choices*. Springer.

Redshaw, M., Malouf, R., Gao, H., & Gray, R. (2013). Women with disability: the experience of maternity care during pregnancy, labour and birth and the postnatal period. *BMC pregnancy and childbirth*, 13(1), 174.

Tilley, C. M. (1998). Health care for women with physical disabilities: Literature review and theory. *Sexuality and Disability*, 16(2), 87-102. United Nations International Children's Emergency Fund (2012) *Lactancia materna*, Quito: UNICEF 0.

ENGANCHE DEL USUARIO EN EL DISEÑO DE JUEGOS CON TECNOLOGÍA VESTIBLE: RETROALIMENTACIÓN MULTISENSORIAL E INTERACCIÓN AUTODIRIGIDA

USER ENGAGEMENT THROUGH MULTIMODAL FEEDBACK AND INVOLVEMENT IN GAME DESIGN WITH A WEARABLE INTERFACE

PHD. CARLOS ARCE LOPERA

CAARCE@ICESI.EDU.CO

ARTURO GÓMEZ COTACIO

ARTURO.GOMEZ@CORREO.ICESI.EDU.CO

UNIVERSIDAD ICESI

GRUPO DE INVESTIGACIÓN I2T

RESUMEN

El enganche del usuario (UE) es una medida de la calidad de la experiencia del usuario cuando este interactúa con una interfaz. Sin embargo, su medición práctica ha demostrado ser un desafío para definir, diseñar y evaluar el enganche con una experiencia y/o interfaz.

Para poder medir el enganche del usuario de una nueva interfaz vestible en un entorno de juego, decidimos probar la importancia de la participación autodirigida como una herramienta eficaz para aumentar el enganche del usuario. Además, el estudio de la retroalimentación multisensorial brindada por la interfaz vestible, puede brindar nuevos conocimientos y comprensión sobre las maneras de retener la atención de un usuario o jugador.

La interfaz vestible diseñada y probada como prototipo consistió en un sensor de luz y tres tipos diferentes

de actuadores: un led RGB, un zumbador y un motor vibrador. Todos los componentes fueron conectados a un LilyPad Arduino usando un hilo conductor. Por lo tanto, los estímulos de retroalimentación multimodales se diseñaron como una combinación de información auditiva, táctil y visual.

Las evaluaciones del rendimiento de la interfaz se realizaron enfocándose en dos componentes principales: el sistema de retroalimentación multisensorial y la participación autodirigida de los jugadores en las mecánicas y reglas del juego durante varias rondas. Los resultados experimentales mostraron que nuestra interfaz vestible es cómoda e imperceptible. Además, el diseño del juego es lo suficientemente adaptable para que los usuarios puedan agregar modos de juego basados en acuerdos sociales. Nuestros resultados demuestran cómo la retroalimentación multisensorial significativa y la participación autodirigida en el diseño del juego puede abordar varios retos en el estudio de los factores humanos que enfrentan los diseñadores de interacción.

PALABRAS CLAVE

Factores Humanos, Diseño de Juegos, Enganche del Usuario, Interfaz Vestible, Retroalimentación Multisensorial

ABSTRACT

A wearable interface was designed, built and tested as a prototype to evaluate users' engagement in a game setting. The wearable interface consisted of a light sensor and three different types of actuators: a RGB led, a buzzer and a vibrate motor. Evaluations of the interface performance were conducted focusing on two main components: the multimodal feedback system and the involvement in game design over several rounds. Experimental results showed that our

wearable interface is comfortable and imperceptible. Moreover, our wearable interface is simple enough for users to be able to add game modes based on social agreements. Our results demonstrate how meaningful multimodal feedback and self-directed involvement in game design can address several human factors challenges faced by user engagement designers.

KEYWORDS

Human Factors, Game Design, User Engagement, Wearable Interface, Multi-modal Feedback

INTRODUCCIÓN

El enganche del usuario (UE) (User Engagement en inglés) es una medida sobre la calidad de la experiencia del usuario al interactuar con una interfaz. Aunque en la práctica, esta sea una medición desafiante de definir, diseñar y evaluar [1]. Para comprender la complejidad del enganche del usuario, se han descrito varias teorías [2]. Por ejemplo, la teoría de la autodeterminación clasifica la motivación, que puede estar directamente relacionada con el UE, en dos modelos: intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca se ve impulsada por la sensación de autonomía, competencia y compensación del usuario. Por otro lado, la motivación extrínseca está dirigida por factores externos, como las recompensas o los castigos [3]. Este ejemplo muestra la multidimensionalidad del concepto de enganche del usuario y la necesidad de herramientas de medición especializadas y diversas.

Una herramienta de medición popular es la Escala de Enganche de Usuario (UES), un cuestionario de 31 ítems, que clasifica el UE en seis diferentes dimensiones [4]. Sin embargo, al reconocer la dificultad de utilizar una escala tan extensa para cada sujeto y prueba, varios investigadores han revisado y adap-

tado la UES en una escala más amigable y condensada. La versión corta incluye cuatro dimensiones: atención centrada, usabilidad percibida, apelación estética y recompensa o factor de satisfacción [1, 4]. La atención centrada se refiere a la sensación de estar inmerso en la interacción y perder el paso del tiempo. La usabilidad percibida es el grado percibido de control y esfuerzo experimentado. La apelación estética es el atractivo de la interfaz de acuerdo con nuestra percepción estética utilizando todos los sentidos. La última dimensión, el factor de recompensa, es una combinación del éxito general de la interacción, la sensación de diversión y la curiosidad e interés para la interacción.

Para medir el UE en una nueva interfaz dentro de un entorno de juego, decidimos probar la importancia de la participación autodirigida, una implicación significativa con el diseño de juegos como una poderosa herramienta para aumentar el enganche del usuario [5]. Además, los elementos significativos del juego como la retroalimentación multisensorial, pueden ofrecer nuevas posibilidades para entender y diseñar nuevas maneras de retener la atención de los usuarios y los clientes.

MÉTODO

Dispositivo

La interfaz consiste en un dispositivo formado por un sensor de luz y tres tipos de actuadores: un LED RGB, un zumbador y un motor vibrador. Todos los componentes se conectaron a un Arduino Lilypad usando un hilo conductor (véase la Fig. 1). Por lo tanto, el estímulo de la retroalimentación multisensorial fue diseñado como una combinación de información auditiva, táctil y visual.

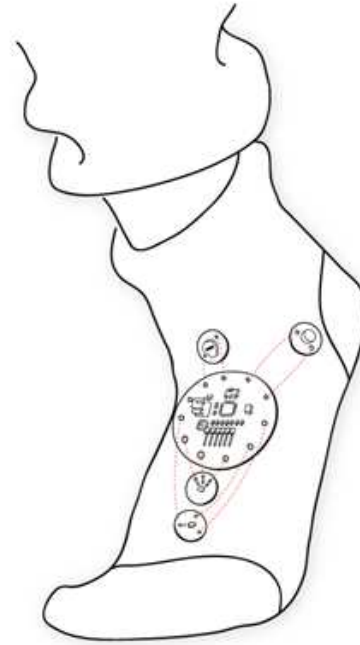


Fig. 1. Componentes de la interfaz vestible

Los componentes electrónicos se tejen en una media que cada jugador utiliza en un pie. Durante el juego, a cada participante se le entrega también un puntero láser, de tal manera que cuando el láser apunta al sensor de luz, el sistema de retroalimentación se activa (véase la Fig. 2).

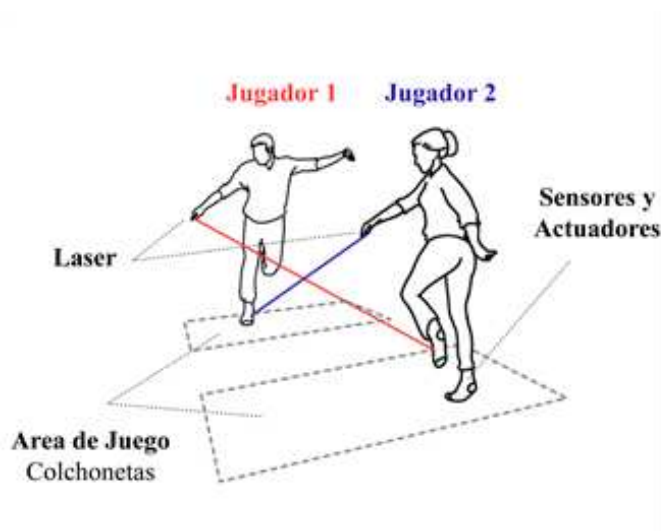


Fig. 2. Retroalimentación multisensorial de interfaz vestibil

Sujetos y tarea

Diez voluntarios (tres hombres y siete mujeres; 19 años en promedio) participaron en la evaluación de la interfaz, en la cual todos desconocían el propósito del estudio. Inicialmente, se les solicitaba usar la interfaz en su pie dominante y se les indicaba que el juego se desarrollaba un total de cuatro rondas. En cada ronda, fueron instruidos para cumplir con dos modos de juego: uno con reglas fijadas por los investigadores y el otro con reglas mediadas entre los mismos jugadores, es decir, ofrecerle a los jugadores la posibilidad de una interacción autodirigida con el juego. El orden de los modos de juego fue aleatorizado para cada prueba de cuatro rondas, siempre garantizando que los jugadores hicieran dos rondas con reglas fijadas y dos rondas con reglas mediadas.

Evaluación

Diseñamos y realizamos evaluaciones del rendimiento de la interfaz, centrándonos en dos componentes principales: el sistema de retroalimentación multisensorial y la interacción autodirigida vs interacción fijada en el diseño del juego durante varias rondas. El

NASA-TLX se usó como una herramienta para evaluar el esfuerzo percibido de los jugadores en cada ronda. Además, se registró la precisión de los jugadores y el tiempo de respuesta en el uso del dispositivo. Para evaluar las interacciones del juego, las rondas se grabaron en video y luego se analizaron manualmente para extraer las diferentes estrategias del juego y los gestos humanos asociados con la frustración o el disfrute. Este enfoque es fundamentalmente diferente del cuestionario UES, donde las respuestas son sesgadas por las percepciones del usuario sobre su interacción. Por lo tanto, se analizaron un total de cuatro dimensiones de la UE a partir de la percepción del usuario (NASA-TLX), los datos objetivos cuantitativos (tiempo de respuesta de la interacción) y la interpretación subjetiva por evaluadores calificados (vídeo análisis).

RESULTADOS

Evaluación de retroalimentación multisensorial

Los resultados experimentales muestran que la interfaz vestibil es cómoda e imperceptible durante el desarrollo del juego, ya que los jugadores comprendieron el significado de cada retroalimentación multisensorial. De hecho, los usuarios no recibieron instrucciones sobre cómo interpretar el sistema de retroalimentación ni estaban al tanto de su multisensorialidad. Solo se les indicó que apuntarían al sensor de luz del oponente para iniciar la competición. Todos los usuarios asociaron la retroalimentación visual con el estado del jugador en el juego; la luz verde se asoció con el inicio del juego, la luz amarilla se relacionó con una advertencia de una posible pérdida de la ronda y la luz roja se asoció con el final de la interacción. La metáfora de color que se asemeja a las reglas del semáforo fue seleccionada por los usuarios para su interacción. La retroalimentación táctil se dio cuando se activó el sensor de luz; una vibración de

dos segundos significó un golpe (activación del sensor de luz) y dos vibraciones consecutivas significaron el final de la ronda. Por último, la retroalimentación de audio indicó el inicio y el final de la ronda y la activación del sensor de luz con diferentes sonidos. En resumen, la retroalimentación multisensorial, que reforzó los aspectos significativos de la interacción, fue exitosa en transmitir una retroalimentación simple y concreta que respalda la interacción sin introducir confusión o frustración con la interfaz.

Inmersión en el diseño de juegos

La participación en el diseño de juegos como una estrategia para aumentar la UE es difícil de medir. Por esta razón, utilizamos un enfoque mixto con una combinación de percepción del usuario autoinformada, registro cuantitativo del tiempo y los eventos de respuesta y un análisis de video subjetivo de la interacción. Combinando estas tres fuentes de información, las cuatro dimensiones del UE pueden derivarse y luego contrastarse entre las dos condiciones, con o sin reglas fijas.

La participación en el diseño del juego, que fue mediada socialmente en lugar de impuesta una mayor participación del usuario. Este compromiso sesgado se hizo evidente a medida que los usuarios percibían el juego con reglas socialmente mediadas como más exigentes físicamente y que requerían más esfuerzo (ver Fig. 3). La demanda mental, la percepción del rendimiento y la frustración percibida no fueron significativamente diferentes entre las dos condiciones. Sin embargo, los usuarios percibieron que la demanda temporal era menor cuando las reglas eran autoimpuestas por ellos. Además, el tiempo empleado en la condición de reglas socialmente mediadas fue en promedio 20% más largo que el tiempo empleado en la condición de regla fija.

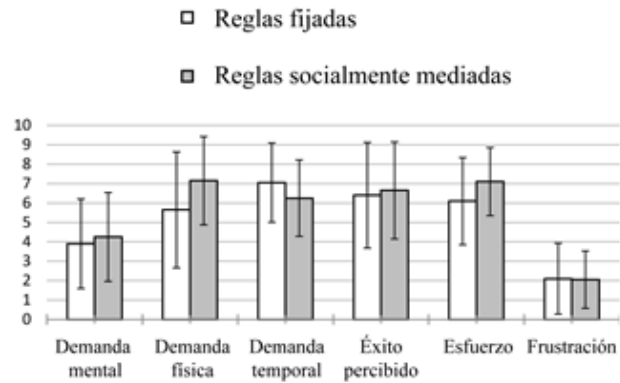


Fig. 3. Resultados Nasa TLX

Además, las grabaciones de video mostraron mayores gestos de disfrute cuando el juego obedeció las reglas autodirigidas. El análisis de video subjetivo (ver Fig. 4) clasificó la experiencia de usuario en tres categorías diferentes (Buena, Muy Buena, y Excelente) dependiendo de las expresiones de frustración, risa, satisfacción y comentarios de los usuarios. La diferencia entre las clases fue el número de interacciones, risas y expresiones de frustración extraídas del video. Los resultados mostraron que el modo de juego con reglas socialmente mediadas se clasificaron con mayor probabilidad de agradabilidad que el modo con reglas fijadas. Las expresiones de disfrute, como la risa y los chistes aumentaron en un 20%, así como las interacciones físicas y de diálogo entre los jugadores. Esto no solo sucedió durante las rondas de juego, sino también antes y después de cada ronda. También se dedujo que según el NASA-TLX, aunque el esfuerzo físico y social sea mayor con reglas autodirigidas, el nivel de satisfacción también es mayor.

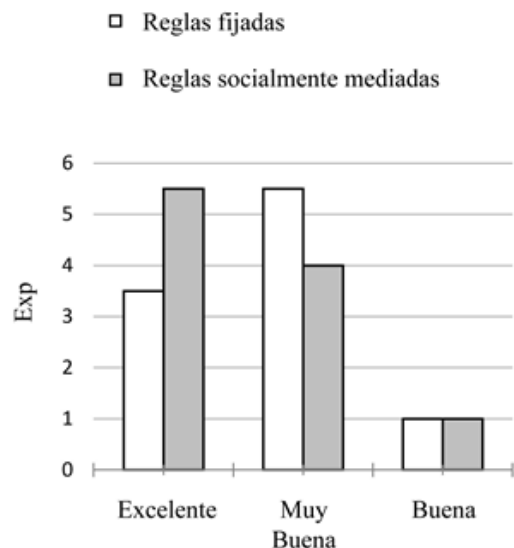


Fig. 4. Resultados de análisis de Video

Los cuatro aspectos de la UE, a saber, la usabilidad percibida, el atractivo estético, la atención y el factor de satisfacción, pueden derivarse de varios análisis. Primero, la usabilidad percibida se evaluó tanto para el desempeño de la interfaz como para los modos de juego (con o sin reglas fijadas) utilizando el instrumento NASA-TLX y el análisis de video. Los resultados mostraron que el modo de juego con reglas fijadas tenían una usabilidad percibida más baja. El atractivo estético de la interfaz se evaluó mediante el NASA-TLX. Según estos resultados se demostró que la retroalimentación multisensorial, mediante información visual, táctil y auditiva, fue entendible y congruente con los estímulos. La dimensión de atención del UE se midió utilizando una combinación de la duración de juego, respuestas de NASA-TLX y análisis de video. Los resultados mostraron que cuando se encuentran en el modo de juego con reglas socialmente mediadas, los usuarios pasan más tiempo pero sienten que la demanda temporal es menor. Finalmente, el factor de satisfacción se determinó con el análisis de video y los comentarios de los usuarios, con lo cual las respuestas de los usuarios coincidie-

ron en que las reglas mediadas eran más atractivas y satisfactorias.

CONCLUSIÓN

La investigación presenta una interfaz usable que es cómoda e imperceptible. La cual además, es lo suficientemente simple como para que los usuarios puedan explorar modos de juego basados en acuerdos sociales. Demostrando así, cómo la retroalimentación multisensorial significativa y la interacción autodirigida en el diseño de juegos pueden afrontar desafíos relacionados con los factores humanos que estudian los diseñadores de interacción.

BIBLIOGRAFÍA

1. O'Brien, H.L., Cairns, P., Hall, M.: A practical approach to measuring user engagement with the refined user engagement scale (UES) and new UES short form. *Int. J. Hum.-Comput. Stud.* 112, 28--39 (2018)
2. Silpasuwanchai, C., Ren, X.: A Quick Look at Game Engagement Theories. In: Norman, K.L., Kirakowski, J. (eds.) *The Wiley Handbook of Human Computer Interaction*. John Wiley & Sons, Ltd, pp. 657--679. (2018)
3. Ryan, R.M., Deci, E.L.: Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *Am. Psychol.* 55, 68--78 (2000)
4. Wiebe, E.N., Lamb, A., Hardy, M., Sharek, D.: Measuring engagement in video game-based environments: Investigation of the User Engagement Scale. *Comput. Hum. Behav.* 32, 123--132 (2014)
5. O'Brien, H.L., Toms, E.G.: What is user engagement? A conceptual framework for defining user engagement with technology. *J. Am. Soc. Inf. Sci. Technol.* 59, 938--955 (2008)

EJERCICIO METODOLÓGICO DE APRENDIZAJE E INVESTIGACIÓN EN EL MARCO DEL SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN LABORATORIO DE USABILIDAD DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

VALENTINA GARCÍA RUIZ

VALENTINA.GARCIA@JAVERIANA.EDU.CO

JULIÁN ALEJANDRO MEJÍA GUERRA I

MEJIA-JULIAN@JAVERIANA.EDU

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN LABORATORIO DE USABILIDAD

RESUMEN

Este documento tiene como objetivo presentar las experiencias investigativas del Semillero de Investigación Laboratorio de Usabilidad, de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana. Para ello, se muestra el proceso de evolución así como los avances, metodologías empleadas y resultados de algunos proyectos de investigación desarrollados por los participantes del Semillero.

El interés progresivo de los estudiantes y egresados por vincularse a experiencias en investigación, el crecimiento de semilleros en las facultades, así como la enorme dispersión en su nivel de organización y formalidad, llevó a la Universidad a generar en 2014 una directriz para semilleros de investigación, con el fin de darles unidad de propósito y un marco institucional común. Es así, como en este mismo año, a partir de una convocatoria de la Vicerrectoría de Investigación, se crea el Semillero Laboratorio de Usabilidad.

Este semillero, único en la Facultad, se conforma por estudiantes de pregrado de la Carrera de Diseño Industrial, que son apoyados por profesores del De-

partamento de Diseño. El semillero, forma parte del Grupo de Investigación Diseño, Ergonomía e Innovación, más específicamente a la Línea de Ergonomía y Usabilidad. Se vincula fuertemente con el Laboratorio de Pruebas de Producto y Usabilidad.

Una de las mayores motivaciones de los estudiantes para participar en el semillero, ha sido fortalecer sus conocimientos en ergonomía y usabilidad, así como conocer metodologías y herramientas para los procesos de indagación, análisis y evaluación de productos que permitan abordar de forma rigurosa las problemáticas facilitando la toma de decisiones en el desarrollo de sus proyectos desde el punto de vista de la interacción entre el humano y el producto.

Este semillero partió del estudio del estado del arte de la usabilidad, la identificación de indicadores y la generación de propuestas de abordaje en poblaciones y temáticas que no habían sido abordadas anteriormente. Sin embargo, con la llegada de nuevos equipos al Laboratorio de Pruebas de Producto y Usabilidad, surgen nuevos intereses en abordar la evaluación objetiva de aspectos ergonómicos y de usabilidad en diferentes situaciones.

Las tecnologías de seguimiento ocular y termografía promovieron nuevas preguntas de investigación y al iniciar el proceso de autoaprendizaje de estas tecnologías, se generaron dudas sobre aspectos metodológicos, generación de protocolos y pruebas, análisis de datos y estados del arte. Esto llevó a nuevas dinámicas de equipo, subdivisión de tareas y necesidad de creación de documentos que dieran cuenta del proceso de aprendizaje y permitieran la rápida transmisión de estos conocimientos a los nuevos miembros del grupo.

Una vez se tuvieron conocimientos básicos sobre el manejo de los equipos y sobre las variables a tener en cuenta, los estudiantes vieron posibilidades de apli-

cación en problemas cotidianos, como lo es conducir con un dispositivo móvil como medio de navegación en la ciudad y la evaluación de calzado deportivo desde el confort térmico. Se iniciaron discusiones sobre lo aprendido en la generación de estados del arte, se desarrollaron protocolos y se iniciaron las pruebas, los datos recolectados fueron analizados desde diferentes perspectivas, para finalmente generar ponencias que han sido publicadas y divulgadas a la comunidad científica.

PALABRAS CLAVES

Casos de estudio, diseño industrial, formación de investigadores, metodologías, procesos de aprendizaje

INTRODUCCIÓN

En 2014 La Vicerrectoría de Investigación de la Pontificia Universidad Javeriana, creó el marco bajo el cual se comprende a los semilleros de investigación (SI), en donde se enuncia que la formación en investigación es parte de la formación integral que caracteriza a nuestra institución; que las líneas de investigación deben

corresponder a los propósitos específicos de formación en una disciplina o profesión y que los estudiantes deben aprender a investigar investigando. Según (Javeriana, 2015) un SI “es una comunidad de aprendizaje que se constituye en un espacio de formación en investigación para el estudiante de pregrado. Los SI están conformados por profesores de la Universidad y alumnos de pregrado, y pueden ser apoyados por estudiantes de posgrado y profesores de cátedra.” El propósito que poseen los SI dentro del campo universitario es “apoyar la formación de competencias investigativas de los estudiantes de pregrado, entre las que se encuentran las habilidades de indagación, problematización, observación, registro y compara-

ción; el desarrollo de la capacidad crítica, analítica y argumentativa; el reforzamiento de habilidades comunicativas verbales, escritas, de gestión de proyectos, y el aprendizaje del proceso investigativo desarrollado a través de su práctica misma” (Javeriana, 2015). Es de este modo, como dentro de la Facultad de Arquitectura y Diseño, en el programa de Diseño Industrial, el docente Ovidio Rincón junto a otros estudiantes deciden crear el Semillero de Investigación Laboratorio de Usabilidad, que pertenece a la línea de investigación Ergonomía y usabilidad, del grupo de investigación en Diseño, Ergonomía e Innovación. Para entender el contexto bajo el cual se ubica este semillero, se debe generar una contextualización en cuanto a los miembros del equipo y el vínculo con las instalaciones y equipos del Laboratorio de Pruebas de Producto y Usabilidad.

En el año 2014 motivado por una convocatoria de la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad, se realiza la conformación oficial del semillero, permitiendo su reconocimiento y aval institucional, como parte del requisito de conformación. Se plantea un plan de trabajo del SI para hacer constancia del proceso que llevará a cabo el docente junto a los participantes de este para apoyar la formación investigativa de los estudiantes.

Este SI ha sido apoyado por el Laboratorio de Pruebas de Producto y Usabilidad, espacio dispuesto por parte de la PUJ para los estudiantes del campus universitario con fines de apoyar la formación profesional. Este laboratorio cuenta con una cámara de Gesell -espacio condicionado a evaluar y observar la usabilidad de los usuarios en torno a un objeto o producto con ciertas variables controladas-, también con equipos de medición antropométrica, de fuerza e iluminación, así como con software especializado, todos usados para el análisis y evaluación de productos generalmente desarrollados por estudiantes en los proyectos del programa de Diseño industrial. En 2016

se adquirieron adicionalmente dos herramientas, una cámara termográfica y unas gafas de seguimiento ocular como herramientas de apoyo tanto para los proyectos académicos como de investigación.

El Laboratorio ha sido coordinado por un profesor del Departamento de Diseño, eventualmente apoyado por otro profesor y un practicante del programa de Diseño Industrial. Desde la creación del SI, todos los miembros del Laboratorio han sido miembros del Semillero, razón por la cual se ha facilitado el uso de este espacio, para el desarrollo de las reuniones del grupo, el autoaprendizaje y exploración de herramientas y, principalmente, para el desarrollo de pruebas.

Objetivo general del SI Laboratorio de usabilidad

Si bien el objetivo principal del semillero es la formación de competencias investigativas de los estudiantes, para mantener el interés y lograr la continuidad de los estudiantes dentro del semillero, se han cambiado las temáticas, los alcances y resultados esperados.

El objetivo inicial era la revisión del estado del arte de la usabilidad, y la identificación de nuevos indicadores, luego se propusieron abordajes de la usabilidad en poblaciones especiales, como niños y adultos mayores. Sin embargo, con la llegada de nuevos equipos al Laboratorio de Pruebas de Producto y Usabilidad, surgen nuevos intereses en abordar la evaluación objetiva de aspectos ergonómicos y de usabilidad que permitan tomar decisiones de diseño en diferentes situaciones, apareciendo aplicaciones en productos cotidianos, como sillas, elementos de protección personal, sistemas de navegación, entre otros. De igual forma, más recientemente también se ha generado interés en la evaluación de aspectos cognitivos con pupilometría seguimiento ocular, termografía y electroencefalograma (EEG), llevando a los estudiantes a abordar temas de evaluación de atención, memoria y

conciencia situacional durante la interacción de sistemas de iluminación e interfaces humano-computador en ambientes académicos y laborales.

Objetivo general

Establecer la relación metodológica de conocimientos particulares de la ergonomía y la usabilidad en actividades o procesos cotidianos para estudiar la incidencia de variables del entorno donde suceden, de manera tal que se encuentre la susceptibilidad de cada campo de estudio para tomar decisiones de diseño que modifiquen estético-formalmente los objetos involucrados en la actividad, y consecuentemente, sus maneras y medios particulares de uso e interacción con el usuario, de manera tal que se obtengan resultados fiables y rigurosos para la divulgación de este conocimiento colectivo del SI a la Comunidad Científica.

Objetivos específicos

- a. Elaborar un estado del arte sobre los temas a tratar en el semillero.
- b. Entender y aplicar las técnicas utilizadas en investigaciones existentes para fortalecer el conocimiento de las herramientas a utilizar sobre los temas a trabajar.
- c. Describir indicadores utilizados en investigaciones publicadas, a través de los cuales se pueden analizar y evaluar los datos resultantes de los equipos.
- d. Elaborar protocolos de investigación en los cuales se lleve un seguimiento al proceso con el fin de obtener datos que permitan la toma de decisiones de diseño.

Conformación del semillero

El número de participantes que se han vinculado al SI ha ido aumentando pasando de 5 estudiantes en

2014 a 18 a la fecha, razón por la cual, se identifica como fortaleza del grupo el mantener el interés de los miembros más antiguos y el incentivar a nuevos estudiantes a adquirir competencias investigativas. La (Figura 1) se puede observar el incremento del número de participantes del SI.



FIGURA 1: Número de participantes del SI
FUENTE: Construcción de los autores con base a (Daza, 2017; Rincón, 2014, 2015, 2016, 2017)
 El plan de trabajo del SI se actualiza cada año con base en las necesidades e intereses del equipo del semillero. Es por ello que se puede evidenciar la evolución en los alcances y objetivos a lo largo del tiempo.

METODOLOGÍA

La metodología abordada por parte del SI es propuesta con base a unos lineamientos básicos que debe poseer, tales como los objetivos y los procesos internos a desarrollar para el planteamiento de líneas de investigación. A partir de la metodología que se muestra se generan dos líneas de investigación, las cuales son llevadas a temas de seguimiento ocular y la termografía. Esta metodología que es presentada busca la apropiación de temas de interés por parte de cada participante, como el desarrollo de un proyecto de investigación que sea planeado, analizado y presentado ante eventos académicos, de modo que se fortalezca tanto la experiencia y reconocimiento del

participante dentro del grupo del SI. Es importante señalar que dentro de las actividades necesarias para el sostenimiento y crecimiento del semillero se deben realizar reuniones semanales que hagan muestra de los avances hechos por los estudiantes, así como una retroalimentación de cada uno de los participantes ante estos avances para que haya una distribución del conocimiento entre los participantes del SI.

Para la conformación de una línea de investigación se debe realizar una charla con los participantes que están interesados por un tema relacionado a la ergonomía y usabilidad, donde luego se desarrolla la metodología que se plantea desde el plan de trabajo del SI. En la (figura 2) se da muestra de la metodología que se desarrolla con cada línea de interés investigativo, para el planteamiento y desarrollo de un producto de investigación.



FIGURA 2: Metodología y proceso de trabajo en el planteamiento de líneas de interés investigativo
FUENTE: (Rincón, 2016)

1. Determinar temáticas de trabajo

En este paso de la metodología, se realiza el planteamiento del tema de interés por parte de los participantes atraídos hacia un tema en específico dentro del campo de la usabilidad, mirando a futuro que el desarrollo del proyecto le permita a los participantes

adquirir habilidades formativas en investigación .En la (figura 3) se pueden visualizar parte de los ejes de trabajo para cada proyecto.



FIGURA 3: Ejes de trabajo
FUENTE: (Rincón, 2016)

2. Indagación preliminar sobre las temáticas

A partir de lo anterior, para el desarrollo de nuevos proyectos en investigación del SI, los participantes comienzan a fortalecer el conocimiento en el ámbito investigativo, donde se realiza la revisión de artículos, el planteamiento de ecuaciones de búsqueda y la clasificación de artículos pertinentes a la línea de investigación.

3. Consolidación de pregunta-problema específico de investigación

La consolidación de la pregunta o problema en la investigación representa un reto para los estudiantes recién ingresados al semillero ya que puede presentarse este punto como un obstáculo, de modo que algunos proyectos se pueden ver paralizados en este momento, pero, según los principios de un semillero la construcción de conocimiento es sinónimo de construcción colectiva, es así como los directivos del SI pueden formular estrategias o metodologías junto

a los participantes del semillero para llegar a plantear la pregunta o problemática de investigación.

4. Desarrollo de experimentos o pruebas

Este paso dentro de la metodología del SI Laboratorio de usabilidad es planteado por la composición de las líneas de investigación donde los participantes deben presentar un protocolo de pruebas que les permita corroborar esa pregunta o problemática planteada.

Dentro del semillero se da un documento de apoyo de la metodología que se puede trabajar para el desarrollo de los protocolos, así como el uso de herramientas académicas tales como la revisión en libros pertenecientes al área de ergonomía y diseño.

Tras el planteamiento del protocolo de pruebas dentro del semillero se busca la ejecución de estas junto al análisis de los resultados, que en conjunto permitan generar unas conclusiones pertinentes que colaboren al desarrollo investigativo como de un fortalecimiento del conocimiento dentro del SI.

5. Elaboración de productos

Como último punto esto permite el desarrollo de productos tanto académicos, como de investigación que le permitan al SI crecer a nivel interno, de modo que estos productos sean publicados y generen la participación de los participantes en diferentes eventos que reúnan a otros semilleros.

RESULTADOS/DISCUSIÓN

Los resultados en este documento están basados en tecnologías de seguimiento ocular y termografía. Esta presentación de resultados está dirigida a brindar conclusiones que puedan apoyar a los futuros participantes del SI en su primer contacto con el mundo de la investigación.

Seguimiento Ocular (eye tracking)

El seguimiento ocular se define como los sistemas que permiten sentir y seguir los comportamientos del ojo con el fin de ser estudiados y analizados para entender comportamientos inconscientes del ser humano (Krafka & & Torralba, 2016), donde hay una interacción entre un sistema y un humano “(Human-Computer Interaction)”.

Los sistemas de eye tracking pueden ser invasivos y no invasivos, esto se define desde la relación de contacto entre el tracker y el ojo del usuario. Estos dispositivos de seguimiento ocular pueden clasificarse según su método tecnológico de recolección de datos:

- **Head Mounted Eye Tracker:** Dispositivos de seguimiento ocular de forma no invasiva e invasiva, estos sistemas trabajan por medio de video cámaras en el espacio de uso, sensores infrarrojos de posicionamiento para seguimiento ocular y posición de la cabeza, dando así variables para ojos, cabeza y espacio.
- **Remote Eye trackers:** Dispositivos de seguimiento ocular de forma no invasiva, estos sistemas trabajan por medio de videocámaras hacia el usuario y sensores infrarrojos para el seguimiento ocular, dando así variables de los ojos, en relación con el uso de un ordenador o equipos similares.

Es importante entender que un sistema remoto o portable hace que las variables de una prueba cambien, así mismo su calibración y datos. Los dispositivos de seguimiento ocular permiten la medición de ciertas métricas tales como Gaze (mirada), Fixations (fijaciones) y Saccades (sacadas) del ojo, esto permite entender comportamientos del ser humano en reacción a un estímulo de una situación.

Este semillero trabaja con el equipo de seguimiento ocular “Tobii Pro Glasses 2” un Head Mounted Eye tracker que posee estas características.:

- Técnica de Eye tracking: reflexión corneal, “dark pupil”
- Resolución cámara: 1920 × 1080 a 25 fps
- Rango de muestra: 50 Hz a 100 Hz
- Grados de visualización: 82 deg. horizontal / 52 deg. vertical

Durante el último año el semillero ha invertido esfuerzos en la interacción y entendimiento del equipo Tobii Pro Glasses 2 y el programa de recolección de datos y análisis de los mismos Imotions, estructurando así una base conceptual que ha permitido el desarrollo de pruebas y productos académicos. Durante este proceso se han hecho pruebas de repetición de algunos estudios sobre lectura con seguimiento ocular, pruebas en entendimiento de calibración del equipo a distintos usuarios y características del espacio adecuadas para el desarrollo de pruebas con el equipo.

Desde estos estudios los estudiantes del semillero Luis Alejandro Muñoz, Julio Eduardo Torres, María Alejandra Sierra con apoyo de la profesora Carolina Daza, plantean un ejercicio de estudio con el equipo para evaluar indicios de carga cognitiva en la tarea de conducir mientras se utiliza de forma simultánea un dispositivo móvil para navegación desde un simulador.

Para esto, los estudiantes preparan un estudio de auto reporte, para obtener las posiciones más utilizadas de los dispositivos móviles al momento de conducir y un rango de edad para el desarrollo de las pruebas. Con este auto reporte se prosigue a adecuar el espacio del laboratorio para el desarrollo de pruebas junto con la calibración y la programación del controlador (timón Speed Wheel Logitech).

Con esto los estudiantes proponen que desde aquí medirán el Index Cognitive Activity (ICA) que explicada según (Marshall, 2002) “Euna forma de entender los indicadores o en si la carga cognitiva básica de una

actividad para ser comparada con una variación esta misma u otra actividad.” Entendiendo esto, el equipo usa como referencia metodológica las pruebas de (Palinko, 2010) en las cuales, se realiza una prueba preliminar de la actividad en la que se somete al sujeto a los estímulos básicos de la actividad, para poder obtener resultados de pupilometría que a su vez permiten predecir el ICA. Posteriormente se realiza una segunda prueba en la que se agregan otros estímulos, que en este caso son los dispositivos móviles. Con esto los investigadores deciden dividir en tres partes la prueba : 1) conducción básica y entendimiento de los controles. 2) Conducción básica con equipo de seguimiento ocular 3) Conducción con equipo de seguimiento ocular y dispositivo móvil de navegación. En cada prueba se midió el número de errores (estrellarse y equivocación de ruta), movimientos de cabeza y hablas del usuario durante la prueba.

Al final de las pruebas y análisis de los datos se concluye que desde los datos cuantitativos de la pupilometría no muestran de forma significativa errores por parte de los usuarios. Sin embargo los datos cuantitativos en errores, movimientos de cabeza y respuestas orales a la prueba de los usuarios dan una postura muy bien explicada por (Schwalm, 2008) donde dice que los sensores de estímulo (eye trackers), no pueden medir la carga cognitiva, no obstante dan una serie de parámetros útiles para su análisis, ayudando como indicadores de medición o comprobación.

Termografía

La termografía según Sanz (2008) y citado por Ríos (2011) “es una técnica que permite, a distancia y sin contacto, medir y visualizar temperaturas de superficies con precisión, siendo esto posible gracias a que todos los cuerpos emiten radiación infrarroja y esta energía irradiada es proporcional a la temperatura superficial” Este tipo de técnica permite la medición de las temperaturas hechas a partir de cámaras termo-

gráficas, de las cuales, dentro del SI se dispone de la referencia Flir e40, algunas de las características que contiene son:

- Sensibilidad térmica de $0.07C^{\circ}$
- Mediciones en los intervalos de $-20C^{\circ}$ a $+650C^{\circ}$
- Mediciones de áreas y áreas determinadas
- Discriminación de temperaturas
- Cambio de paleta de colores
- Grabación de video
- Cámara digital

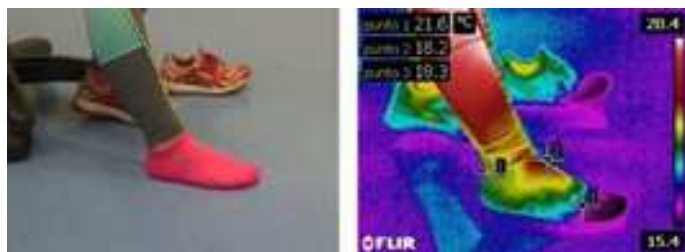
Parte del proceso que se inició como incentivo, fue que los participantes del semillero decidieran a qué línea de investigación podrían pertenecer, ante esto, Diego Alejandro Piracoca junto a otros participantes, Julián Mejía y Paola Zamora en acompañamiento con Carolina Daza decidieron realizar un grupo interno para empezar a investigar el tema de termografía. Antes de empezar un proyecto de investigación dentro del grupo se tuvieron que realizar pruebas experimentales con la cámara, no solo para llegar a manejarla, sino también el hecho que cuando se miden diferentes superficies, las variables pueden cambiar, entre estas variables se puede encontrar la emisividad. Esta, según (ITC, 2017) “es la capacidad de los materiales para emitir radiación infrarroja (reflejar, perder, absorber), por lo tanto hay materiales que tienen más porcentaje de emisividad que otros.”

En respuesta a este tipo de problemáticas los participantes del grupo decidieron realizar el curso online en la página de Infrared training center, allí se ofrecen cursos gratuitos a los que son conceptos básicos dentro de la termografía como el uso de cámaras termográficas para llegar a obtener resultados más precisos debido a la manera en que se toman los datos y cuáles son las mejores herramientas para desarrollarlo.

Tras haber identificado las propiedades y características del equipo con el cual se disponía dentro SI y el conocimiento para manejarlo, se pudo continuar

con la metodología, la cual fue, plantear los puntos de investigación con los cuales se podría llegar a plantar un proyecto. Ante esto hubo un primer acercamiento al tema sobre cuáles eran las aplicaciones con la termografía. Consecuente a esto, se hallaron resultados que se pueden aplicar en casos como: análisis en las lesiones músculo-esqueléticas (Ríos, 2011), el diseño de calzado (FLIR; Melis, 2009), la detección de cáncer a partir de la termografía (NG, 2008), aplicación al sector de construcción(FLIR) y en la detección de emociones (Salazar, 2016).

Con base a algunos de estos resultados se desarrolló un primer planteamiento de proyecto de investigación enfocado al calzado respecto a su relación de accidentalidad en los deportistas. Ante esto se hizo un primer acercamiento en el alcance del proyecto. Para esto se propone un protocolo de pruebas. En la figura 4 se da muestra del ejercicio propuesto de este protocolo, cuya finalidad es detectar las variaciones de temperatura en el pie al ser expuesto a la actividad de la caminata después de ciertos minutos para llegar a una conclusión que se acercara con el objetivo y alcance del proyecto de investigación.



*FIGURA 4: Toma termográfica y digital del pie.
FUENTE: Hecho por los autores*

Después de haber realizado la prueba, hubo varias dificultades respecto al desarrollo del proyecto, entre estas se puede encontrar el análisis de los datos recolectados y el responder en cómo esta prueba confirmaba la pregunta del proyecto de investigación. Ante estos resultados, el trabajo se detuvo ya que

dentro del grupo se descubrió que se debía iniciar nuevamente el proyecto bajo un replanteamiento de la pregunta o problemática de investigación así como afianzar más en el manejo de la cámara termográfica. Ante esta situación surgieron nuevos horizontes que le permitieron al grupo crecer su conocimiento sobre la termografía, parte de estos horizontes fueron el desarrollo de un manual de uso de la cámara que le permite a los nuevos participantes adquirir un conocimiento más entendible y eficiente a este equipo como la realización de una charla sobre el tema.

Como modo de retroalimentación en el grupo interno de termografía se decide continuar nuevamente con este tema, en donde, se halla un punto a trabajar y con lo cual nace la problemática de investigación, la cual está enfocada a hallar los materiales más pertinentes dentro del calzado para que haya un alto porcentaje de confort térmico gracias a la capacidad de transpiración de estos. Parte de esta nueva investigación es un punto que se comienza a desarrollar junto a los nuevos participantes del SI de manera tal que los nuevos participantes del equipo entiendan las dinámicas de transferencia del conocimiento y el trabajo cooperativo que caracteriza este colectivo.

CONCLUSIONES

El desarrollo de la metodología abordada y propuesta desde el Semillero de Investigación muestra un condicionante en su realización y es el conocimiento total del material de uso así como del estado del arte actualizado que deben poseer los participantes del semillero para plantear un caso de investigación tal y como se muestra en el caso de la termografía ya que con estos factores a favor se da un proceso más sencillo de aplicación de los equipos adquiridos para iniciar, desarrollar y finalizar procesos exitosos de investigación.

En gran medida la conformación de este semillero, consolida una línea de trabajo cooperativo interfacultades, así como también catapulta enormemente las dinámicas de asociación y trabajo autónomo por parte de los estudiantes con las intención de crear nuevos espacios de conocimiento y generación de inquietudes, así como también facilita la creación de puentes y vínculos en torno al desarrollo de soluciones integrando diferentes puntos de vista.

La metodología que se expone en este documento da muestra de ciertos aciertos y desaciertos para el planteamiento de proyectos de investigación en términos de tiempo y resultados, por lo cual, se deberían reformar los cronogramas del SI para realizar un producto de investigación en más corto tiempo, lo que puede significar tanto para el grupo como para los participantes un proceso rápido de aprendizaje en el cómo identificar y plantear un proyecto, dando resultados eficientes que comprometen el crecimiento integral de los profesores y estudiantes.

De igual forma en el Semillero se busca que los conocimientos que se vayan desarrollando durante los semestres académicos brinden al estudiante entendimiento y manejo de herramientas aplicables a la vida profesional, que en muchos casos pueden ser útiles en los procesos interdisciplinarios a los que se presentan los integrantes.

Aún cuando en este semillero se expone una metodología de investigación a proyectos de usabilidad, esta misma puede ser utilizada en investigaciones para proyectos de entendimiento y uso de tecnologías tales como la cámara termográfica (Flir) y gafas de seguimiento ocular (Tobii), este enfoque presenta cambios en la estructura hablada anteriormente donde los tiempos de investigación y estado del arte dejan de ser parte de una primera etapa y se convierten en una etapa permanente del proceso de investigación y desarrollo, aumentando probablemente los tiempos de desarrollo de un producto científico o académico y a su vez la calidad de los mismos.

El Semillero de Investigación dirigido por profesora Carolina Daza ha presentado grandes esfuerzos por guiar al grupo desde la toma de los casos de estudio, entendimiento y estudio del estado del arte sobre el tema de estudio, guiando así a los estudiantes dentro de un proyecto de investigación, formando investigadores en el área del diseño en Colombia.

BIBLIOGRAFÍA

- Daza, C. (2017a). Composición del semillero. In.
- Daza, C. (2017b). formato guía para la presentación de plan de trabajo de los Semilleros de Investigación. Laboratorio de usabiliad. In.
- FLIR. Adidas, improving the comfort of athletes worldwide with the help of infrared thermography. In.
- FLIR. Guía sobre termografía para aplicaciones en edificios y energía renovable. In (pp. 1-68).
- ITC (Producer). (2017). Infrared Basics ES/Conceptos básicos sobre IR. Retrieved from <http://irtraining.inquisiq4.com/>
- Javeriana, P. U. (2015). Directrices sobre Semilleros de Investigación (SI) y Jóvenes Investigadores (JI). Bogotá.
- Krafka, K., Khosla, A., Kellnhofer, P., Kannan, H., Bhandarkar, S., Matusik, W., & Torralba, A. (2016). Eye tracking for everyone. Paper presented at the Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition.
- Marshall, S. P. (2002). The index of cognitive activity: Measuring cognitive workload. Paper presented at the proceedings of the 2002 IEEE 7th conference.
- Melis, J. G., G & Mora, S. (2009). CEC-made-shoe: el IBV como referente biomecánica y fisiología del calzado en Europa. In (pp. 33-35).
- NG, E. K., E. (2008). Advanced integrated technique in breast cancer thermography. In (informa healthcare ed., Vol. 32, pp. 103-114).

Palinko, O., Kun, A. L., Shyrovkov, A., & Heeman, P. (2010). Estimating cognitive load using remote eye tracking in a driving simulator. Paper presented at the Proceedings of the 2010 symposium on eye-tracking research & applications.

Rincón, O. (2014). RELACIÓN DE ESTUDIANTES INTEGRANTES SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN “LABORATORIO DE USABILIDAD”. In.

Rincón, O. (2015). SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN “Laboratorio de Usabilidad”. In.

Rincón, O. (2016). Plan de trabajo Semillero de investigación. In.

Ríos, M. M., E. Carnevali, A. Orozco, E. (2011). TERMOGRAFÍA INFRARROJA Y EL ESTUDIO DE RIESGOS DE LESIONES MÚSCULO ESQUELÉTICAS. In (Vol. 1, pp. 55-67).

Salazar, E. M., Em. (2016). La piel subjetiva: Estudio de las emociones a través de la termografía. In.

Sanz, A., Vicente, M., Barneto, A. & Sánchez J. (2008). Diagnóstico de Fibrosarcoma Felino por Imagen Termográfica. In: Revista Complutense de Ciencias Veterinarias.

Schwalm, M., Keinath, A., & Zimmer, H. D. (2008). Pupillometry as a method for measuring mental workload within a simulated driving task. In Human Factors for assistance and automation (pp. 1-13).

DESARROLLO DE SILLA DE RUEDAS PARA ENTORNOS RURALES UTILIZANDO ALEACIONES LIGERAS

WHEELCHAIR DEVELOPMENT FOR RURAL ENVIRONMENTS USING LIGHT ALLOYS

PAULA ANDREA CHACÓN CIFUENTES

PAULA.CHACON@UPB.EDU.CO

ANDRÉS HERNANDO VALENCIA ESCOBAR

ANDRES.VALENCIA@UPB.EDU.CO

GUSTAVO ADOLFO SEVILLA CADAVID

GUSTAVO.SEVILLA@UPB.EDU.CO

ALEJANDRO ALBERTO ZULETA GIL

ALEJANDRO.ZULETA@UPB.EDU.CO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA, SEDE CENTRAL MEDELLÍN. CIRCULAR 1 NO. 70-01, MEDELLÍN, COLOMBIA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN DE ESTUDIOS EN DISEÑO – GED

RESUMEN

Las sillas de ruedas deben adaptarse tanto a la persona en situación de discapacidad como al contexto en el que se hace uso de ellas. Teniendo en cuenta las características geográficas y el estado de la infraestructura pública en Colombia, se identificó una insuficiencia en la oferta de sillas de ruedas apropiadas para la población rural. Dadas las características de los terrenos irregulares propios de este entorno, el peso de la silla de ruedas y su capacidad estructural son condiciones que afectan la cantidad de esfuerzo que se requiere para desplazarse en estos dispositivos. En aras de disminuir este esfuerzo se planteó el uso de aleaciones ligeras para lograr un producto liviano y resistente. Dentro de los metales estructurales, las aleaciones de magnesio exhiben unas de las mejores relaciones resistencia-peso, lo cual las hace atractivas para este tipo de aplicaciones. Además, en los últimos años se

han alcanzado diversos desarrollos que aumentan la viabilidad de utilizar estos materiales a nivel industrial, aumentando la disponibilidad de presentaciones comerciales y superando los obstáculos relacionados con su resistencia a la corrosión y al desgaste. Este trabajo muestra el proceso de diseño de una silla de ruedas todoterreno utilizando la aleación de magnesio AZ31. Para esto, se definieron los requerimientos de diseño, se realizó un proceso de ideación, se construyeron modelos digitales tridimensionales, se realizaron análisis de elementos finitos y se definió su viabilidad productiva. El proceso anterior sugiere una reducción de peso respecto a los productos comerciales disponibles, lo que posibilitaría lograr un diseño que aproveche las propiedades del material para contribuir al mejoramiento de la calidad de vida de las personas en situación de discapacidad. En etapas posteriores de esta investigación, se construirán prototipos y se realizarán validaciones desde el punto de vista estructural y de usabilidad.

PALABRAS CLAVE

ayudas técnicas, aleación de magnesio, silla de ruedas ultraligera, silla de ruedas todoterreno.

ABSTRACT

Wheelchairs must be adapted both to its user and to the context in which they are used. Taking into account the geographical characteristics and the state of the public infrastructure in Colombia, there was identified an insufficiency in the supply of appropriate wheelchairs for the rural population. Given the characteristics of the irregular terrains typical of this environment, the weight of the wheelchair and its structural capacity are conditions that affect the amount of effort required to travel in these devices. In order to reduce this effort, it was proposed the use of light alloys to achieve a lightweight and resistant product.

Within the structural metals, the magnesium alloys exhibit some of the best resistance-weight ratios, which makes them attractive for this type of applications. In addition, in recent years have been achieved several technical developments that increase the viability of using these materials at an industrial level, increasing the availability of commercial presentations and overcoming obstacles related to their resistance to corrosion and wear. This work shows the design process of an all-terrain wheelchair using AZ31 magnesium alloy. This design process consisted of the definition of the design requirements, an ideation process, the construction of three-dimensional digital models, finite element analysis and productive viability evaluation. The previous process suggests a reduction in weight with respect to commercial products available, which would make it possible to take advantage of the properties of the material to contribute to the improvement of the quality of life of people with disabilities. In later stages of this research, prototypes will be built and structural and usability validations will be made.

KEY WORDS

technical aids, magnesium alloy, ultralight wheelchair, all-terrain wheelchair.

INTRODUCCIÓN

Las personas en situación de discapacidad que tienen limitantes en la movilidad de sus miembros inferiores dependen de productos de apoyo. Estos deben adaptarse tanto a sus usuarios como a su contexto de uso, con el fin de proporcionar un grado adecuado de autonomía personal y calidad de vida (Comité técnico AEN/CTN 153, 2007). De acuerdo a la norma ISO 9999:2007, las sillas de ruedas de propulsión manual hacen parte de los productos de apoyo para la movilidad personal.

Una parte importante de la población colombiana se encuentra en áreas rurales donde predominan los terrenos irregulares. Sin embargo, se observa una carencia en el acceso a sillas de ruedas todoterreno, que sean apropiadas para las características geográficas del país y se ajusten a las condiciones de esta población. No contar con una silla de ruedas apropiada puede generar lesiones, dependencia y aislamiento (OMS, 2011).

Por esto, es importante considerar que desplazarse en una silla de ruedas convencional sobre terrenos irregulares implica un esfuerzo significativamente mayor en comparación al desplazamiento en terrenos regulares (A. G. Winter et al., 2010). Por esto, en el mundo han surgido diversas soluciones que buscan mejorar la estabilidad y maniobrabilidad de la silla de ruedas en estos contextos (Rispien & Wee, 2015). Sin embargo, estas adaptaciones suelen aumentar el tamaño de la silla de ruedas para mejorar su estabilidad, lo cual resulta en un peso elevado.

Este peso adicional repercute en la cantidad de esfuerzo que el usuario debe realizar, la facilidad para transportar la silla de ruedas cuando no está en uso y el poder permitir a otras personas asistir al usuario durante su desplazamiento (Liu, Cooper, Pearlman, & Connor, 2008; Medola, Elui, Santana, & Fortulan, 2014; OMS, 2008). El aumento en el peso de la silla de ruedas también tiene consecuencias directas sobre la preservación de los miembros superiores de sus usuarios, de los cuales depende la mayor parte de su autonomía (Medola et al., 2014).

Una forma de disminuir el peso de la silla de ruedas sin modificar sus características funcionales es utilizar materiales más livianos en sus componentes (Medola et al., 2014). Dado que el chasis o estructura de estos dispositivos es uno de los componentes que mayor peso aporta al sistema, pueden explorarse otras opciones de materiales para hacerlo más liviano. Las

sillas de ruedas convencionales se fabrican comúnmente en aleaciones de aluminio, algunos modelos ultralivianos se fabrican también en titanio y fibra de carbono. Sin embargo, otros materiales estructurales como las aleaciones de magnesio se encuentran poco explorados a pesar de su excelente relación resistencia-peso.

El componente principal de dichas aleaciones, el magnesio, es uno de los metales estructurales más livianos. Su densidad relativa es de 1.72 g/cm³, considerablemente inferior respecto a la de otros metales estructurales como el acero (7.85 g/cm³), el titanio (4.51 g/cm³) y el aluminio (2.7 g/cm³) (International Magnesium Association, 2016). Además, el magnesio tiene otras características como una elevada absorción de vibraciones, buena conductividad térmica, alta estabilidad dimensional y facilidad de conformado (Anes et al., 2016). Estas propiedades lo hacen atractivo para su aplicación en productos asociados a la movilidad.

Este material suele alearse con otros metales con el fin de mejorar sus propiedades mecánicas, las aleaciones más comunes se encuentran en presentaciones comerciales diversas que las hacen aptas para múltiples aplicaciones (Polmear, StJohn, Nie, & Qian, 2017). Hasta hace poco estas aplicaciones se encontraban en mayor medida en la industria aeronáutica y aeroespacial. Sin embargo, en la actualidad su disponibilidad ha aumentado y se pueden encontrar precios competitivos respecto al aluminio (You, Huang, Kainer, & Hort, 2017). Por las propiedades mencionadas y la disponibilidad comercial actual, las aleaciones de magnesio tienen potencial para ser utilizadas en el diseño de sillas de ruedas.

Por esto, el objetivo de este trabajo es analizar el proceso de diseño del chasis de una silla de ruedas todoterreno, que pueda ser fabricado con aleaciones de magnesio con el fin de reducir el peso del sistema y permitir su personalización de tal manera que se

adapte a los requerimientos ergonómicos de los usuarios. Con este fin, se definieron los requerimientos de diseño teniendo en cuenta estudios previos en el campo, los productos disponibles en el mercado, la participación directa de los usuarios y la realización de pruebas con modelos funcionales. Posteriormente se realizó un proceso de ideación para llegar a dos propuestas de diseño que fueron modeladas tridimensionalmente y sometidas a análisis de elementos finitos. Con base en los resultados obtenidos se seleccionó el diseño final del chasis y se calculó su peso para compararlo con los modelos comerciales de sillas de ruedas todoterreno.

METODOLOGÍA

Definición de requerimientos de diseño

Se realizó una revisión de la literatura alrededor de los parámetros de diseño que influyen en el desempeño de las sillas de rueda. En esta, se tuvo en cuenta las pautas sugeridas por la OMS para el aprovisionamiento de sillas de ruedas manuales en entornos con escasez de recursos (OMS, 2008). Se revisaron recomendaciones acerca de las necesidades de movilidad, soporte y confort que deben atenderse con una silla de ruedas (McLaurin, 1990). También se estudiaron los efectos de las dimensiones y ubicación de los componentes de la silla de ruedas sobre su maniobrabilidad (Medola et al., 2014). Por último se revisaron estudios sobre el impacto y desempeño de otras sillas de ruedas todoterreno (Winter et al., 2014; Judge, Hölttä-Otto & Winter, 2015; Rispin & Wee, 2015; Amos G. Winter, 2013).

Se realizó una revisión del estado del estado del arte de los modelos disponibles comercialmente a nivel global. Se compararon 11 modelos de sillas de ruedas todoterreno y 9 modelos de sillas de ruedas convencionales ultralivianas (Rosen, 2014).

Para tener el punto de vista del usuario se realizaron entrevistas a 3 personas en situación de discapacidad permanente. Se les preguntó sobre su percepción alrededor de la adecuación y confort de su silla de ruedas en el marco de las actividades de la vida diaria (AVD) (Moruno & Romero, 2007). Las entrevistas fueron documentadas en video y las respuestas se sistematizaron en formularios previamente elaborados. Por último, fue necesario realizar una prueba con dos modelos funcionales construidos en madera y basados en la silla de ruedas Proaid E (Cadavid, Valencia-Escobar, & Gómez, 2016). Esta prueba se realizó para decidir la posición de la rueda auxiliar o castor, un modelo tenía dicho componente en la parte trasera y el otro modelo en la parte delantera. Participaron 10 personas con diversos niveles de experiencia maniobrando una silla de ruedas. En la prueba debían completar tres recorridos utilizando cada uno de los modelos. Una vez se completaban los recorridos, los participantes debían responder un cuestionario indicando su percepción sobre la estabilidad, maniobrabilidad, comodidad y el nivel de esfuerzo físico que realizaron al utilizar cada modelo. También se cronometró el tiempo que tomó cada participante en completar los recorridos.

Generación de propuestas de solución

Partiendo de los requerimientos de diseño se generó un patrón estructural tridimensional donde se ubicaron los puntos fijos que debían unirse con la estructura del chasis. Se generaron alrededor de 25 alternativas de solución utilizando técnicas manuales de bocetación sobre impresiones del patrón estructural. Se seleccionaron tres propuestas, por su posible desempeño estructural, la posible cantidad de material necesario para su fabricación y su apariencia.

Estas ideas se sintetizaron en dos propuestas, de las cuales se realizó un modelo digital tridimensional de cada una. Se seleccionó una tubería de diámetro ex-

terno de 38,1 mm y espesor de pared de 1,65mm, de acuerdo a la disponibilidad comercial de la tubería circular de la aleación de magnesio AZ31. Se seleccionó esta aleación por su disponibilidad comercial y facilidad de conformado. Para el desarrollo de los modelos digitales se utilizó el software SolidWorks (Dassault Systèmes, Vélizy-Villacoublay, Francia).

Análisis estructural por elementos finitos

Los dos modelos se evaluaron en términos de tres criterios de diseño estructural: resistencia, rigidez y estabilidad (Valencia Escobar, 2007). Para esto, se realizó un análisis estático lineal utilizando el software SolidWorks (Dassault Systèmes, Vélizy-Villacoublay, Francia). Se consideraron las cargas correspondientes al peso del usuario (125Kg) distribuidas en el asiento y el apoyapiés y se utilizó un factor de seguridad de 1.5 (International Organization for Standardization, 2015).

Las propiedades del material se definieron de acuerdo a lo establecido en la base de datos del software CES EduPack (Granta Design, Cambridge, Reino Unido). Posteriormente se definieron las restricciones de acuerdo a las condiciones de operación del chasis y su interacción con otros componentes. Finalmente se definieron los parámetros de mallado de acuerdo a la geometría del chasis y la eficiencia del análisis a realizar.

Una vez se obtuvieron los primeros resultados se hizo necesario un ajuste en el espesor de la tubería seleccionada, por lo cual se aumentó a 2.39mm de acuerdo a las presentaciones comerciales disponibles. Se ejecutó un segundo análisis con estas nuevas condiciones y luego se realizó una comparación para seleccionar el chasis con mejor desempeño estructural. Al chasis seleccionado se le calculó el peso y se comparó con modelos disponibles en el mercado.

RESULTADOS/DISCUSIÓN

De acuerdo a la revisión bibliográfica pudo establecerse que algunos parámetros de la configuración de la silla de ruedas pueden permanecer fijos mientras que otros, como el posicionamiento de ciertos componentes, se deben poder ajustar a las necesidades particulares de cada usuario. Por esto es conveniente buscar un diseño que permita un grado de flexibilidad suficiente para que el usuario personalice la configuración de la silla de ruedas en la mayor medida posible (Rodriguez Carriel, 2015).

Para el diseño de la silla de ruedas se definió que los parámetros ajustables serían la posición del eje de las ruedas traseras, la posición del reposapiés, la altura del espaldar y el ángulo entre el asiento y el espaldar. Los demás parámetros se fijaron teniendo en cuenta las dimensiones antropométricas de la población objetivo y las condiciones de los terrenos irregulares en el contexto rural.

En la revisión del estado del arte se encontraron modelos que convencionales clasificados como ultralivianos que tienen un peso entre 8.2 y 4.4Kg. Sin embargo, estos modelos no cumplen con las características funcionales para ser utilizadas eficientemente en terrenos irregulares. Los modelos todoterreno encontrados tienen un peso entre 8.8 y 22Kg, lo cual evidencia que estos modelos suelen ser más pesados como se mencionaba anteriormente.

En esta revisión se encontró también que para terrenos irregulares es preferible tener una rueda auxiliar o castor en lugar de dos, como sucede en los modelos convencionales (Rispin & Wee, 2015). Consecuentemente en el estado del arte se encontraron una serie de modelos todoterreno con una sola rueda auxiliar (Motivation, 2015; Mountain Tirke, 2018; Trekinetic, 2018; Amos G. Winter, 2013). Sin embargo, no se encontró ninguna evidencia o estudio que establezca la posición que esa rueda auxiliar debe tener.

Por esto se realizaron las pruebas con modelos funcionales construidos en madera, como se muestran en la Figura 1a y 1b. De estas pruebas se encontró que el modelo con la rueda auxiliar en posición delantera fue preferido por los usuarios, quienes la consideraron más estable y maniobrable, y percibieron un menor nivel de esfuerzo físico durante su utilización. De acuerdo a esto se decidió ubicar la rueda auxiliar en posición delantera.



Figura 1a. Modelo funcional en madera con rueda auxiliar delantera



Figura 1b. Modelo funcional en madera con rueda auxiliar trasera

distancias máximas entre ellos. Este patrón permitió ubicar los puntos fijos que debía conservar el chasis de la silla de ruedas y las consideraciones para los parámetros que debían permanecer ajustables a las características del usuario.

Con el patrón estructural definido se realizó un proceso de ideación donde se exploraron alrededor de 25 propuestas en tubería de perfil circular. En un proceso de evaluación y contraste con los requerimientos de diseño se llegó a dos propuestas de solución. En la primera propuesta, denominada modelo A, el ensamblaje entre la rueda auxiliar y el soporte del asiento se da a través de un elemento estructural. En la segunda propuesta, denominada modelo B, se utilizan dos elementos estructurales. Estos modelos del chasis se pueden observar en la figura 2a y 2b.

Posteriormente se analizaron ambos modelos con las condiciones descritas para el análisis de elementos finitos. Como se muestra en la Tabla 1, en este análisis ambas estructuras superaron el valor admisible para el criterio de falla de Von Mises. Este criterio expresa la relación entre el esfuerzo máximo encontrado y el límite elástico del material. Cuando es igual o superior a 1 indica que el esfuerzo máximo ha superado el límite elástico y por lo tanto se presenta una falla en la pieza que se está analizando.

Por esto se procedió a aumentar el espesor de la tubería utilizada de 1.65mm a 2.39mm. De acuerdo a lo que se muestra en la Tabla 1, se encontró que con esta nueva condición ambos modelos tendrían una resistencia apropiada, ya que las cargas máximas mostradas en el análisis están por debajo del límite elástico del material, equivalente a 150MPa.

Con esta decisión se definió un patrón estructural considerando la ubicación de los componentes y las



Figura 2a. Modelo A



Figura 2a. Modelo B

En términos del criterio de estabilidad, no se observaron situaciones de pandeo local, por lo cual puede decirse que la estabilidad de ambos modelos no estará comprometida. Sin embargo, en el modelo A se observa un mayor desplazamiento, lo cual indica que esta estructura tendría una menor rigidez que el modelo B. Con estos argumentos se considera que el modelo B, es el que mejor desempeño muestra y por lo tanto se elige como la propuesta final de diseño.

Para estimar si se puede lograr una reducción del peso del chasis de la silla de ruedas, se calculó el peso de acuerdo a las propiedades del material ingresadas al software de modelado. De acuerdo a estas, el modelo seleccionado puede tener un peso aproximado de 4,09 Kg. En la elaboración del estado del arte se encontró que el modelo todoterreno más liviano tiene un peso de 8.8Kg (Invacare, 2018) y el único modelo todoterreno fabricado en una aleación de magnesio tiene un peso de 16Kg (Lasher Sport, 2017).

Modelo	Espesor tubería (mm)	Valor obtenido en el análisis		
		$\sigma_{m\acute{a}x}$ (MPa)	$e_{m\acute{a}x}$ (mm)	S
A	1.65	151,8	6,98	1,012
B	1.65	168	3,78	1,12
A	2.39	132	5,29	0,88
B	2.39	109	3,65	0,73

$\sigma_{m\acute{a}x}$: Esfuerzo máximo
 $e_{m\acute{a}x}$: Desplazamiento máximo
 S = Criterio de falla ($\sigma_{m\acute{a}x}$ calculado/ σ_y)

Tabla 1. Resultados de los análisis de elementos finitos.

De acuerdo a lo anterior, el modelo diseñado durante este trabajo sugiere que se puede lograr reducir el peso de la silla de ruedas todoterreno respecto a los modelos comerciales. Sin embargo, es importante tener en cuenta que se debe completar el proceso de diseño de los demás componentes para poder estimar un peso total. Al definir cómo serán los ensamblajes con los demás componentes se podrán identificar los cambios necesarios en la estructura.

En etapas posteriores de esta investigación se construirán prototipos físicos, con el fin de realizar las pruebas que permitan confirmar su desempeño estructural y usabilidad en terrenos irregulares.

CONCLUSIONES

De acuerdo a las características de los modelos de sillas de ruedas todoterreno disponibles en el mercado a nivel global, a la ausencia de este tipo de modelos en el mercado local y a las propiedades que pueden ofrecer las aleaciones ligeras, se hace evidente la oportunidad de desarrollar sillas de ruedas todoterreno ultralivianas en aleaciones de magnesio que se adapten a la población colombiana.

Para aprovechar las excelentes propiedades relativas del material, debe buscarse un diseño estructural que permita potenciarlas. Esto será posible si este diseño minimiza la cantidad de material utilizado y al mismo tiempo garantiza la resistencia, estabilidad y rigidez de la estructura.

Con el proceso de diseño mostrado en este trabajo se logró diseñar un chasis para una silla de ruedas todoterreno utilizando tubería de la aleación de magnesio AZ31. Con el modelo digital de la propuesta pudo calcularse un peso inferior al modelo todoterreno más liviano encontrado en el mercado y el único modelo comercial todoterreno fabricado en una aleación de magnesio. Estos resultados sugieren que la reducción de peso puede ser de un 55% a un 75%.

Para establecer de manera más precisa la reducción alcanzada, se debe calcular el peso total de la estructura una vez se definan los sistemas de ensamble con los demás componentes de la silla de ruedas. De igual manera, la construcción de prototipos permitirá la validación y la aplicación de pruebas para verificar el comportamiento real del chasis y la usabilidad del sistema.

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

- Amos G. Winter, V, Chesterfield, NH (US); Mario A. Bollini, Sterling Heights, MI (US); Danielle M. DeLatte, Ellicott City, MD (US); Harrison F. O'Hanley, Ipswich, MA (US); Natasha K. Scolnik, Washington, DC (US); Gwyndaf M. Jones, Carlisle, MA (US); Danie, V. (US), & (73). (2014). US8844959 patente LFC.pdf.
- Anes, V., Lage, Y. E., Vieira, M., Maia, N. M. M., Freitas, M., & Reis, L. (2016). Torsional and axial damping properties of the AZ31B-F magnesium alloy. *Mechanical Systems and Signal Processing*, 79, 112–122. <https://doi.org/10.1016/j.ymssp.2016.02.040>
- Cadavid, G. S., Valencia-Escobar, A., & Gómez, J. V. (2016). Proaid E. Low Cost Neurological Wheelchair Design. In F. Rebelo & M. Soares (Eds.), *Advances in Ergonomics in Design. Advances in Intelligent Systems and Computing* (pp. 677–687). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-41983-1_61
- Comité técnico AEN/CTN 153. (2007). *Productos de apoyo para personas con discapacidad. Clasificación y terminología.*(ISO 9999: 2007). Madrid, España: AENOR.
- International Magnesium Association. (2016). Retrieved November 30, 2017, from <http://www.intl-mag.org/>
- International Organization for Standardization. (2015). *International Standard ISO 7176-8*. Geneva: ISO.
- Invacare. (2018). *Invacare Top End Crossfire All Terrain*. Retrieved June 10, 2018, from <http://www.topendwheelchair.com/product/crossfire-all-terrain-wheelchair>
- Judge, B. M., Hölttä-Otto, K., & Winter, A. G. (2015). Developing World Users as Lead Users: A Case Study in Engineering Reverse Innovation. *Journal of Mechanical Design*, 137(7), 071406. <https://doi.org/10.1115/1.4030057>
- Lasher Sport. (2017). *Lasher Sport_ BT-Mg*. Retrieved November 6, 2017, from <http://www.lashersport>.

com/pages/chairs/btmg/btmg.html

Liu, H., Cooper, R. A., Pearlman, J., & Connor, S. (2008). Evaluation of titanium ultralight manual wheelchairs using ANSI / RESNA standards. *Journal of Rehabilitation Research & Development*, 45(9), 1–20. <https://doi.org/10.1682/JRRD.2007.12.0204>

McLaurin, C. A. (1990). Future developments--Current directions in wheelchair research. *Journal of Rehabilitation Research and Development*, 88.

Medola, F. O., Elui, V. M. C., Santana, C. D. S., & Fortulan, C. A. (2014). Aspects of Manual Wheelchair Configuration Affecting Mobility: A Review. *Journal of Physical Therapy Science*, 26, 313–318.

Moruno, P., & Romero, D. (2007). Actividades de la Vida Diaria. *Anales de Psicología*, 23(2), 264–271.

Motivation. (2015). Motivation Rough Terrain. Retrieved June 10, 2018, from <https://www.motivation.org.uk/rough-terrain>

Mountain Tirke. (2018). Mountain trike. Retrieved June 10, 2018, from <http://www.mountaintrike.com/products/mountain-trike>

OMS. (2008). Pautas para el suministro de sillas de ruedas manuales en entornos de menores recursos. Pautas Para El Suministro de Sillas de Ruedas Manuales, 137. Retrieved from who.int/disabilities/.../wheelchairguidelines_sp_finalforweb.pdf

OMS. (2011). Joint position paper on the provision of mobility devices in less-resourced settings: a step towards implementation of the Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD) related to personal mobility.

Polmear, I., StJohn, D., Nie, J.-F., & Qian, M. (2017). *Light Alloys: Metallurgy of the Light Metals* (5^o Edición). Butterworth-Heinemann.

Rispin, K., & Wee, J. (2015). Comparison between performances of three types of manual wheelchairs often distributed in low-resource settings. *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, 10(4), 316–322.

Rodrigues Carriel, I. R. (2015). Recomendações tecnológicas de projeto para o desenvolvimento de ca-

deira de rodas de propulsão manual: uma proposta para ampliar o grau de mobilidade dos cadeirantes a partir do design. Universidade de São Paulo.

Rosen, L. (2014). Assessed for Success: Lightweight Wheelchairs and Beyond. *Rehab Management: The Interdisciplinary Journal of Rehabilitation*, 27(1), 20–22.

Trekinetic. (2018). Trekinetic K-2. Retrieved June 10, 2018, from <http://www.trekinetic.com/K2.php>

Valencia Escobar, A. H. (2007). *La estructura: un elemento técnico para el diseño* (Primera Ed). Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.

Winter, A. G. (2013). Stakeholder and constraint-driven innovation of a novel, lever-propelled, all-terrain wheelchair. In *Proceedings of the ASME 2013 International Design Engineering Technical Conferences and Computers and Information in Engineering Conference IDETC/CIE 2013*. Portland, Oregon, USA.

Winter, A. G., Bollini, M. A., DeLatte, D. H., Judge, B. M., O’Hanley, H. F., Pearlman, J. L., & Scolnik, N. K. (2010). The design, fabrication, and performance of the East African trial leveraged freedom chair. In *Proceedings of the ASME 2010 International Design Engineering Technical Conferences & Computers and Information in Engineering Conference IDETC/CIE 2010*. Montreal, Quebec, Canada.

You, S., Huang, Y., Kainer, K. U., & Hort, N. (2017). Recent research and developments on wrought magnesium alloys. *Journal of Magnesium and Alloys*, 5, 239–253. <https://doi.org/10.1016/j.jma.2017.09.001>

METODOLOGÍA PARA EVALUAR Y VALIDAR LA SEGURIDAD DE MÁQUINAS EN FASE DE DISEÑO A TRAVÉS DE PRUEBAS DE USABILIDAD.

METHODOLOGY TO EVALUATE AND VALIDATE THE SAFETY OF MACHINES IN DESIGN STAGE THROUGH USABILITY TESTS.

FABIAN ALFREDO TORRES SANDOVAL

FABIAN.TORRES01@UPTC.EDU.CO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA

RESUMEN

Se realizó un proceso de análisis inverso y adaptación metodológica para desarrollar una metodología que permita evaluar y validar la seguridad de máquinas en fase de diseño a través de pruebas de usabilidad. Se tomó como punto de partida una investigación en la que se realizó una propuesta de seguridad basada en el comportamiento con el objetivo de reducir conductas inseguras y accidentes de tránsito en una empresa de transporte público. La propuesta de mejoramiento incluyó rediseños para algunos componentes de los buses de la empresa, lo que permitió concluir que la propuesta podía ser adaptada a una metodología que utilizara principios de seguridad basada en el comportamiento para identificar condiciones inseguras en la interacción usuario – máquina.

La metodología propuesta en el presente artículo inicia con la identificación y cuantificación de conductas inseguras de los usuarios en interacción con la máquina, luego se determinan los motivos que tuvieron los usuarios para realizar dichas conductas, esta información se clasifica en las categorías: con-

diciones inseguras, causas externas, inexperiencia, desconocimiento e imprudencia. Posteriormente se proponen controles para cada categoría: controles directos e indirectos, entrenamiento, plan formativo, incentivar conductas inseguras y retroalimentación. Finalmente los controles planteados se implementan en la máquina para luego ser evaluada nuevamente hasta que no se identifiquen conductas inseguras y validar su seguridad.

La metodología que se presenta esta organizada de tal forma que permite implementar controles adecuados para la prevención de conductas inseguras y accidentes de acuerdo a las necesidades del usuario, investigando sus motivaciones y proporcionando diferentes controles que se complementan para lograr el máximo de efectividad en la reducción de accidentes.

PALABRAS CLAVE

Metodología; seguridad; maquinas; diseño; usabilidad

ABSTRACT

A process of inverse analysis and methodological adaptation was carried out to develop a methodology that allows to evaluate and validate the safety of machines in the design phase through usability tests. An investigation was taken as a starting point in which a proposal of security based on the behavior was made with the objective to reduce unsafe behaviors and traffic accidents for a public transport company. The improvement proposal included redesigns for some components of the company's buses, which made it possible to conclude that the proposal could be adapted to a methodology that used behavior-based safety principles to identify unsafe conditions in user-machine interaction.

The methodology proposed in this article begins with the identification and quantification of unsafe behaviors of users in interaction with the machine, then determine the reasons that users had to carry out on such behaviors, this information is classified in these categories: unsafe conditions, external causes, inexperience, ignorance, and recklessness. Subsequently, controls are proposed for each category: direct and indirect controls, training, educational plan, incentive insecure behaviors and feedback. Finally, the proposed controls are implemented in the machine and then re-evaluated until unsafe behaviors are identified and security is validated.

The methodology presented is organized in such a way that it allows to implement adequate controls for the prevention of unsafe behaviors and accidents according to the needs of the user, investigating their motivations and providing different controls that complement each other to achieve maximum effectiveness in reducing accidents.

KEY WORDS

Methodology; security; machines; design; usability

INTRODUCCIÓN

Las máquinas fueron ideadas desde el amanecer de la historia, los antiguos egipcios idearon máquinas primitivas para la construcción de las pirámides y otros monumentos. En la actualidad las máquinas tienen múltiples funciones y forman parte productiva de nuestra sociedad, se pueden encontrar a diario como elementos de producción de diversos bienes de consumo (Norton, 2009).

En la interacción hombre – máquina se presentan condiciones y conductas inseguras que son la causa de múltiples accidentes, los cuales ocurren principal-

mente en contextos laborales y de forma repentina, produciendo en las personas lesiones orgánicas, perturbaciones psiquiátricas o incluso la muerte.

Ante esta problemática se desarrolla en el presente artículo una metodología que permite evaluar y validar la seguridad de máquinas en fase de diseño a través de pruebas de usabilidad. Para desarrollar la metodología se tomó como punto de partida una investigación que realizó Torres (2017) en una empresa de transporte público, en la cual se determinó que las conductas inseguras realizadas por conductores de bus tienen una correlación positiva de 0,81 con las causas de los accidentes de tránsito y se desarrolló una propuesta de seguridad basada en el comportamiento con el objetivo reducir las conductas inseguras y los accidentes de tránsito.

La propuesta de mejoramiento incluye rediseños para algunos componentes de los buses de la empresa como ubicar los controles dentro del área de alcance del conductor, instalar un sistema de distancia de seguridad que informe al conductor la distancia con otros vehículos y un tablero auditivo que alerte cuando la distancia no sea segura, señalar dentro del vehículo la obligación de transitar con puertas cerradas, implementar testigos electrónicos que indiquen mediante señales visuales y sonoras que la puerta debe ser cerrada, señalar dentro del vehículo el uso obligatorio del cinturón de seguridad e implementar testigos electrónicos que indiquen mediante señales visuales y sonoras el uso del cinturón de seguridad antes y durante la conducción del vehículo. A continuación se presentan las etapas de la propuesta de seguridad basada en el comportamiento:

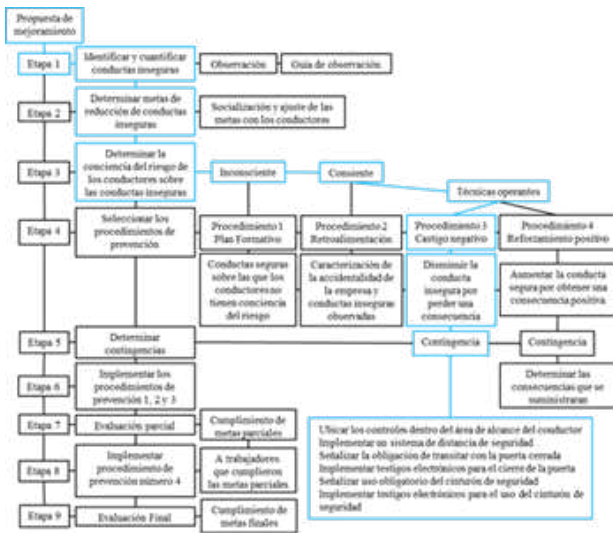


Figura 1. Propuesta de mejoramiento para la prevención de conductas inseguras y posibles accidentes de tránsito. Fuente: Torres (2017)

Estos resultados de la propuesta de mejoramiento permitieron concluir que los conductores realizan conductas inseguras porque los buses no están adaptados completamente a sus necesidades y que la propuesta de seguridad desarrollada para la empresa puede ser adaptada a una metodología que utilice principios de seguridad basada en el comportamiento para identificar condiciones inseguras en las máquinas en fases de diseño a través de pruebas de usabilidad que permitan evaluar y validar su seguridad.

En este sentido de acuerdo con la IEA (2000) citado en (Rincón, 2010) la ergonomía contribuye al diseño y evaluación de tareas, trabajos, productos, ambientes y sistemas con el fin de hacerlos compatibles con las necesidades, habilidades y limitaciones de las personas. Cañas y Waerns (2001) citado en (Rincón, 2010) explica que la compatibilidad de productos con las características de los usuarios se evalúa a través de pruebas de usabilidad, que consiste en un análisis de la conducta del usuario de un producto para detectar posibles fallas en su diseño, así como algunas posibilidades de solución a los problemas identificados.

Nemeth (2004) citado en Rincón (2010) presenta los siguientes pasos generales para realizar una prueba de usabilidad:

1. Determinar la necesidad para realizar la prueba
2. Construir el protocolo de comprobación
3. Desarrollar los instrumentos y documentos que se van a utilizar en la prueba
4. Realizar (si es necesario) el entrenamiento a las personas que van a conducir la prueba
5. Preparar los recursos materiales y equipos que se van a utilizar
6. Realizar una prueba piloto y ajustar los procedimientos y recursos, si es necesario
7. Conducir la prueba
8. Compilar, resumir, y analizar la información recopilada durante la prueba
9. Realizar e reporte y presentar los resultados y recomendaciones para el mejoramiento del producto

De acuerdo con Rubin (1994) citado en (Rincón, 2010) la metodología que se presenta en este artículo de acuerdo con el momento en que se encuentra el proceso de desarrollo de producto corresponde por un lado para pruebas de valoración, la cuales se realizan cuando el diseño tiene un nivel medio o avanzado de desarrollo, requiriendo la interacción del usuario con los modelos funcionales o prototipos para evaluar aspectos específicos de la operación del producto, y por otro lado para pruebas de validación que se llevan a cabo en etapas finales del proceso de diseño con el propósito de certificar la usabilidad del producto.

METODOLOGÍA

Inicialmente se realizó un análisis inverso de la propuesta de mejoramiento para la prevención de conductas inseguras y accidentes de tránsito realizada por Torres (2017) que se muestra en la Figura 1; el análisis inverso es una metodología que partiendo del

resultado al cual se quiere llegar, procede a analizar los factores o causas de las cuales depende dicho resultado. El recorrido del análisis inverso que se realizó puede observarse siguiendo los recuadros de color azul de la Figura 1, iniciando en las propuestas de rediseño de las contingencias para el castigo negativo hasta llegar a la observación y cuantificación de conductas inseguras.

Posteriormente, con la información obtenida del análisis inverso se definieron los pasos necesarios para la construcción de la nueva metodología. Luego se adaptó la metodología, ajustando su secuencia para que tuviera dos salidas: la evaluación y la validación de la seguridad de máquinas. Finalmente se organizó la información en una secuencia lógica y cíclica que permita en caso de identificarse conductas inseguras en la evaluación de una máquina, implementar los controles propuestos para evaluarla de nuevo hasta llegar a la validar su seguridad.

RESULTADOS

Metodología para evaluar y validar la seguridad de máquinas en fase de diseño a través de pruebas de usabilidad.

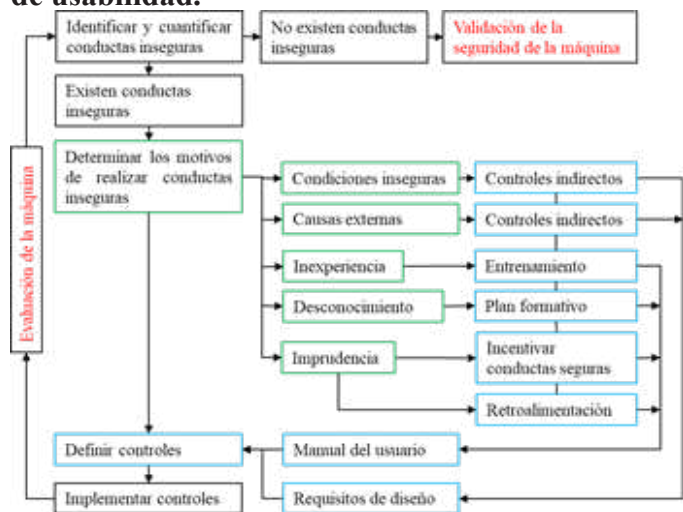


Figura 2. Metodología para evaluar y validar la seguridad de máquinas en fase de diseño a través de pruebas de usabilidad. Fuente: Autor

Recomendaciones generales

Utilizar junto con la presente metodología los pasos generales propuestos por Nemeth (2004) citado en Rincón (2010) para realizar una prueba de usabilidad. Lo cual permitirá organizar la prueba de acuerdo con un procedimiento estándar muy importante que cualquier prueba de usabilidad debe contemplar como mínimo para garantizar la veracidad de los resultados.

Se recomienda como lo explica Torres (2017) que cada observación se realice durante dos horas; este tiempo es apropiado para identificar la totalidad de conductas inseguras que pueda realizar el usuario y durante este lapso el observador mantiene su atención a los sucesos sin presentar cansancio y distracción.

Teniendo en cuenta que para validar la seguridad de una máquina con la metodología propuesta, se requiere como se explicara más adelante que los usuarios en interacción con la máquina realicen cero conductas inseguras, se recomienda como lo explica Rincón (2010), que el número de participantes para la prueba de usabilidad sean 20 personas, con lo que garantiza detectar el 100% de los problemas de usabilidad.

Realizar una prueba piloto para validar los instrumentos de recolección de información para la prueba de usabilidad. Rincón (2010) explica que confrontar los procedimientos con su ejecución permite reajustar la prueba de usabilidad si se encuentran dificultades en su aplicación.

Realizar la prueba de usabilidad en ambientes reales o lo más reales posible, con el fin de identificar conductas inseguras que puedan realizar los usuarios en interacción con elementos que se encuentran en contextos reales; como otras máquinas y personas. De igual forma como lo explica Rincón (2010) se logra que el usuario interactúe de forma más libre y real con la máquina, que en una situación de laboratorio.

Identificar y cuantificar las conductas inseguras

De acuerdo con la Sura (2018) las conductas inseguras se refieren a todas las acciones y decisiones humanas, que pueden causar una situación insegura o accidente, con consecuencias para los trabajadores, la producción y el medio ambiente. También el comportamiento inseguro incluye la falta de acciones para informar o corregir condiciones inseguras.

Las conductas inseguras en los usuarios se identifican y cuantifican mediante la observación de su interacción con la máquina; esta información permite conocer cuáles son las conductas inseguras que realizan los usuarios y su frecuencia, con lo que es posible priorizar las conductas inseguras que por su frecuencia pueden generar mayor número de accidentes y establecer medidas de intervención.

Para recolectar la información se propone utilizar como instrumento una guía de observación; en la cual se registrará por una parte información de la observación como: nombre del usuario, fecha, lugar, hora de inicio y hora de finalización. Y por otra parte se registrará las conductas inseguras que se observen y su frecuencia.

Sí al finalizar las observaciones se identifica que los usuarios no realizaron conductas inseguras, se puede validar que el uso de la máquina es seguro, en este sentido como lo explica Copper (2009) se establece una meta implícita de cero conductas inseguras en la interacción del usuario con la máquina. Por otra parte, de identificarse conductas inseguras en la observación, se deben determinar los motivos que tienen los usuarios para realizar dichas conductas.

Determinación de los motivos de los usuarios para realizar conductas inseguras

Es necesario preguntar directamente a los usuarios

los motivos que tuvieron para realizar cada conducta insegura identificada durante a observación.

Para recolectar la información se propone realizar una entrevista individual a los usuarios utilizando como instrumento un cuestionario compuesto por dos partes principales: en la primera parte se registra información general sobre la entrevista como: nombre del usuario, fecha, lugar, hora de inicio y hora de finalización. La segunda parte se debe registrar los motivos que tuvo el usuario para realizar cada conducta insegura observada en su interacción con la máquina.

De acuerdo con la metodología propuesta, una vez recolectada la información de la entrevista se requiere clasificar los motivos que tuvieron los usuarios para realizar cada conducta insegura en las siguientes categorías: condiciones inseguras, causas externas, inexperiencia, desconocimiento e imprudencia. Las cuales se describen a continuación:

Condiciones inseguras. Se refiere a todo elemento de equipos, materia prima, herramientas, máquinas, instalaciones o medio ambiente que se convierte en un peligro para las personas, los bienes, la operación y el medio ambiente y que bajo determinadas condiciones puede generar un accidente (Sura, 2018). En particular las condiciones inseguras en las máquinas están relacionadas en gran parte con el riesgo mecánico, el cual de acuerdo con la GTC 45 (2010) se define como las condiciones de funcionamiento, diseño, forma, tamaño, ubicación y disposición en las máquinas tienen la capacidad potencial de causar lesiones en sus usuarios.

En general los peligros en las máquinas están ubicados en la parte mecánica, en los materiales utilizados y en la proyección de materiales. Algunas de las lesiones que se pueden generar en los usuarios en un accidente al manipular una máquina son: aplastamiento, cizallamiento, corte, enganche, atrapamiento,

to, arrastre, impacto, perforación, abrasión y proyección de sólidos o fluidos. Las condiciones inseguras se presentan cuando las máquinas no están adecuadas a las necesidades y capacidades de los usuarios, llevándolos a cometer conductas inseguras.

Causas externas. Se refiere a las conductas inseguras realizadas por los usuarios causadas por factores externos al de su interacción con la máquina; como el comportamiento de otros usuarios con otras máquinas dentro de su lugar de trabajo, también factores ambientales como ruido, iluminación, temperaturas extremas, vibraciones etc. que pueden afectar el comportamiento del usuario.

Inexperiencia. Son las conductas inseguras que se realizan por falta de habilidad en el uso de la máquina. La práctica prolongada proporciona conocimiento necesario para manipular de forma segura la máquina.

Desconocimiento. Es cuando el usuario realiza conductas inseguras de manera inconsciente, esto significa que la apreciación de riesgos que realiza el usuario al manipular la máquina no coincide con los criterios técnicos de las normas de seguridad.

Imprudencia. Se refiere a las conductas inseguras que realiza el usuario de forma consciente, el usuario percibe e interpreta los peligros y el riesgo de realizar la conducta insegura, pero que a pesar de ello decide no hacer uso de los medios preventivos disponibles.

Controles

Los controles se definen de acuerdo con los motivos que tienen los usuarios para realizar conductas inseguras y se dividen en dos grupos: el primer grupo son los controles directos e indirectos los cuales se implementan a través de requisitos de diseño para la máquina que se está evaluando. El segundo grupo está conformado por los siguientes controles: entre-

namiento, plan formativo, incentivar conductas inseguras y retroalimentación; estos controles se implementan por medio del manual de uso de la máquina. A continuación se describe cada control:

Controles directos. Son los controles más importantes que en esta metodología se pueden implementar desde el diseño seguro de máquinas, busca corregir fallas de diseño que en la práctica se convierten en condiciones inseguras para el usuario y pueden generar un accidente. Se busca que estas condiciones inseguras que llevan a realizar a los usuarios conductas inseguras se puedan controlar a través del establecimiento de requisitos de diseño, que posteriormente serán implementados en un nuevo prototipo de la máquina.

Controles indirectos. Los factores externos que llevan a los usuarios a realizar conductas inseguras se pueden controlar de forma indirecta a través de controles como señalización y delimitación del área de trabajo, los cuales se pueden establecer desde los requerimientos de diseño de la máquina.

Entrenamiento. Se refiere a la práctica necesaria del usuario para utilizar de forma segura la máquina. En el manual de uso se debe aclarar si la máquina requiere que sus usuarios sean entrenados, sugerir la forma y tiempo de realizar dicho entrenamiento, esta información se puede obtener de la experiencia obtenida de realizar las pruebas de usabilidad.

Plan Formativo. Con este control se busca que los usuarios conozcan e implementen conductas seguras. Montero (2011) explica que la formación de los trabajadores deben ser instrucciones claras sobre cómo hay que ejecutar las tareas y en ningún caso ser prohibiciones de las que haya que deducir por el usuario cómo comportarse de forma segura.

Incentivar conductas seguras. Se debe dar a conocer a las personas por medio del manual de uso los beneficios de realizar conductas seguras al utilizar la máquina; de acuerdo con Diego-Mas (2015) algunos beneficios son facilitar al usuario la realización de la tarea, evitar trastornos de la salud e incrementar el rendimiento del trabajo. El objetivo de este control es modificar conductas inseguras identificadas en los usuarios mediante la motivación para realizar conductas seguras.

Retroalimentación. Es una socialización que se realiza a los usuarios a través del manual de uso de la máquina, Montero (2011) indica que se deben socializar los comportamientos inseguros que en el pasado provocaron accidentes, por su parte Cooper (2009) explica que se debe socializar las conductas inseguras que se identificaron y cuantificaron mediante la observación en la prueba de usabilidad.

Evaluación de la máquina

En la evaluación de la máquina se compara el número de conductas inseguras que realizaron los usuarios en la primera prueba de usabilidad con las realizadas en pruebas posteriores cuando ya se han implementados controles producto de la implementación de la metodología; sí los controles son adecuados se espera encontrar una reducción de las conductas inseguras. Este proceso de evaluación se realiza de forma cíclica hasta cuando no se identifique conductas inseguras en la interacción usuario –máquina, en cuyo caso se podrá certificar el uso seguro de la máquina.

CONCLUSIONES

La metodología propuesta surge de un proceso de análisis inverso y adaptación metodológica, que busca corregir condiciones inseguras en el diseño de máquinas para la prevención de conductas inseguras y

accidentes, teniendo en cuenta las necesidades de los usuarios, en cuanto investiga profundamente sus motivaciones y proporciona diferentes controles que se complementan para lograr el máximo de efectividad. Los motivos que tienen los usuarios para realizar conductas inseguras con las máquinas son múltiples, en este sentido la metodología propuesta presenta diferentes controles que buscan reducir a cero las conductas inseguras y accidentes que se puedan presentar.

La metodología propuesta para evaluar y validar la seguridad de máquinas puede resultar costosa y compleja por el tiempo e infraestructura requerida teniendo en cuenta que se recomienda ser realizada a por lo menos 20 usuarios y en un contexto real con el fin de detectar el 100% de los problemas de seguridad asociados al uso de la máquina. Sin embargo se debe tener en cuenta como contrapeso a todos esos recursos necesarios para su implementación, los beneficios de certificar la seguridad de una máquina que minimizará la ocurrencia de accidentes con consecuencias incluso mortales.

Se recomienda en una investigación futura, desarrollar una metodología que permita determinar la forma y el tiempo necesarios para entrenar a los usuarios en el manejo seguro de máquinas.

REFERENCIAS

- Sura. (2018). Glosario. Recuperado de: <https://www.arlsura.com/index.php/glosario-arl>
- Cooper, M. D. (2009). Behavioral safety interventions: A review of process design factors. *Professional Safety*, volumen 54(2), 36-45.
- Diego-Mas, José Antonio. ¿Cómo evaluar un puesto de trabajo? *Ergonautas*, Universidad Politécnica de Valencia, 2015. Recuperado de: <http://www.ergonautas.upv.es/art-tech/evaluacion/evaluacion.h>

GTC 45 (2010). Guía para la identificación de los peligros y la valoración de los riesgos en seguridad y salud ocupacional. Primera Actualización.

Montero, R. (2011). Sistemas de gestión de seguridad y salud ocupacional y procesos basados en el comportamiento: aspectos claves para una implementación y gestión exitosas. Ingeniería Industrial, volumen 32(1), 2-7.

Norton, R. L. (2009). Diseño de maquinaria.

Rincón, O. (2010). Ergonomía y procesos de diseño. Consideraciones Metodológicas para el Desarrollo de Sistemas y Productos. Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 38-41.

Torres-Sandoval, F. A. (2017). Determinación de conductas inseguras en conductores de bus y su relación con accidentes de tránsito. Estudio de caso de una empresa de transporte público en Colombia. DYNA, 84(203), 263-272.

INCIDENCIA DEL AMBIENTE LUMÍNICO DE LAS AULAS EN LOS PROCESOS DE ATENCIÓN, PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN PROCESOS PROYECTUALES DEL DISEÑO Y LA ARQUITECTURA

INCIDENCE OF THE LIGHT ENVIRONMENT OF THE CLASSROOMS IN THE ATTENTION PROCESSES TO STRENGTHEN TEACHING AND LEARNING IN DESIGN STUDENTS.

JORGE CAMACHO
LIKKE23@GMAIL.COM

ROBERTO CUERVO

ANDRÉS NIETO

EDGAR HERNÁNDEZ

NATALIA NORIEGA

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA, FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO, DEPARTAMENTO DE DISEÑO, GRUPO DE INVESTIGACIÓN DISEÑO SOCIO CULTURAL.

Resumen

Esta investigación se pregunta por la incidencia de la iluminación, específicamente de las variables iluminación, temperatura de color y distribución del flujo luminoso, en las redes atencionales de estudiantes durante los procesos de enseñanza aprendizaje en las aulas utilizadas en las asignaturas proyectuales en diseño y arquitectura, en los momentos de presentación, ideación y exposición.

La problemática radica en que la iluminación estática no se adapta a las diversas actividades que se desarrollan en el aula, lo cual incide en las redes atencionales, porque dificulta la orientación hacia los estímulos dominantes, induce a la omisión y desfavorece la coherencia en la apropiación del conocimiento.

La metodología planteada es de tipo exploratorio, se plantearon cuatro escenarios que simulan las actividades de clase, con grupos de 7 estudiantes, los dos primeros con iluminación que cumplía con las normas internacionales CIE, IESNA y las nacionales RETILAP y NTC, con variaciones en la temperatura de la luz, iluminancia y dirección del flujo luminoso, y los otros dos con iluminación deficiente; para estas pruebas se diseñó un protocolo de medición para registrar las variables atención selectiva, atención sostenida y coherencia.

En este momento se realizaron las pruebas piloto de acuerdo con el protocolo y están en proceso de ajuste para ser aplicadas a un grupo de al menos 15 estudiantes por cada uno de los escenarios de simulación de las actividades de las sesiones de proyectación. Se espera que, al aplicar las pruebas y luego de tabularlas, los datos permitan establecer las probabilidades de correlación entre las variables, y desde allí concluir cuál es la posible incidencia del ambiente lumínico de las aulas de proyecto de arquitectura y diseño, en las redes atencionales de los estudiantes y cómo el ambiente lumínico en estas aulas puede ser susceptible de ser mejorado.

PALABRAS CLAVE

Iluminación, educación, rendimiento atencional, confort visual, diseño.

ABSTRACT

This research asked about the incidence of lighting, specifically the variables of illuminance, color temperature and luminous flux distribution, in student attention networks during the teaching-learning processes in the classrooms used in the design and architecture subjects.

The problem lies in the fact that static lighting does not adapt to the different activities that take place in the classroom, which affects the attention networks, because it makes difficult the orientation towards the dominant stimuli, induces the omission and disfavours the coherence in the appropriation of knowledge.

The proposed methodology is exploratory, four scenarios that simulate class activities were proposed, with groups of 7 students, the first two with lighting that complied with international standards CIE, IESNA and the national RETILAP and NTC, with variations in the temperature of light, illuminance and direction of luminous flux, and the other two with poor lighting; for these tests a measurement protocol was designed to register the variables selective attention, sustained attention and coherence.

At this time, the pilot tests were carried out according to the protocol and are in the process of being adjusted to be applied to a group of at least 15 students for each of the simulation scenarios of the activities of the project sessions. It is expected that, when applying the tests and after tabulating them, the data allow to establish the probabilities of correlation between the variables, and from there to conclude what is the possible incidence of the lighting environment of the architecture and design project classrooms, in the networks students attention and how the lighting environment in these classrooms can be improved.

KEYWORDS

Lighting, education, attentional performance, visual comfort, design.

INTRODUCCIÓN

La iluminación tiene una influencia sobre lo que nos rodea, marca ciertos modos de comportamiento en las actividades que realizamos, es importante en aspectos de confort y desempeño atencional en espacios académicos, (Ison & Pattini, 2009. Monteoliva, 2014). Asimismo, ha quedado documentado que la capacidad atencional es un factor que predice el desempeño académico (Monteoliva, J.M., Korzeniowski, C.G.; Ison, Mirta, S., Santillán, J, y Pattini, A.E. (2016). En CES Psicología, vol. 9(2), 68-80.), se realizó un estudio del desempeño atencional en niños en aulas con diferentes acondicionamientos lumínicos, siendo la atención un pilar clave para el aprendizaje -enseñanza, ya que es la puerta del procesamiento de la información.

Actualmente en Colombia existen normas técnicas como: la NTC6199, y el Reglamento RETILAP donde se presentan normas de condiciones lumínicas: luminancia, iluminancia y flujo luminoso para los diferentes ambientes interiores, pero estas son genéricas; por ende, no responden verazmente a diferentes escenarios de aprendizaje, debido a sus condiciones estáticas dejando de lado las condiciones dinámicas, que se presentan en las actividades llevadas a cabo en las aulas de clase.

Finalmente, tiene que existir un equilibrio entre la luz artificial y natural, porque según estudios, las fuentes de iluminación y las propiedades espectrales del acristalamiento pueden alterar principalmente la distribución espectral de la luz del día, disminuyendo así su eficacia circadiana (A Review of Daylighting Strategies in Schools, 2017), trayendo consigo disminución en habilidades tanto físicas como mentales que afectan el rendimiento en la actividad de los usuarios. Esta investigación busca principalmente comprender las particulares maneras en las que la iluminación artificial puede configurar un ambiente lumínico favo-

nable para propiciar un mejor entorno académico que promueva la atención de los estudiantes de diseño y arquitectura, en los momentos de presentación, ideación y exposición, lo que genera un impacto positivo en los procesos de aprendizaje.

Al inicio de la investigación, se realizó un estudio de campo y varias entrevistas semiestructuradas a profesores de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana, que permitieron concluir que la iluminación actual, en la mayoría de las aulas, no se adapta a las dinámicas propias de los procesos de enseñanza aprendizaje en los proyectos de diseño; de la misma manera, se indagó con los profesores que también imparten docencia en otras facultades que la situación es similar en otras universidades de Colombia.

La problemática radica en que la iluminación estática no se adapta a las diversas actividades que se desarrollan en el aula, lo cual incide en las redes atencionales, porque dificulta la orientación hacia los estímulos dominantes, induce a la omisión y desfavorece la coherencia en la apropiación del conocimiento.

Internacionalmente existen normas técnicas como RETILAP, IESNA y la CIE, que presentan parámetros específicos para las condiciones lumínicas ideales en los diferentes ambientes interiores educativos, pero estas son genéricas y definen actividades que por lo general son estables con bajos niveles de modificación, en contraste con las diversas actividades dinámicas y cambiantes en la formación de arquitectos y diseñadores, que requieren condiciones lumínicas diferenciadas.

Por lo anterior, en esta investigación se plantea comprender ¿cuál es la incidencia de las variables de la iluminación, temperatura de color y distribución del flujo luminoso del aula en los niveles de atención durante los procesos de enseñanza y aprendizaje en

arquitectura y diseño?, y ¿cómo estos pueden ser susceptibles de ser mejorados? Para poder responder las anteriores preguntas se emplea una metodología tipo exploratorio en donde se recrean diferentes escenarios, cada uno de ellos con variables de iluminación específicas, sin cambiar la actividad, con el fin de reconocer cuáles son las condiciones lumínicas ideales en el aula para arquitectos y diseñadores.

METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la investigación se plantea un enfoque empírico-analítico, en tanto se observan los procesos de enseñanza y aprendizaje en arquitectura y diseño. Se busca plantear las relaciones entre el ambiente lumínico definido por las variables de iluminancia, temperatura de color y flujo luminoso de las aulas con respecto a variables de atención, dirección, omisión y coherencia, en el desarrollo de las actividades de presentación, ideación (bocetación) y exposición, siendo estas actividades típicas en las asignaturas proyectuales de arquitectura y diseño.

Se propone realizar pruebas en un ambiente controlado de laboratorio que permita evaluar el desempeño atencional de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades proyectuales siendo sometidos a diferentes condiciones de iluminación. La muestra con la cual se van a obtener los datos de la investigación son estudiantes de las carreras de arquitectura y diseño cuyo promedio de edad está entre 18 y 25 años. Los instrumentos con los que se realizarán las pruebas serán, una diadema EEG Emotiv de 14 electrodos, dispositivo de seguimiento ocular eyeTracking, filmación audiovisual y una encuesta al finalizar la prueba.

Las etapas que se llevan a cabo en el proceso experimental son:

1. Búsqueda de antecedentes, y construcción detallada del marco teórico. En donde se hará el reconocimiento de parámetros y normativas de iluminación en Colombia y a nivel internacional relacionadas con las actividades que se desarrollan en las aulas de clase en educación superior, tales como: (a) RETILAP, Reglamento Técnico de Iluminación y Alumbrado Público Colombiano (RETILAP, 2010); (b) Norma Técnica Colombiana (NTC) 4595; (d) Decreto 449 de 2006 en donde se adopta el Plan Maestro de Equipamientos Educativos de Bogotá Distrito Capital donde se propone el Plan Sectorial de Educación “Bogotá una Gran Escuela”; (e) IESNA Illuminating Engineering Society of North America (IESNA, 2011); (f) CIE, Commission Internationale de l’Eclairage (CIE, 1989)
2. Planteamiento de preguntas: (a) ¿Cuáles son las actividades que se desarrollan en el aula de arquitectos y diseñadores?: (b) ¿Cuáles son las influencias de las variables de iluminación en los diferentes tipos de atención?: (c) ¿Cuáles son las condiciones lumínicas ideales en el aula de arquitectos y diseñadores de acuerdo a las necesidades de las actividades que se realizan en las asignaturas proyectuales? (d) ¿Cuál es la posible incidencia del ambiente lumínico de las aulas de proyecto de arquitectura y diseño, en las redes atencionales de los estudiantes?: (e) ¿Cómo el ambiente lumínico en estas aulas puede ser susceptible de ser mejorado?
3. Definición de variables de medición y selección de la muestra a evaluar. Se considerarán las tres variables más relevantes de la categoría de ambiente lumínico para generar mayor impacto en las variables de la atención descritas previamente, y de esta manera observar el cambio comportamental de los estudiantes de arquitectura y diseño; por lo anterior se medirán: (a) Nivel de iluminancia: Se relaciona con el confort visual como el equilibrio luminotécnico

que da una estabilidad de las exigencias visuales para el desarrollo de una tarea de una persona en un área de trabajo, puede definirse a partir de la claridad o la oscuridad de una superficie en el espacio. Los bajos niveles de luz se asocian con entornos más calmados, relajados e íntimos, por ello se logra promover la reflexión, el análisis y la abstracción debido a que se reduce la ligereza, la celeridad y el movimiento personal, permitiendo que las personas se tomen el tiempo adecuado para el desarrollo de los ejercicios (CIE, 2011). Con niveles más altos de iluminancia los espacios se perciben más activos, dinámicos, laboriosos y enérgicos, promoviendo el movimiento y el desplazamiento; (b)

Temperatura de Color: Se relaciona con la apariencia del espacio en términos de blancos fríos, blancos neutros o blancos cálidos. La tonalidad del color de la luz está ligada a aspectos cognitivos, promoviendo diferentes efectos sobre el estado de ánimo. Los colores cálidos de la luz hacia los amarillos, naranjas y rojos tienden a calmar, suavizar y a disminuir los ritmos de las actividades, se utilizan cuando deseamos crear relajación, calma o ambientes tranquilos que se pueden complementar con niveles bajos de luz y con iluminación difusa (Dérivé, 1964); (c) **Distribución del flujo lumínico:**

Hace referencia a la luz emitida en el espacio por las fuentes lumínicas, se describe en cantidad, dirección y forma, y se representa con el concepto de “textura lumínica” que se proporciona en las superficies y sus reflectancias. Se clasifica en iluminación difusa (luz suave) e iluminación direccional (luz dirigida) (Steffy, 2008). Una luz difusa genera tranquilidad, mesura y serenidad para promover la calmada reflexión. Mientras que la iluminación con textura dura o direccional (Steffy, 2008), permiten crear perfiles definidos con sombras ásperas y contrastes dramáticos en donde la atención se concentra en la misma dirección de la luz generando mayor atención, concentración y

vigilancia.

4. Evaluación de las redes atencionales en la muestra durante la prueba se tomaron las siguientes variables: (a) orientación; (b) omisión; (c) coherencia.
5. Desarrollo del protocolo de evaluación según las variables definidas.
6. Diseño de la prueba, para evaluación de eficiencia de tarea visual, incluyendo tarea con pantalla de visualización de datos y consideración del tiempo de realización de la misma con variación de luminancias en el campo visual.
7. Revisión e identificación de situaciones de iluminación artificial en las aulas de clase, en donde se llevan a cabo las actividades proyectuales.
8. Preparación del laboratorio para el ensayo y pruebas piloto.
9. Modificación del protocolo de evaluación según los comentarios vistos en la prueba piloto.
10. Toma de datos en laboratorio: Mapeos de luminancia y mediciones luminotécnicas (iluminancia horizontal, vertical).
11. Procesamiento de datos, identificación y predicción.
12. Aplicación del protocolo de evaluación.
13. Tratamiento cuantitativo y cualitativo de los datos obtenidos, análisis correlacionado de modelos pronosticados en la teóricos y mediciones subjetivas.
14. Elaboración de conclusiones y discusión de factores posibles de incorporar a los modelos para mejorar el ajuste teórico con las apreciaciones subjetivas.

Resultados Esperados

- Conceptualización, diseño e implementación de una guía de referencia para el manejo y configuración de las variables lumínicas de las aulas de clase de asignaturas proyectuales, que promuevan mayores niveles de atención y de esta manera favorecer el

aprendizaje.

- Desarrollo de una tabla que permita correlacionar las principales variables fotométricas con las variables de omisión, orientación y coherencia.
- Desarrollo de un prototipo de etapa temprana de iluminación dinámica capaz de configurar las principales características fotométricas de la iluminación en espacios de aprendizaje de proyectación.
- Desarrollo de una tabla compilatoria de los parámetros de las tres principales normas y reglamentos más relevantes internacionalmente y de los principales parámetros recopilados de las principales empresas de fabricación de productos de iluminación.

CONCLUSIONES

En este momento se realizaron las pruebas piloto de acuerdo con el protocolo y están en proceso de ajuste para ser aplicadas a un grupo de al menos 15 estudiantes por cada uno de los escenarios de simulación de las actividades de las sesiones de proyectación. Se espera que, al aplicar las pruebas y luego de tabularlas, los datos permitan establecer las probabilidades de correlación entre las variables, y desde allí concluir cual es la posible incidencia del ambiente lumínico de las aulas de proyecto de arquitectura y diseño, en las redes atencionales de los estudiantes.

En la actualidad se encuentran múltiples motivos por los cuales las iluminaciones de las aulas de clase en instituciones de educación superior no se adaptan a las verdaderas necesidades de las dinámicas académicas siempre diversas y variables. Inicialmente, porque el diseño de los espacios académicos es genérico para cualquier nivel de escolaridad, asignatura o disciplina. Otra razón es porque un sistema de iluminación dinámico con sistemas de automatización implica altos costos que para una institución superior serían de difícil amortización.

En la actualidad, con las innovaciones provenientes del desarrollo de la tecnología LED y con las innovaciones para la adecuación y automatización de sistemas de iluminación es posible considerar la inversión en la programación y regulación de los ambientes académicos a costos relativamente aceptables.

Es importante resaltar el rol protagónico de las normas, los reglamentos y la parametrización por parte de los entes gubernamentales y estatales para regular el diseño de los espacios educativos, específicamente en los que concierne a la iluminación, considerando que éstos trabajan sobre aspectos más tecnológicos y están dejando de lado las teorías que subyacen a cada actividad cotidiana dentro de los parámetros del comportamiento humano en relación a la pedagogía.

Por ejemplo, en cualquier espacio académico la iluminación para una exposición no puede ser la misma que para un trabajo de experimentación en laboratorio o para una discusión en grupos de trabajo, y cada una de estas actividades requiere una atención específica que dependerá de múltiples variables. De la misma forma, los diferentes momentos del día (mañana, tarde o noche) evidencian comportamientos disímiles en los estudiantes que deben ser tratados con específicas condiciones académicas para favorecer el estado de atención que favorezca el aprendizaje. Por esta razón todos los componentes del aula como los escritorios, el sonido, la ventilación y, por supuesto, la iluminación, deben adaptarse a criterios previamente programados y definidos para asistir las didácticas del docente y considerar que estas transformaciones deben poder realizarse con facilidad y la transición debe completarse en tiempos cortos para promover la atención y no distraer al estudiante.

Los docentes y estudiantes tienen sus requerimientos para una buena iluminación con la coherencia que se exige en diferentes actividades que se desarrollan en el aula y que difieren unas con otras en aspectos visuales y en donde cada docente aplica sus propias

estrategias para transmitir, comunicar o aplicar el contenido programático de las asignaturas.

Es así que esta investigación propone que las adecuaciones lumínicas, deben incluir la posibilidad de cambios en la iluminancia (regular el flujo luminoso), modificar las temperaturas de color (al menos en tres o cuatro escalas) y con diferentes tipos de luminarias, facilitar la distribución del flujo luminoso con cambios en el flujo luminoso (iluminación difusa e iluminación dirigida). Se deben asegurar óptimos rendimientos de color (IRC grupos 1A y 1B mayor a 80%) de acuerdo con la disciplina o carrera universitaria.

REFERENCIAS

- Boujon, C., & Quaireau, C. (1999). Atención, aprendizaje y rendimiento escolar: aportaciones de la psicología cognitiva y experimental (Vol. 147). Narcea Ediciones.
- CIE. (1989). Commission Internationale de l'Eclairage. Viena, Austria: CIE Publication 81.
- Craik, F.& Lockhart, R. (1980). Niveles de procesamiento. Un marco para la investigación de la memoria. Toronto. Estudios de psicología vol. 2 (93-109)
- D. L. Dilaura, K. W. Houser, R. G. Mistrick, & G. R. Steffy, Edits. (2011). IESNA Illuminating Engineering Society of North America. (Tenth edition ed.). New York, New York, United States of America: The Lighting Handbook.
- Déribéré, M. (1964). El Color en las Actividades Humanas. Madrid: Editorial Tecnos S. A.
- Fernández, L. C., & De Landa Amezua, J. (1993). Técnicas y Aplicaciones de la Iluminación. Madrid: Editorial McGraw-Hill.
- Fraisse, W. & Piaget, J. (1973). Aprendizaje y Memoria. Editorial Paidós.
- Gluk, M., Mercado, E., & Myer, C. (2009). Aprendizaje y memoria. Del cerebro al comportamiento. ICONTEC: Norma Técnica Colombiana. (2015).
- NTC 4595 Planeamiento y Diseño de Instalaciones y Ambientes escolares. Colombia: Ministerio de Educación.
- Mackworth, N.H. (1948). The breakdown of vigilance during prolonged visual search. Quarterly Journal of Experimental Psychology 1948 vol.1-1 (6-21)
- RETILAP. (2010). Reglamento técnico de Iluminación y alumbrado público (Vol. Sección 420. Numeral 420.1.2). Bogotá, Colombia: Ministerio de Minas y Energía de Colombia.
- Russell, S. (2008). The Architecture of Light. La Jolla, California, Estados Unidos: Conceptnine Print Media.
- Schneider, W. & Shiffrin, R. (1977). Controlled and automatic human information process I. Psychological Review vol 84-2 (127-190)
- Steffy, G. (2008). Architectural Lighting Design. Hoboken, New Jersey, Estados Unidos: John Wiley & Sons, Inc.
- Tanner, K. (2009). Effects of school design on student outcomes. University of Georgia. Athens, Georgia, USA: Emerald Group Publishing Limited.
- Turner, J. (1998). Designing with Light. New York: Rotovision SA.
- UIA - Unión Internacional de Arquitectos. (2002). La UIA y la formación de arquitectos. Reflexiones y recomendaciones. Berlín, Alemania: Asamblea General. Secretario General: Jean-Claude Riquet. Recuperado el 20 de 09 de 2016, de http://www.uiaarchitectes.org/image/PDF/Reflex_esp.pdf
- Vasco Uribe, C. E., & Martínez Boom, A. (2008). Educación, pedagogía y didáctica. Madrid, España.
- Vigotsky, L. S. (1960). Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. (A. d. URSS, Ed.) Moscú: Obras Escogidas Tomo III. Comisión editorial para la edición en lengua rusa.

DISEÑO INDUSTRIAL: ABRIENDO LAS PUERTAS DE LA MUSEOGRAFÍA A LA DISCAPACIDAD COGNITIVA.

ANA CRISTINA VELÁSQUEZ CALLE
 ANA246CRIS@GMAIL.COM
 INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO
 SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO Y SALUD

RESUMEN

La presente investigación expone algunas alternativas a partir del diseño industrial, con las que pretende contribuir a la accesibilidad de la experiencia museográfica para personas en situación de discapacidad cognitiva. Dichas alternativas, parten de dos referentes principales: la primera, desde el campo de la educación y la segunda desde el de la museografía. La primera alternativa, propone el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), basado en el concepto arquitectónico del Diseño Universal, el cual propone que la diversidad es inherente a la humanidad. Así el DUA, comprometido con la educación y la diversidad, se apoya en evidencias neurocientíficas del aprendizaje y en los medios digitales. La segunda alternativa, presenta las investigaciones de Agustín Torres, basadas en la Museografía Didáctica de Joan Santacana. Esta señala desde la didáctica, que lo aburrido cierra las puertas de la comunicación y, por lo tanto, no genera recordación. Es así como la Museografía Didáctica procura de forma lúdica, educar eficazmente.

Para finalizar, es importante resaltar que ambos referentes convergen en aspectos relevantes y similares. En el caso de la Museografía didáctica, algunas estrategias comunicativas son: el uso de las emociones, la claridad en los mensajes y poner en contexto al

visitante. Por otro lado, en el caso del DUA, algunas pautas y principios son: las redes neuronales afectivas, las redes de reconocimiento de la información y opciones para la comprensión, respectivamente.

Esta investigación cobra mayor relevancia desde el Diseño Industrial, pues por una parte es un tema al que sólo se le ha dado unos cuantos trazos y por otra, brinda herramientas que permiten eliminar las barreras cognitivas entre el usuario, el entorno y la pieza museográfica, identificando oportunidades para el mejoramiento de la comunicación. Es posible hacer que la experiencia museográfica, permita la satisfacción que proporciona el acceso al conocimiento a estos usuarios olvidados.

Se adopta la interrogante ¿por qué una museografía accesible e inclusiva? o ¿por qué renunciar a la mitad de los visitantes? del libro Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural (Espinosa y Bonmatí 2013), aunque en el libro brindan posibles respuestas para mejorar estos espacios para las personas en situación de discapacidad motora o motriz, se adopta en esta investigación enfocada en la discapacidad cognitiva ya que, como dice Hernando Ayala, director de Narratic 2017 "Según el último dato del DANE, el censo de 2005, aproximadamente el 6,9% de la población colombiana de aquel entonces poseía un déficit intelectual. En la actualidad, se estima que puede haber más de un millón de colombianos en esta realidad". (Díaz, 2017). Se está dejando por fuera de la experiencia museográfica a un gran número de usuarios, cabe destacar que los museos como entidades públicas al servicio de la sociedad, que comunican y exponen con propósitos de estudio y educación; deben garantizar a todos los usuarios, sin excepción alguna, la accesibilidad a la información, en este sentido se vulnera el derecho¹ la

¹ Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Constitución Política de Colombia.

educación de esta población en situación de discapacidad cognitiva.

En el momento se han realizado grandes avances en museografía inclusiva, sin embargo, la mayoría de ellos son desarrollados desde la accesibilidad física, dando la posibilidad de ingresar y transitar de manera autónoma. También existen algunos museos que han tratado de brindar una experiencia incluyente para la población con discapacidad cognitiva como estos tres museos de España que fueron intervenidos por Plena Inclusión (Federación de Organizaciones de personas con discapacidad intelectual o del desarrollo de Madrid): El Museo del Traje CIPE, el Museo Nacional de Artes Decorativas y el Museo de América, Plena Inclusión junto con otras entidades, ha evaluado la accesibilidad cognitiva de estos tres museos Estatales y encontró que los siguientes son los aspectos que deben enriquecerse: la página web, la atención telefónica, la localización exterior, la orientación interior, la señalética y la información y documentación proporcionadas en el museo. Por otro lado, La Red de museos para la atención a personas con discapacidad (México) también ha contribuido con la intervención de algunos museos, Museo de Arte Popular (MAP), Museo de Historia Natural, Museo Nacional de la Revolución, entre otros. Esto a través de visitas guiadas, talleres y algunas ayudas técnicas como el uso del Braille para brindar información acerca de los temas expuestos, videos y audio guías. En ambos casos éstos son accesorios de gran utilidad, sin embargo, es el propio diseño y montaje de la exposición permanente el que debería brindar la accesibilidad a la información.

Como se mencionó anteriormente, para el desarrollo de este texto se toma como referencia El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) que ha sido desarrollado por el Centro de Tecnología Especial Aplicada, CAST. Este centro nació en 1984 con el fin de desarrollar tecnologías que apoyaran el proceso

de aprendizaje de alumnos con algún tipo de discapacidad. El DUA pretende eliminar las barreras del aprendizaje, reconoce que “la diversidad es inherente a cualquier grupo humano y se debe garantizar la equidad educativa” Alba Pastor, C., Sánchez Serrano, J. M., & Zubillaga del Río, A. (2011). Para lograr esta equidad se aplican los principios arquitectónicos del Diseño Universal al servicio de la educación, también se apoya en evidencias neurocientíficas del aprendizaje y en los medios digitales. El Diseño Universal (DU), es el diseño de productos o espacios creados desde el origen con la ambición de que estos puedan ser usados por todos, en la mayor medida posible, atendiendo las diferentes formas de acceso, desplazamiento, comunicación y uso de los potenciales usuarios. Siendo así el espacio o el objeto los que son discapacitantes. El DUA por su parte al reconocer que la diversidad es un concepto que se aplica a “todos los estudiantes, que tienen diferentes capacidades que se desarrollan en mayor o menor grado, ofrece distintas alternativas para acceder al aprendizaje, esto permite que cada alumno escoja aquella opción con la que va a aprender mejor. Desplaza el foco de la discapacidad del alumno a los materiales y a los medios en particular, y al diseño curricular en general”.

Alba Pastor, C., Sánchez Serrano, J. M., & Zubillaga del Río, A. (2011). Las investigaciones neurocientíficas han concluido que existe una diversidad cerebral y una diversidad en el aprendizaje, basados en estas aseveraciones y en los hallazgos del comportamiento del cerebro durante los procesos de aprendizaje, los colaboradores del CAST establecieron tres tipos de redes neuronales que se constituyeron en el marco del DUA, estas son:

“Redes de reconocimiento. Especializadas en percibir la información y asignarle significados. En la práctica, estas redes permiten reconocer letras, números, símbolos, palabras, objetos..., además de otros patrones más complejos, como el estilo literario de un

escritor y conceptos abstractos, como la libertad”.

“Redes estratégicas. Especializadas en planificar, ejecutar y monitorizar las tareas motrices y mentales. En la práctica, estas redes permiten a las personas, desde sacar un libro de una mochila hasta diseñar la estructura y la escritura de un comentario de texto”.

“Redes afectivas. Especializadas en asignar significados emocionales a las tareas. Están relacionadas con la motivación y la implicación en el propio aprendizaje. En la práctica, estas redes están influidas por los intereses de las personas, el estado de ánimo o las experiencias previas.” Alba Pastor, C., Sánchez Serrano, J. M., & Zubillaga del Río, A. (2011).

Para cada una de estas redes neuronales se estableció un principio y estos principios a su vez poseen pautas que son estrategias y propuestas de cómo se pueden desarrollar:

“Principio I: Proporcionar múltiples formas de representación (el qué del aprendizaje)

Los alumnos difieren en la forma en que perciben y comprenden la información que se les presenta. Por ejemplo, aquellos con discapacidad sensorial (ceguera o sordera), dificultades de aprendizaje (dislexia), con diferencias lingüísticas o culturales, y un largo etcétera pueden requerir maneras distintas de abordar el contenido. Otros, simplemente, pueden captar la información más rápido o de forma más eficiente a través de medios visuales o auditivos que con el texto impreso. Además, el aprendizaje y la transferencia del aprendizaje ocurren cuando múltiples representaciones son usadas, ya que eso permite a los estudiantes hacer conexiones interiores, así como entre conceptos. En resumen, no hay un medio de representación óptimo para todos los estudiantes; proporcionar múltiples opciones de representación es esencial.”

“Principio II: Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (el cómo del aprendizaje)

Los aprendices difieren en las formas en que pueden navegar por un entorno de aprendizaje y expresar lo que saben. Por ejemplo, las personas con alteraciones significativas del movimiento (parálisis cerebral), aquellos con dificultades en las habilidades estratégicas y organizativas (trastornos de la función ejecutiva), los que presentan barreras con el idioma, etc., se aproximan a las tareas de aprendizaje de forma muy diferente. Algunos pueden ser capaces de expresarse bien con el texto escrito, pero no de forma oral y viceversa. También hay que reconocer que la acción y la expresión requieren de una gran cantidad de estrategia, práctica y organización, y este es otro aspecto en el que los aprendices pueden diferenciarse. En realidad, no hay un medio de acción y expresión óptimo para todos los estudiantes; por lo que proveer opciones para la acción y la expresión es esencial.”

“Principio III: Proporcionar múltiples formas de implicación (el por qué del aprendizaje)

El componente emocional es un elemento crucial para el aprendizaje, y los alumnos difieren notablemente en los modos en que pueden ser implicados o motivados para aprender. Existen múltiples fuentes que influyen a la hora de explicar la variabilidad individual afectiva, como pueden ser los factores neurológicos y culturales, el interés personal, la subjetividad y el conocimiento previo, junto con otra variedad de factores presentados en estas Pautas. Algunos alumnos se interesan mucho con la espontaneidad y la novedad, mientras que otros no se interesan e incluso les asustan estos factores, prefiriendo la estricta rutina.

Algunos alumnos prefieren trabajar solos, mientras que otros prefieren trabajar con los compañeros. En realidad, no hay un único medio que sea óptimo para todos los alumnos en todos los contextos. Por tanto, es esencial proporcionar múltiples formas de implicación.” Alba Pastor, C., Sánchez Serrano, J. M., & Zubillaga del Río, A. (2011).

También, se toma como referencia los hallazgos de la museografía didáctica de Joan Santacana. Según Joan Santacana (2005), la museografía es la actividad, disciplina o ciencia que tiene como objetivo principal las exposiciones, su diseño y ejecución, así como la adecuación y museización de determinados espacios para facilitar su presentación o comprensión. Una exposición es en esencia un acto comunicativo y el elemento medular de la museografía es de carácter didáctico: comunicación comprensible. Por ende, el museógrafo actúa como un comunicador entre un objeto de estudio y un horizonte destinatario. El objeto de la museografía en su vertiente investigadora, es analizar las técnicas de didáctica-divulgación-comunicación y los procesos de comprensión del conocimiento con respecto a los objetos de estudio a musealizar. La museografía también puede plantear hipótesis acerca de qué estrategias y técnicas son las idóneas para hacer comprensible un determinado objeto de estudio. Como también indica Santacana, anteriormente la cultura era patrimonio casi exclusivo de las elites burguesas, las exposiciones regularmente iban dirigidas a destinatarios reducidos. Ahora, la democratización de la cultura, la incorporación de la cultura al mercado exige que el horizonte destinatario sea más amplio, como ahora estos espacios se llevan a cabo con grandes inversiones de fondos públicos, debe llegar a más gente. Este autor también resalta que la museografía en ocasiones presenta dificultades en la comunicación ya que las personas que se encargan de ejecutarla desconocen los objetos expuestos, muchas veces son diseñados por diseñadores, interioristas o arquitectos. “En estos casos el factor estético se convierte en el determinante. Los diseñadores hacen prevalecer sus ideas por encima de las pretensiones de los expertos, no se preocupan de que el objeto de la exposición se entienda. Ello evidentemente plantea un importante problema ya que, si partimos de que una exposición es un espacio de comunicación, la recepción del mensaje no es un tema baladí. La validación de propuestas museográ-

ficas no puede responder, como hemos indicado, a criterios de bonito/feo, agradable/desagradable que son aspectos subjetivos y difíciles de evaluar. Por el contrario, sí se puede evaluar objetivamente si una exposición es o no comprensible”. Santacana (2005) Es importantísimo que una exposición sea funcional, que impacte estéticamente y que las soluciones en este sentido sean capaces de despertar emociones diversas en los visitantes.

Joan Santacana propone algunos principios didácticos alusivos a los usuarios y a la exposición.

“Principios didácticos referidos al público:

1. Hay que dirigirse al público con mensajes diferenciados: Ciertamente no todas las personas presentan las mismas capacidades; hay algunas que disponen de un tipo de inteligencia que se activa visualmente, hay otro tipo de visitantes cuya inteligencia se activa mejor si los mensajes le llegan a través del oído. Finalmente hay un tercer tipo de personas que les encanta tocarlo todo, manipularlo. Se debe exponer el discurso museológico de manera que todos los visitantes tengan la oportunidad de acercarse a dicho mensaje.
2. El público debería poder comprobar que ha aprendido cosas. Nada estimula más a seguir aprendiendo que la percepción del propio éxito, del progreso personal.
3. Hay que dirigirse a cada segmento de público de manera diferente. Hay que brindar información general y permitir ampliar la información para aquellos visitantes conocedores del tema. Ofrecer distintos niveles de información para distintos segmentos de público.
4. A nadie le interesa resolver problemas que jamás se planteó. Colocar una pregunta o sugerir un problema es la mejor forma de iniciar una explicación, pero siempre de manera que puedan formar parte del escenario en parte conocido por el visitante.

5. La visita siempre debe contener una cierta opcional. Nos gusta elegir. Es preferible que el circuito de visita sea abierto, ya que si es cerrado el visitante estará ansioso de encontrar la salida para visitar la experiencia de su interés.” Llonch, N., & Santacana, J. (2011).

“Principios didácticos referidos a la exposición:

1. La exposición debe utilizar recursos variados. La repetición cansa. Usar recursos de manera variada, recursos escenográficos, sonoros, auditivos, etc. De forma que al pasar de un ámbito a otro el visitante tenga siempre la sensación de ser sorprendido.

2. Siempre hay que partir de lo conocido para ir a lo desconocido. Para que exista comunicación debe haber un terreno común y terreno común es algo que ambos conocen. Se trata de pues, de empezar con aquello que se supone es un terreno común entre el visitante y la disciplina científica referente.

3. La musealización debe atender tanto a conceptos como a procedimientos. Una exposición planteada de manera didáctica debería atender, siempre que sea posible, a mostrar también los procedimientos más allá de los conceptos. Plantear expositivamente los procedimientos ayuda al visitante a cuestionarse los mensajes expuestos, y observar las razones que los investigadores han usado para fundamentar dicho concepto.

4. El discurso museológico debe incluir una introducción, un desarrollo y una conclusión. La mente opera de la misma forma para leer un ensayo escrito o cuando se trata de un ensayo visualizado en un museo. La exposición debería responder a estos tres pasos, facilitando de esta manera la continuidad y comprensión en el usuario.

5. Los objetos deben siempre acompañarse de un cierto contexto. Si no están contextualizados de alguna manera, quizás no sean significativo para el visitante.

6. Los mensajes escritos deben ser cortos, parecidos a titulares periodísticos o publicitarios. Una gran canti-

dad de texto es disuasorio para la mayoría de visitantes, ya que ir a una exposición o a un museo no es ir a leer un libro ni un catálogo. Si es preciso más espacio textual, este debería estar “escondido”; es decir, el visitante deberá interesarse para acceder a él, bien sea levantando una tapa, deslizando un pequeño panel, pulsando un elemento mecánico o eléctrico...

7. Los mensajes deben estar priorizados; no todo tiene la misma importancia. Organizar la información jerárquicamente, al igual que ocurre en un libro o en un texto.

8. Un único espacio no debería contener muchos mensajes; es mejor un mensaje para cada espacio. El hecho de colocar mensajes colaterales no siempre refuerza el mensaje central.

9. La arquitectura y el diseño deben estar al servicio de las ideas y de la comprensión del discurso. No hay que concebirlos para hacerle sombra.” Llonch, N., & Santacana, J. (2011).

Partiendo de estos dos referentes se ambiciona construir herramientas que permitan eliminar las barreras cognitivas entre el usuario, el entorno y la pieza museográfica, identificando oportunidades para el mejoramiento de la comunicación. Ambas tienen hallazgos comunes que dan algunas luces de cómo se puede abordar el problema que ocupa esta exploración:

Ambos comparten la noción de que hay diferencias cognitivas lingüísticas o culturales y es por esto que debe brindarse distintos niveles de información y opciones para percibir la información utilizando ayudas auditivas, visuales, etc. También están de acuerdo en que una de las bases que motivan a aprender es la emoción y de ahí la importancia de utilizar recursos variados en la exposición, un juego de emociones, así el visitante tendrá siempre la sensación de ser sorprendido. Así mismo, indican que la información debe hacerse comprensible, partiendo de lo conocido para ir a lo desconocido, esto podrá lograrse activando los conocimientos previos, poniendo ejemplos,

llevando la pieza museográfica al contexto de cada quien. Igualmente mencionan que se debe proporcionar varios métodos de respuesta para responder a las preguntas o demostrar lo que se ha aprendido ya que, nada estimula más a seguir aprendiendo que la percepción del progreso personal. Finalmente invitan a ofrecer diferentes posibilidades para interactuar, Santacana señala que lo aburrido cierra las puertas de la comunicación.

Los diferentes elementos o ramas del Diseño industrial permiten abordar este tema con bastante propiedad ya que, cuentan con vastos conocimientos que pueden aportar al desarrollo de una museografía inclusiva. Se puede partir desde el Affordance y el Neurodiseño. Por ejemplo, como indica Donald Norman el Affordance es un elemento del diseño que indica que cada producto debe ser fácilmente perceptible “la apariencia del dispositivo podría proporcionar las pistas críticas necesarias para su correcto funcionamiento” (POET: Norman, 1988), respondiendo a las diferencias de tipo, físico, lógico y cultural, según estas aseveraciones la exposición debe ser intuitiva tal que le indique al usuario qué parte de la pieza museográfica puede tocar y cómo hacerlo, cuál parte debe ser simplemente observada, desde qué distancia, etc.

Por otro lado el Neurodiseño, a partir de los estudios de la neurociencia pretende entender la dinámica de los procesos cerebrales en las experiencias de los usuarios, es decir, cómo se comportan los usuarios, qué procesos mentales conlleva la experiencia de uso, cómo influye el producto en su cerebro; estudia el comportamiento ya que, esto impulsa al consumo y permite desarrollar productos más intuitivos; como esta rama del diseño se basa en el estudio de la neurociencia, tal y como lo hace el DUA, se puede aplicar los hallazgos de las funciones neuronales en personas con necesidades educativas especiales de la segunda para enriquecer las herramientas de diseño de la primera y así lograr una exposición multisensorial y

eficaz.

En conclusión, el Diseño Industrial puede nutrir las exposiciones museográficas y lograr que las experiencias de estos usuarios sean divertidas, enriquecedoras y con gran recordación. Se puede lograr un espacio museográfico en el que no haya un usuario con discapacidad o un espacio discapacitante.

BIBLIOGRAFÍA

- Affordance, Conventions and Design (Part 2). (s.f.). Obtenido de jnd.org logo: https://www.jnd.org/dn.mss/affordance_conv.html
- Alba Pastor, C. (2016). Diseño Universal para el Aprendizaje: Cómo hacer contextos y procesos educativos accesibles . Cómo hacer contextos y procesos educativos accesibles con del Diseño Universal de Aprendizaje. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.
- Alba Pastor, C., Sánchez Serrano, J. M., & Zubillaga del Río, A. (2011). EducaDUA. Obtenido de http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf
- CAST. (s.f.). Obtenido de CAST: <http://www.cast.org/>
- Díaz Rincón, C. E. (26 de Septiembre de 2017). La odisea que tienen que vivir las personas con discapacidad intelectual en Colombia. DirectoBogotá, pág. 1.
- EducaDUA. (s.f.). Obtenido de EducaDUA: <http://www.educadua.es/html/acercade/cast.html>
- Espinosa Ruiz, A., & Bonmatí Lledó, C. (2013). Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural . TREA.
- Llonch, N., & Santacana, J. (2011). Claves de la museografía didáctica. Barcelona: Milenio Publicaciones, SL.
- Plena Inclusión Madrid. (s.f.). Obtenido de Plena Inclusión Madrid: <https://plenainclusionmadrid.org/presentacion/>
- Santacana Mestre, J., & Serrat Antolí, N. (2005). Mu-

seografía Didáctica. Barcelona: Planeta, S.A.

Torres, Agustín, Rico Mansard, Luisa Fernanda. [Seminario de Investigación Museológica]. (2017, febrero 23). Museografía Didáctica + Design Thinking, sesión 73 [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://youtu.be/-QvR3M__uCA

SISTEMA DE COMUNICACIÓN PARA PROMOVER EL RESPETO Y LA ADOPCIÓN HACIA ANIMALES DOMÉSTICOS CALLEJEROS EN LA CIUDAD DE SANTIAGO DE CALI

COMMUNICATION SYSTEM TO PROMOTE RESPECT AND ADOPTION FOR DOMESTIC STREET ANIMALS IN THE CITY OF SANTIAGO DE CALI

JULIETH VANESSA IBARRA

JULIETHVIM@GMAIL.COM

NATALIA VARGAS

NATISNVM@GMAIL.COM

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DE NARIÑO
“AUNAR”

GRUPO DE INVESTIGACIÓN VISUALIZAR

RESUMEN

En la ciudad de Cali se observa un gran número de perros y gatos en situación de calle, según cifras que maneja Zoonosis tan solo en el año 2014 fueron detectados cerca de 12.200 animales callejeros, de los cuales 10.700 eran perros y 1.500 eran gatos. El abandono de mascotas, la indiferencia que muestran algunas personas a los animales callejeros o de realizar el procedimiento de esterilización a sus mascotas, irresponsabilidad por parte de los dueños y la reproducción para la venta de estos, son algunos de los motivos que causan este problema. En la comunidad la población de perros y gatos callejeros puede causar conflicto entre las personas y estos animales, incluyendo las enfermedades zoonóticas, esto debe ser tratado por salud pública y bienestar de los mismos animales.

Este proyecto busca diseñar un sistema de comunicación para promover la adopción y el respeto por los animales domésticos callejeros en la ciudad de Santiago de Cali. Para este trabajo se tiene en cuenta la importancia del diseño gráfico en el ámbito social, recordando que el diseño tiene otros propósitos aparte del mercado, ya que muchas veces el diseñador solo atiende las necesidades y posturas del cliente, dejando de lado su responsabilidad social.

Para ir más allá del trabajo estrictamente comercial, el diseñador también puede tener posiciones reflexivas y críticas, permitiendo la capacidad de dar mensajes positivos, de idear proyectos que ayuden a resolver problemas de la sociedad.

A través de la investigación se busca analizar los medios y técnicas usadas por otros proyectos de comunicación destacados, para proponer una serie de piezas gráficas o un sistema de comunicación visual con el que se pueda ayudar a algunas fundaciones de la ciudad de Cali y por medio del diseño promover la adopción y respeto por los animales domésticos callejeros.

PALABRAS CLAVE

Responsabilidad, ambiente, diseño, arte, publicidad.

ABSTRACT

In the city of Santiago de Cali there is a large number of dogs and cats in street situation, according to figures managed by Zoonosis, only in 2014 were detected about 12,200 Domestic street animals, of which 10,700 were dogs and 1,500 were cats. The abandonment of pets, the indifference that some people show to homeless animals or to perform the procedure of sterilization to their pets, irresponsibility on the part of the owners and the reproduction for the sale of the-

se, are some of the reasons that cause this problem. In this community the population of domestic street animals can cause conflict between people and these animals, including zoonotic diseases, this must be addressed by public health and welfare of the animals themselves.

This project seeks to design a communication system to promote adoption and respect for Domestic street animals in the city of Santiago de Cali. For this work, the importance of graphic design in the social field is taken into account, remembering that design has other purposes apart from the market, since often the designer only attends to the needs and positions of the client, leaving aside his social responsibility.

To go beyond strictly commercial work, the designer can also have reflective and critical positions, allowing the ability to give positive messages, to devise projects that help solve society's problems.

Through research, we seek to analyze the means and techniques used by other outstanding communication projects, to propose a series of graphic pieces or a visual communication system that can help some foundations of the city of Santiago de Cali and through of design promote adoption and respect for street pets.

KEYWORDS

Responsibility, environment, design, art, advertising.

INTRODUCCIÓN

¿Cómo puede el diseño gráfico motivar a las personas a adoptar y respetar a los animales domésticos callejeros en la ciudad de Cali?

El diseño gráfico cumple un papel importante en el ámbito social, no solo por el hecho de expresar ideas,

sino también por la capacidad que tiene este de promover acciones con ellas, en la sociedad el diseño es necesario más que para embellecer y dar respuesta a problemas comerciales, este puede ser parte de diferentes posturas e implicaciones económicas, políticas, sociales, éticas, culturales, entre otras.

El diseñador tiene la capacidad de crear mensajes positivos e idear proyectos que ayuden a resolver problemas de la sociedad, Berman (2006) hace una crítica sobre esto, él habla de cómo en un mundo donde el diseño se ha convertido en un activo corporativo reconocido, los diseñadores tienen la oportunidad de usar sus habilidades persuasivas responsablemente y transmitir los mensajes que el mundo realmente necesita recibir.

Es importante trabajar en diferentes proyectos y no solo enfocarse en trabajos comerciales, el diseño socialmente responsable se preocupa por promover proyectos e iniciativas que promuevan la formación de ciudadanos cívicos, promover los derechos humanos, sociales y culturales, inculcar respeto y velar por la protección del medio ambiente.

Muchas fundaciones hacen uso de las campañas gráficas y de comunicación social para atraer a las personas, comunicar, alertar y sensibilizar sobre diferentes problemas sociales, enfocándose en las causas solidarias en las que necesitan apoyo. Estas campañas cuando causan un gran impacto logran que las personas se impliquen, jugando también un papel importante los medios de difusión ya que muchos permiten que estos proyectos sean compartidos y lleguen a las personas que les interesa.

En Colombia hay aproximadamente 9 millones de animales domésticos, se estima que uno de cada tres hogares tiene mascota, cerca de 2 millones de perros y gatos viven en las calles de Bogotá, Medellín, Cali, y Cartagena padeciendo hambre según datos del de-

partamento nacional de planeación (DNP) citados en un artículo del periódico El Tiempo (2017).

En la ciudad de Cali según cifras que maneja zoonosis tan solo en el año 2014 fueron detectados cerca de 12.200 animales callejeros, esto se puede deber a diferentes causas como el abandono, la indiferencia, irresponsabilidad de los dueños, entre otras.

El médico veterinario Rodrigo Cardona, citado por Ospina (2014) en un artículo para el periódico El País explica que hay dos razones que causan la sobrepoblación de gatos y perros callejeros:

En un año, una gata o perra no esterilizada puede tener dos partos de ocho cachorros, es decir puede parir 16, de esos, 12 pueden ser hembras que a su vez pueden parir otros 16. El otro problema es cultural ya que a las personas no les gusta realizar el proceso de esterilización a sus mascotas.

La veterinaria Andrea Chávez citada por La Red Zoocial (2018) explica que las personas prefieren abandonar a sus mascotas a llevarlos a un refugio por temor a que los recriminen o les pidan que conserven alguno. En este mismo artículo informan que las autoridades creen que aproximadamente 120.000 animales son tirados a la calle en el país durante los primeros meses del año. El 20% de perros y 11% de gatos abandonados son de raza pura, la mayoría de edad adulta, de acuerdo con el registro del Instituto de Protección y Bienestar Animal. A pesar de que existen multas desde 20 a 52 salarios mínimos y hasta tres años de prisión se siguen presentando casos de abandono.

Este proyecto se centra en analizar diferentes campañas de comunicación hechas por fundaciones, a fin de proponer un sistema de comunicación visual con el que se pueda ayudar a algunas fundaciones de la ciudad de Cali a promover la adopción y el respeto a los

animales domésticos callejeros. El siguiente artículo busca hacer una presentación del planteamiento del proyecto y los referentes encontrados en el proceso.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La ciudad de Cali cuenta con algunas fundaciones que ayudan al bienestar animal y también con el centro de Zoonosis, el cual es el encargado de la vigilancia, prevención y control de aquellas enfermedades que transmiten los animales vertebrados, a los humanos y viceversa. Entre las fundaciones que se encargan de ayudar al bienestar de caninos y felinos de la ciudad de Cali se encuentran: La fundación PazAnimal, Paraíso de la Mascota, AmorAnimal, entre otras.

La Fundación Paraíso de la Mascota Cali cuenta con más de 350 gatos y perros albergados de los cuales en promedio son adoptados tres en el mes, las personas muestran una preferencia por los cachorros, aun así hay perros adultos que son adoptados, esto es menos probable para los gatos quienes al llegar a la edad adulta probablemente no salgan del albergue, aproximadamente en al año son adoptados 10 perros de edad adulta, mientras que de gatos es solo uno.

En la fundación paz animal trabajan para ayudar al bienestar de la fauna urbana y silvestre vulnerable de la ciudad de Cali desde 1995, actualmente refugian a más de 500 animales entre perros, gatos y caballos, los animales que llegan a la fundación raramente entran en buenas condiciones, muchos de ellos con enfermedades, maltratados, gatas y perras embarazadas o recién nacidos.

En entrevistas realizadas a las fundaciones PazAnimal y Paraíso de la Mascota, ambas coinciden en que las personas a la hora de adoptar muestran una preferencia por los cachorros o buscan mascotas de raza. Al parecer las personas tienden a creer que tener una mascota de raza les genera un estatus social más alto, Guzmán voluntaria del Refugio El Campito ci-

tada por Clarín (2014) explica que las personas que compran una mascota lo hacen generalmente porque quieren una determinada raza, consideran que les da algún tipo de estatus:

Lo vemos cuando hay algún perro de raza en adopción, llueven las solicitudes por ese animal pero, una vez adoptado, el resto de los postulantes no acepta adoptar un mestizo en su lugar. Queda claro que la idea no era simplemente incorporar un perro al hogar, sino tener un perro de raza.

La educación en las personas en cuanto a la tenencia responsable de sus mascotas es otro factor fundamental para evitar la sobrepoblación de perros y gatos callejeros, así como crear conciencia de adopción y evitar la colaboración con el negocio de la cría de cachorros, donde los criaderos manejan a estos animales como objetos que producen en serie manteniendo a los animales reproductores en condiciones muy desfavorables.

METODOLOGÍA

En la realización de este proyecto es usado un enfoque de investigación cualitativa aplicada. El tipo de investigación cualitativa se caracteriza por estar orientado al estudio de la vida social, este busca analizar el problema mediante la interpretación y comprensión. Según la finalidad del proyecto es una investigación aplicada ya que tiene como propósito poner en práctica los conocimientos adquiridos en un producto de diseño, esta requiere de un marco teórico y busca el conocimiento para hacer, actuar o modificar.

Teniendo en cuenta la profundidad y objetivo del proyecto esta investigación también es descriptiva y comparativa, el propósito de la investigación descriptiva es detallar las características del objeto de estudio, utiliza métodos descriptivos como la obser-

vación, permite clasificar la información y relacionar los elementos observados para obtener una descripción más específica.

En la primera etapa del proceso se reunió información sobre algunos referentes locales, nacionales e internacionales, las estrategias para incentivar la adopción y el respeto por los animales que usan las fundaciones; en esta etapa también se realizaron entrevistas a fundaciones locales para ampliar la información y conocer más acerca de la perspectiva que presentan y el contexto en el que trabajan. Se detallan diferentes conceptos y teorías de diseño y responsabilidad social que servirán para fortalecer la investigación. Igualmente se especificarán las leyes que acogen y protegen a los animales en el país, así como los deberes que tienen los propietarios de los animales teniendo en cuenta la importancia y relevancia que puedan presentar para el proyecto.

REFERENTES INTERNACIONALES

PETA

Es una organización mundial que vela por los derechos de los animales, ha realizado diferentes campañas publicitarias contra el uso de pieles de animales, para eliminar la experimentación en ellos, el uso de animales como entretenimiento, también para incentivar la adopción de mascotas y a comer vegano, a lo largo de los años, ha creado campañas con apoyo de celebridades alrededor del mundo para proteger los derechos de los animales (PETA, 2018).

Muchas de estas campañas han impactado y causado polémica debido a su forma fuerte y cruda de mostrar la realidad en protestas con teatro callejero, carteles o videos de experimentos sociales. Peta ha realizado diferentes campañas en forma de protesta en donde se han observado desde personas en jaulas, mujeres

desnudas en contra de las pieles, personas con imitaciones de zorros despellejados o disfrazadas de ellos. Algunos de sus carteles usan las mismas técnicas, mostrando modelos cargando animales sin piel, o mostrándolas como experimentos.

En cuanto a sus carteles para incentivar la adopción consisten en fotografías de celebridades junto a una mascota y el tema del cartel va relacionado con esta persona. Igualmente, se crean comerciales y videos de las celebridades hablando de la importancia de adoptar y respetar a los animales.

GREENPEACE

Es definida según Greenpeace (2018) como una organización internacional independiente que ayuda a exponer y encontrar solución a los problemas ambientales globales, llevando a cabo diferentes campañas para detener el cambio climático, reducir la contaminación y preservar los océanos y sus especies. Muchas de sus campañas se caracterizan por usar fotomontajes de un contexto agresivo donde muestran lo que podría pasar en el futuro si no se cuida el medio ambiente, también a través de estas hacen críticas y exponen a empresas que hacen daño al ambiente, con las cuales en muchos casos se ha logrado llegar a un acuerdo, la organización en sus protestas suelen desplegar enormes pancartas.

Greenpeace cuenta con una plataforma llamada “Hagamos Eco” en donde los usuarios pueden crear sus propias campañas medioambientales las cuales pueden ser desde la creación de un refugio para animales abandonados hasta la limpieza de un lago.

WORLD FOR ALL

Según World For All (2016) es una organización de bienestar animal con sede en Mumbai, la ONG realiza rescates, esterilizaciones y adopciones de la po-

blación de animales callejeros. Su campaña más destacada es la realizada por el fotógrafo Amol Jadhav y el director de arte y retoque Pranav Bhide quienes crearon una serie de carteles con ilusiones ópticas para la fundación, los carteles tienen como característica el tratamiento de espacios positivos y negativos para crear una relación figura/fondo y lograr dos figuras en una sola, una de las imágenes que se puede observar es una familia y en el espacio entre ellos se forma la silueta de una mascota.

Estos carteles forman parte de una campaña de adopción de mascotas con el lema “Siempre hay espacio para más, adopta” y que tenía propuesto captar la atención de las personas que estaban dudosas de llevar a casa un nuevo integrante a la familia. La asistencia del evento que promovía la fundación aumento un 150% en relación al año anterior gracias a la campaña y esta además de volverse viral en redes logro algunos premios en festivales de publicidad.

WWF WORLD WILDLIFE FUND (FONDO MUNDIAL PARA LA NATURALEZA)

Es una organización no gubernamental que trabaja por un planeta vivo, y su misión es detener la degradación del ambiente natural de la Tierra y construir un futuro en el que el ser humano viva en armonía con la naturaleza, es la mayor organización conservacionista en el mundo, con presencia en más de 100 países. Las acciones que la WWF realiza están enfocadas en especies, bosques, océanos, agua dulce, alimentación, clima y energía. En Colombia la WWF integra acciones sociales en paisajes prioritarios de los complejos eco regionales del norte del Amazonas, el Orinoco, los Andes y el Pacífico. (WWF, 2018)

Esta organización cuenta con campañas que se enfocan en la conservación de especies y del medio ambiente, se caracteriza por el uso de imágenes fuertes e impactantes, son campañas graficas muy visuales

con poco texto, normalmente es un slogan corto y que pasa a segundo plano pero apoyado con la imagen puede transmitir mucho.

ANIMANATURALIS

Según Animanaturalis (2018) la entidad se define como una organización no gubernamental, sin fines de lucro que trabaja para la defensa de los animales en España y Latinoamérica. AnimaNaturalis se centra en evitar el sufrimiento de los animales en las principales áreas donde son utilizados, los primordiales temas contra los que actúan son el uso de los animales como comida, en laboratorios, como vestimenta, para el entretenimiento, en tradiciones que consideran crueles y el maltrato de animales de compañía.

Para sus campañas se apoyan de celebridades, hacen performances en medio de sus protestas, emplean imágenes y carteles con mensajes visuales fuertes contra el uso de pieles y críticas a empresas, también incentivan a la adopción y respeto por los animales.

REFERENTES NACIONALES

PEDIGREE ADÓPTAME COLOMBIA

Es descrito según Pedigree Adóptame (2017) como un programa implementado en Colombia desde el año 2009 por la marca pedigree, en el cual se fomenta la adopción responsable de cientos de perros en diferentes ciudades del país. El programa apoya campañas de concientización y sensibilización, también cuentan con fundaciones aliadas y amigas a las cuales dona alimento por cada compra que las personas realicen de su línea de productos Pedigree Vital. en la página web se puede encontrar fotos de perros y gatos que albergan las fundaciones aliadas y que están esperando ser adoptados, a través de campañas en redes sociales buscan que las personas adopten, apa-

drinen, sean voluntarios y difundan, estas campañas se centran en imágenes de perros con mensajes sobre la adopción.

ADA

La organización es definida según ADA (2018) como una asociación defensora de animales y del ambiente de carácter privado, está conformada por ciudadanos quienes aportan su tiempo y sus recursos para motivar en la comunidad la conciencia del cuidado y preservación del ambiente, también a promover el respeto y protección a los derechos de los animales. A lo largo de 50 años han participado en esta tarea hombres y mujeres que han aportado al cambio de conciencia social, en la manera de ver el ambiente y los animales como merecedores de nuestro respeto y protección. La asociación se apoya de las redes sociales para promover la adopción por medio de imágenes donde explican el proceso e incentivan a la esterilización y adopción, también apoyan difundiendo imágenes de algunos perros y gatos callejeros que necesitan hogar.

REFERENTES LOCALES

Como referentes locales se realizaron entrevistas a las siguientes fundaciones:

PAZANIMAL

Según PazAnimal (2018) la organización se define como una entidad sin ánimo de lucro, de carácter privado, legalmente constituida desde 1995, viene trabajando en pro de la fauna urbana y silvestre vulnerable de la ciudad de Cali, brindando atención integral a un número mensual de aproximadamente 500 animales entre perros, gatos y caballos.

Mónica Giraldo encargada de las adopciones en la fundación explica que se busca que por lo menos se realice una adopción semanalmente, para Giraldo en la fundación las campañas más importantes a promover son las de esterilización y “no compres, adopta”. La fundación se apoya en estudiantes y personas para realizar campañas y subir a Facebook e Instagram ya que no tiene fondos para invertir en periódicos y hacer campañas que ayuden a fomentar la adopción, por esta razón todo lo hacen por su página web y redes sociales.

PARAÍSO DE LA MASCOTA

Según Paraíso de la Mascota (2018) la fundación fue creada en el año 2003 como una entidad sin ánimo de lucro, con el proyecto de vida de crear conciencia social en la comunidad sobre tenencia responsable de mascotas y evitar la reproducción indiscriminada de animales callejeros por medio de campañas de esterilización quirúrgica en los barrios de Cali y sus alrededores, proteger y defender a los animales maltratados y abandonados, brindándoles un hogar de paso en el que encuentren cariño, alimento, atención veterinaria, para recuperarlos, socializarlos y darles una oportunidad de encontrar un hogar definitivo.

Para difundir la adopción de estas mascotas lo hacen a través de Instagram y Facebook muchas veces con ayuda de personas o estudiantes pero la encargada asegura que son muy pocas las adopciones por este medio, aproximadamente 2 al año. La manera más efectiva que la fundación tiene para difundir la adopción es la realización de eventos en donde invitan al público a visitar el albergue a jornadas de baño y recreación con los animales del lugar. La fundación siempre está abierta al público, en el lugar se realizan por lo menos tres veces al mes charlas a estudiantes sobre tenencia responsable, esterilización y sobre las ventajas de adoptar y no comprar mascotas.

REFERENTES TEÓRICOS

Dado que el proyecto se centra en la importancia del diseño socialmente responsable es necesario aclarar algunos conceptos que se le atribuyen y que sirven para profundizar y fortalecer el presente trabajo.

En primer lugar es importante indagar sobre que es la responsabilidad social, se entiende según Fernández (2010) como el compromiso que tienen los ciudadanos, las instituciones públicas y privadas, y las organizaciones sociales, en general, para contribuir al aumento del bienestar de la sociedad local y global. Es un concepto que está estrechamente relacionado con la ética y la moral considerando los impactos colaterales de la gestión que se ejerce, Vallaeys (2008) lo define como:

Es la disciplina ética que nos recuerda nuestros deberes no sólo para con nuestras acciones, sino para con el campo en el cual se desarrollan, ensanchando así nuestras obligaciones morales hacia el cuidado de todo el sistema: la sostenibilidad de toda la casa Tierra, con todos sus habitantes y todas sus sociedades humanas.

De acuerdo a lo anterior se puede entender a la responsabilidad social como la conducta moral y ética que se tiene con el entorno y sociedad, para generar beneficios con las acciones que se realizan.

En cuanto al diseño socialmente responsable, existen diferentes perspectivas y reflexiones teóricas sobre el tema, Barrera y Quiñones (2009) lo definen como “Diseño con capacidad para abordar problemas fundamentales y prioritarios de la sociedad a nivel integral, no solamente los derivados de las exigencias marcadas por la dinámica del mercado”. El diseño tiene la capacidad presentar interés por el desarrollo adecuado del entorno, sin embargo actualmente los procesos de mercado han puesto al diseño en otra perspectiva esta clase de preocupaciones.

Según Chaves (2002) “Para esta sociedad, ser racional no es producir algo intrínsecamente bueno, es producir algo que funcione armónicamente con la lógica del mercado”, la ideología de mercado se ha tomado como la principal para el diseño gráfico por mucho tiempo, no obstante el diseño puede ayudar a múltiples propósitos aparte de este.

En relación a lo anterior Gómez (2014) plantea que es necesario revisar el rol de los diseñadores frente a diferentes situaciones que se observan actualmente que recaen en problemáticas sociales, que son excluidas por el mercado y cada vez están generando una demanda de soluciones con alto valor social y cultural, en el cual el diseñador podría contribuir.

CONCLUSIONES

Los avances de la investigación hasta el momento permiten extraer algunas conclusiones:

Teniendo en cuenta diferentes teorías y conceptos se puede concluir que el diseño socialmente responsable cumple un papel importante ya que permite abordar temas de problemáticas que están afectando a la sociedad, permitiendo mostrar y comunicar sobre este, e incentivar a que las personas se impliquen en posibles soluciones; sin embargo algunos autores afirman que la responsabilidad social en el diseño se ve opacada por los proyectos comerciales y de consumo que parecen tener mayor prioridad en la actualidad.

Después de analizar algunas campañas de fundaciones internacionales se puede observar que la mayoría busca expresar sus ideas a través de carteles, imágenes y conceptos fuertes para impactar y conmover al público, muchas usan fotomontajes para crear contextos más extremos y agresivos buscando mostrar las consecuencias que podrían causar algunas acciones. El internet y las redes sociales son el medio más

usado ya que de esta manera logran llegar a una mayor cantidad de público, Por esta razón buscan crear campañas que causen impacto en las personas, para que sean compartidas y tengan mayor difusión.

Los referentes nacionales y locales analizados presentan diferentes formas de promover la adopción y respeto a los animales, estos a diferencia de los referentes internacionales que utilizan campañas más gráficas, realizan eventos en donde las personas interactúan o hacen donaciones de alimento como una forma de promover la adopción de animales, también es promovida en redes sociales con imágenes de animales acompañadas de frases para incentivar o simplemente difunden las fotos de los perros y gatos en adopción. Las fundaciones locales usan la ayuda de estudiantes o personas que quieran aportar las imágenes, fotos, videos o diseños ya que no cuentan con recursos para invertir en publicidad.

Teniendo en cuenta esta investigación, se espera crear una campaña grafica o sistema de comunicación, el cual se apoyará en fotografías y otros medios artísticos para ayudar a algunas fundaciones de la ciudad a promover e incentivar la adopción y respeto por los animales domésticos callejeros, las redes sociales de las fundaciones y los eventos que realizan tendrán un papel importante para su desarrollo y difusión.

BIBLIOGRAFIA

- ADA (2018). ADA Colombia. Recuperado de <https://www.adacolombia.org/acerca-de-ada/nosotros/quienes-somos>.
- Animanaturalis (2018). Animanaturalis Internacional. Recuperado de <https://www.animanaturalis.org/animanaturalis>.
- Barrera, G y Quiñones, A. (2009). Diseño con responsabilidad social. Bogotá, Colombia. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Berman, D. (2006). Design & social Responsibility. *Kepes*, 3(2), 245-257.
- Chaves, N. (2002). El oficio de diseñar: propuesta a la conciencia crítica de los que comienzan. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Clarín. (09 de mayo de 2014). En lugar de comprar, adoptar mascotas, una tendencia que crece. Clarín. Recuperado https://www.clarin.com/entremujeres/hogar-y-familia/adoptar-mascotas-tendencia-crece_0_BJb4q0KP7l.html.
- El Tiempo. (05 de mayo de 2017). Mascotas tendrán una política de protección. El Tiempo Recuperado <https://www.eltiempo.com/vida/medio-ambiente/politica-de-proteccion-a-las-mascotas-en-colombia-84940>.
- Fernández, R. (2010). Responsabilidad social corporativa. Alicante, España: Editorial Club Universitario.
- Greenpeace. (2018). Greenpeace International. Recuperado de <https://www.greenpeace.org/international/values>.
- Gómez, Y. (2014) Diseño, responsabilidad social y desarrollo local.
- La Red Zoocial (19 de enero de 2018). ¿Por qué tantas mascotas abandonadas? EL ESPECTADOR. Recuperado de <http://www.elpais.com.co>.
- Ospina, Y. (24 de Noviembre de 2014). El drama que viven los animales callejeros en Cali. El Pais. Recuperado de <http://www.elpais.com.co>.
- Paraíso de la Mascota. (2018). Fundación Paraíso de la Mascota. Recuperado de <http://www.paraisode lamascota.org/>.
- PazAnimal. (2018). Fundación PazAnimal. Recuperado de: <http://www.pazanimal.org/quienes-somos/la-fundacion>
- Pedigree Adóptame. (2017). Pedigree Adóptame Colombia. Recuperado de <http://www.pedigree adoptame.co/información>.
- PETA. (2018). People for the Ethical Treatment of Animals. Recuperado de <https://www.peta.org/about-peta>.

Vallaes, F. (2008). Responsabilidad Social Universitaria: una nueva filosofía de gestión Ética e Inteligente para las Universidades. Revista Educación Superior y Sociedad (ESS) ISSN, 13(2), 191-220.

World For All. (2016) World For All Animal Care & Adoptions. Recuperado de [http:// www.worldforall.co/ about_us.php](http://www.worldforall.co/about_us.php)

WWF. (2018) World Wildlife Fund. Recuperado de <https://www.worldwildlife.org/>

DULCE SOMBRA PREVENIR EL ABUSO SEXUAL EDUCANDO POR MEDIO DE UN ENTORNO DIGITAL QUE ESTÁ DIRIGIDO A NIÑOS Y NIÑAS DE 9 A 12 AÑOS EN LA CIUDAD DE BOGOTÁ.

ALISON CAMILA RUEDA LONDOÑO

JESSICA DANIELA MORALES MORENO

JDANIELAMORALES@UNICOLMAYOR.EDU.CO

UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

SEMILLERO ÁREA DIGITAL

RESUMEN

Dulce sombra es un proyecto enfocado a la prevención del abuso sexual infantil en niños de 9 a 12 años en la ciudad de Bogotá.

En los últimos años los casos de abuso sexual infantil han aumentado considerablemente. Bogotá es la ciudad con mayores índices con alrededor de 4000 según un estudio hecho por el ICBF en 2017.

El objetivo es educar a los niños y niñas por medio de una herramienta digital que ayude a prevenir, para ello se usará una metodología de investigación proyectual con un enfoque educativo y social. Se cree que existe un vacío comunicativo entre la educación dada a los niños lo cual no les permite reconocer, reaccionar y denunciar esta problemática. Esto representa una oportunidad de diseño de una herramienta digital que les permita reconocer las conductas de abuso sexual infantil para prevenirlo.

Hasta el momento la investigación ha tenido avances en la recolección de información mediante fuentes secundarias que ha permitido exponer en encuentros de semillero de investigación como Redcolsi. Se es-

para desarrollar una investigación sólida que permita crear un producto digital de impacto para contribuir a prevenir el abuso sexual infantil en la ciudad de Bogotá.

PALABRAS CLAVE

Abuso, Prevención, Educación, Infantil, Protección.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años los casos de abuso sexual infantil han aumentado considerablemente en la ciudad de Bogotá, lo cual se nos hace un hecho inadmisibles en nuestra sociedad. Creemos que existe un vacío de comunicación entre la sociedad y la educación sexual dada a los niños, lo cual crea una ignorancia por parte de ellos al reconocer estas conductas, por esta razón se decidió dar pie a esta investigación. Creemos que los entornos digitales en esta época son un canal de información que nos facilita identificar cual es la real causa de esta problemática, además de brindarnos herramientas que nos permiten comunicar con más facilidad a la población infantil que queremos atacar, enseñándoles cuáles son los factores, riesgos y conductas inusuales de parte de alguna persona para poder prevenir y reducir este hecho.

JUSTIFICACIÓN

Desde la disciplina del diseño digital y multimedia se pueden crear herramientas, estrategias y entornos digitales con los cuales podemos modificar algunos imaginarios que han aprendido los niños acerca del trato que tienen los adultos hacia ellos, además pueden ser un canal de información que facilite generar procesos pedagógicos que permitan a los niños conocer e identificar signos de esta problemática y en consecuencia prevenir que ocurra.

Manuel Castel dice que la sociedad se ha podido configurar y ha creado una autonomía para comunicarse a través de las TICs y que además estas le dan la capacidad de tener un empoderamiento que les permite reaccionar frente a las problemáticas sociales.

HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

-explicativa

frente al aumento de casos de abuso sexual en la ciudad de Bogotá, se plantea como hipótesis que esto se debe a que los niños debido al vacío comunicativo que existe, no reconocen las conductas que les permiten identificar un abuso sexual.

-propositiva.

Por esta razón queremos aprovechar estas herramientas que nos permiten comunicar con más facilidad a la población infantil que se quiere atender ya que ellos tienen una comunicación directa con las tecnologías de la información y la comunicación y están en constante interacción con estas. Por medio de estas herramientas digitales podemos enseñarles cuáles son los factores de riesgos y conductas inusuales de parte de alguna persona para poder prevenir y reducir los casos de abuso sexual.

Objetivo general

Desarrollar un entorno digital que contribuya a aumentar la educación sexual en niños y niñas de 9 a 12 años de manera que puedan reconocer y denunciar conductas relacionadas con el abuso sexual para prevenirlo.

Objetivos específicos

- identificar la problemática que causa que los niños no reconozcan las conductas para prevenir un abuso sexual

- • reconocer por medio de las fuentes primarias y secundarias cuáles son los métodos y políticas de derechos para el abuso sexual infantil
- • Generar los criterios de diseño a partir de un brief de diseño
- • Desarrollar un entorno digital que contribuya a prevenir la problemática del abuso sexual infantil

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

Para la realización de este proyecto se emplea una metodología integradora haciendo énfasis en una mirada de corte etnográfico iniciando por un proceso de reconocimiento del problema mediante la aplicación de herramientas como encuestas y la realización de entrevistas estructuradas y semiestructuradas y observación participante. Posteriormente, empleando fuentes secundarias (bibliografía de referencia) se realiza una fase de conceptualización seguida de una fase de interpretación de la información. Tras estas tres etapas se condensan los resultados para generar un brief de diseño que dará pie al producto de diseño propiamente dicho.

MARCO REFERENCIAL

La OMS define como abuso sexual: “todo acto sexual, la tentativa de consumar un acto sexual, los comentarios o insinuaciones sexuales no deseados, o las acciones para comercializar o utilizar de cualquier otro modo la sexualidad de una persona mediante coacción por otra persona, independientemente de la relación de ésta con la víctima, en cualquier ámbito, incluidos el hogar y el lugar de trabajo” (UNICEF, 2015). Con lo anterior podemos comprobar que el abuso sexual también se puede generar en cualquier ámbito y contexto social, cultural y económico, el tráfico y venta sexual obligada de personas también está

dentro de los parámetros que aborda el abuso sexual. Entre las causas se encuentran las dificultades económicas, el abandono por parte de los padres, la drogadicción, el alcoholismo, la carencia de educación, la desinformación entre otras aunque con lo anterior no se quiere decir que en estratos altos no se presente, como lo dice la psicóloga Flor María Díaz “El abuso físico se comete con más facilidad en estratos bajos, pero el abandono emocional y el descuido frente a los hijos se comete con frecuencia en estratos altos”, precisó Díaz, quien remarcó que “entre menos acceso se tenga a la educación, y aquí me refiero a víctimas y victimarios, hay menor consciencia sobre derechos y deberes en el tema que estamos tratando” (Franco, 2016). En los últimos años los casos de abuso sexual han aumentado considerablemente en la ciudad de Bogotá, los estudios e investigaciones hechas recientemente lo comprueban, “en enero del 2017 se registraron 1.244 casos de dictámenes por presunto abuso sexual en menores de 17 años. De estos, 140 casos se realizaron a niños de cero a 4 años de edad; 307 dictámenes, entre los 5 y los 9 años; 610, de los 10 a los 14 años, y los 187 restantes fueron en adolescentes entre los 15 y los 17 años. Y las niñas siguen siendo las víctimas más afectadas por este tipo de delito: 1.073 análisis forenses fueron practicados en los primeros días del 2017, una cifra que, por los cálculos oficiales, está en un subregistro que se estima en el 70 por ciento de la realidad. Es decir que podrían ser más de 7.000 los casos en un mes.” (Gómez, 2017). En Colombia existen políticas e instituciones que protegen al niño de esta y otras problemáticas sociales, en el artículo 44 de la constitución se estipulan los derechos fundamentales del niño: “Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abu-

so sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia.

La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquiera persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.” (Constitución política de Colombia , 1991). Para garantizar lo anterior el gobierno colombiano ha establecido y renovado sus leyes durante todos estos años con lo cual buscan reducir y prevenir el abuso sexual infantil, además de sancionar a los agresores. En la ley 1146 del 2007 está estipulada la creación de comité interinstitucional consultivo para la prevención de la violencia sexual y atención integral de los niños, niñas y adolescentes víctimas del abuso sexual conformado por varias entidades que trabajan para el cumplimiento de la ley. “artículo 1. objeto. la presente ley tiene por objeto la prevención de la violencia sexual y la atención integral de los niños, niñas y adolescentes víctimas de abuso sexual artículo 2. definición. para efectos de la presente ley se entiende por violencia sexual contra niños, niñas y adolescentes, todo acto o comportamiento de tipo sexual ejercido sobre un niño, niña o adolescente, utilizando la fuerza o cualquier forma de coerción física, psicológica o emocional, aprovechando las condiciones de indefensión, de desigualdad y las relaciones de poder existentes entre víctima y agresor. artículo 3. de su creación. crease adscrito al ministerio de la protección social, el comité interinstitucional consultivo para la prevención de la violencia sexual y atención integral de los niños, niñas y adolescentes víctimas del abuso sexual, mecanismo consultivo de coordinación interinstitucional y de interacción con la sociedad civil organizada.” (república, 2007).

AVANCES

Asistencia a redcolsi regional en 2017.

Se está haciendo reconocimiento de fuentes secundarias y primaria que a largo plazo den como resultado una la herramienta multimedial pueda contribuir a prevenir el abuso sexual infantil en un futuro, en la ciudad de bogotá en niños de 9 a 12 años..

CONCLUSIONES

En los últimos años los abusos sexuales infantiles han aumentado en la ciudad de bogotá, según la investigación que se ha hecho hasta el momento en esta investigación llegue a la conclusión de que uno de los mayores factores para que esta problemática se dé a cabo son los problemas económicos, vicios, trastornos psicológicos, costumbres socioculturales y la falta de educación sexual desde la niñez, que conlleva a las personas vulnerables a este hecho no sean conscientes de lo que les está sucediendo y además de las consecuencias psicológicas y físicas que trae como consecuencia esta agresión.

BIBLIOGRAFÍA

- <http://sparta.javeriana.edu.co/psicologia/publicaciones/actualizarrevista/archivos/V2N107intervencion.pdf>
- https://www.unicef.org/argentina/spanish/proteccion-AbusoSexual_contra_NNyA-2016.pdf
- http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/ContenidoBienestarEnFamiliaICBF/DescargasBienestarEnFamilia/GuiasDeFamiliaModulo2/M2_Guia7.pdf
- <https://www.procuraduria.gov.co/portal/media/file/Presentaci%C3%B3n%20Comites%20de%20Violencia%20Sexual.pdf>

http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/272/132_Saldarriaga_P%C3%A9rez_Jorge_Eduardo_2012.pdf?sequence=1

ERGONOMÍA Y DISCAPACIDAD INCLUYENTES Y PARTICIPATIVAS, UNA VISION PROPOSITIVA SOBRE EL APORTE DE PERSONAS EN SITUACIÓN DE DISCAPACIDAD FÍSICA EN LA PRODUCTIVIDAD DE LAS ORGANIZACIONES

HERNÁN DARÍO ORTÍZ SALAMANCA
HORTIZSALAM@UNIMINUTO.EDU.CO
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS.

RESUMEN

Se pretende caracterizar a través de diferentes metodologías de diseño que se enfocan de manera descriptiva en el diseño de puestos de trabajo, herramientas, objetos y hasta procesos; y organizaciones que trabajan con personas en situación de discapacidad física contribuir a la inclusión y reubicación laboral de éste tipo de población; tomando a la Ergonomía participativa como estrategia de vinculación laboral; también se pretende caracterizar dónde se deben establecer y mostrar las ventajas que para cada organización ofrece por una parte, incluir a personas con discapacidad física en sus procesos productivos, y por otro; cómo el diseño y la Ergonomía aportan y generan valor a cada proceso de la empresa u organización, y terminar el alcance de esta caracterización en una descripción que se acerque a propuestas de aportes y desarrollo de nuevas metodologías derivadas de una participación activa entre empresas, trabajadores con discapacidad, ergónomos, diseñadores y especialmente, la sociedad. Los sistemas de acceso e incorporación laboral en Colombia son muy deficientes y esto es válido para las Personas en Situación de Discapacidad y la discapacidad en general, como lo citan (Lugo Agudelo, 7yu L H y Seijas V. La Discapacidad En Colombia: Una Mirada Global. 2012). Se

pretende también a través de esta descripción dar a conocer, los aportes que una metodología de diseño y ergonomía inclusivos pueden generar valor a la productividad y a la calidad de vida de las personas con discapacidad.

PALABRAS CLAVE

Discapacidad física. Inclusión. Productividad. Ergonomía.

ABSTRACT

The intention is to characterize through different design methodologies that are focused in a descriptive way on the scheme of jobs, tools, objects and even processes; and organizations that work with people in a situation of physical disability contribute to the inclusion and labor relocation of this type of population; taking participative ergonomics as a strategy of employment linkage; It also seeks to characterize where the advantages offered by each organization should be established and demonstrated, on the one hand, to include people with physical disabilities in their productive processes, and on the other hand; How design and ergonomics contribute and generate value in each process of the company or organization, and finalize the scope of this characterization in a description that addresses the proposals for

contribution and development of new methodologies derived from an active participation among companies, workers with disabilities, Ergonomists, designers and, above all, society. The systems of access and labor integration in Colombia are very deficient and this is valid for people in situations of disability and disability in general, as mentioned (Lugo Agudelo, 7yu LH and Seijas V. Disability in Colombia: a global vision of 2012). It is also intended, through this description, to disseminate the contributions that

an inclusive design and an ergonomic methodology can generate value for the productivity and quality of life of people with disabilities.

KEY WORDS

Physical disability. Inclusion. Productivity. Ergonomics.

INTRODUCCIÓN

La Ergonomía en su propósito establece métodos condiciones e instrucciones sobre cómo podemos mejorar las condiciones de trabajo y de producción de cualquier organización, bien sea que preste servicios o que produzca bienes, Ergonomía es integral, incluyente, multi factorial, participativa. Exactamente se identifica en cifras del DANE (Departamento Administrativo Nacional de Estadística); que dicen que actualmente el medio Nacional, (Colombia), y en los 3 recientes años la ocupación laboral de personas con discapacidad física, (entendida como cualquier tipo y en cualquier grado) ha sido apenas del 6.3% de un total de 3'051.217 de personas identificadas con situación de discapacidad física. Lo cual no resulta representativo para nada. (DANE; Departamento Administrativo Nacional de Estadística, Colombia, 2017)

Mucha de esta información debería ser adquirida directamente con las personas e instituciones involucradas en los procesos de rehabilitación por medio de fuentes institucionales o con las personas directamente involucradas. Los criterios para la definición, clasificación de la discapacidad son muy variables y esto genera información inconsistente entre las distintas fuentes. Es necesario adoptar criterios comunes y avanzar sobre ellos. La pesquisa sobre la investigación y calidad de esta en el país exige un esfuerzo mayor, definir criterios de calidad y buscar los artícu-

los a partir de los reportes hechos por los grupos en Colciencias y en el sector productivo.

DISCUSIÓN/REFLEXIÓN

Desarrollo del Concepto de Discapacidad Física

La definición de la discapacidad es compleja, controversial y cambiante según el enfoque y el momento histórico en que se enmarca. Sin embargo, a partir de la aprobación de la Convención sobre los Derechos de las Personas con discapacidad, en nuestro país se considera que: “La discapacidad es un concepto que evoluciona y que resulta de la interacción entre las personas con deficiencias y las barreras debidas a la actitud y al entorno que evitan su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás”. (Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las personas con Discapacidad, Preámbulo literal e. p. 2).

El enfoque “biopsicosocial”, define la discapacidad, desde el punto de vista relacional, como el resultado de interacciones complejas entre las limitaciones funcionales (físicas, intelectuales o mentales) de la persona y del ambiente social y físico que representan las circunstancias en las que vive esa persona. ... incluye deficiencias, limitaciones en la actividad y restricciones en la participación, denotando los aspectos negativos de la interacción entre un individuo (con una condición de salud) y la de los factores contextuales individuales (factores ambientales y personales).

CIF, Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud, desarrollada por la Organización Mundial de la Salud OMS, Ginebra, Suiza 2001.

¿Cómo se puede clasificar la Discapacidad?

Las personas con discapacidad incluyen a aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás. (Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las personas con discapacidad. Artículo 1; párrafo 2. p. 4).

El diseño inclusivo no es un género nuevo, o una especialidad independiente.

Es un enfoque que garantiza que los productos y servicios diseñados satisfacen las necesidades de los ciudadanos de la manera más amplia posible, sin importar la edad o habilidad.

Dos grandes tendencias están impulsando el crecimiento de Diseño Inclusivo (también conocido como Diseño para Todos y el diseño universal en los EUA: El envejecimiento de la población y el creciente movimiento para integrar a las personas con discapacidad en la sociedad.

Éstos son algunos de los mandamientos de Diseño Inclusivo a seguir:

- Uso Justo: El diseño es útil y vendible a personas con capacidades diferentes;
- Flexibilidad de uso: El diseño se adapta a una amplia gama de preferencias y habilidades individuales;
- Simple e intuitivo: El uso del diseño es fácil de entender, independientemente de la experiencia del usuario, los conocimientos, habilidades lingüísticas o nivel de concentración;
- Información perceptible: El diseño comunica la información necesaria efectivamente al usuario, independientemente de las capacidades sensoriales del usuario;

- Bajo Esfuerzo Físico: El diseño se puede utilizar de manera eficiente y cómoda y con un mínimo de fatiga (Dupont C. de C. Marcio. El Diseño Inclusivo va más allá de la arquitectura y la accesibilidad. 2017)

No se trata sólo de diseñar, sino de contribuir a través de cada herramienta, cada objeto, cada proceso a la mejora de la calidad de vida de un trabajador con discapacidad, viéndose impactado positivamente su entorno personal, familiar y social.

CONCLUSIONES

Se quiere establecer la evidencia científica y técnica sobre la generación de estrategias académicas y de diseño que demuestren la relación entre discapacidad física y productividad a través de estudios ergonómicos participativos.

Un esquema, una propuesta de diseño, el diseño de un proceso no serían posibles llevarse a cabo sin la participación activa y disciplinada de los usuarios finales, sin embargo en un ambiente organizacional y normativo es difícil seguir generando políticas públicas que sean más efectivas y pertinentes. Lo que al final se reduce a participaciones limitadas en procesos ergonómicos y de diseño.

Mediante la auto crítica organizacional, y la de diseño, se deberán seguir ajustando variables que como sociedad, como diseñadores y como ergónomos estamos acostumbrados a trabajar, debemos cambiar paradigmas y empezar a generar inclusión desde el lenguaje empresarial y productivo dónde seamos capaces de reconocer a una persona con discapacidad como un aporte de productividad, obviamente sin desconocer su parte humana y de cuidado de la seguridad y salud en el trabajo.

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

GARCÍA PS. Aproximación a la realidad de las personas con discapacidad en Latinoamérica: Cermi; 2006.

GUTENBRUNNER C, ABUCHAIBE S, LUGO LH, ESCOBAR LM. Libro Blanco de Medicina Física y Rehabilitación en América Latina. Medellín-Colombia: Ideografic S.A.S; 2012.

Guía de diseño de espacios laborales para personas con diversidad funcional: personas usuarias de sillas de ruedas en áreas administrativas de las empresas; Revista Ingeniería Industrial UPB / Vol. 03 / No. 03 / pp. 53-64 julio-diciembre / 2014 / ISSN: 0121-1722 / Medellín- Colombia.

INFORME REGIONAL SOBRE LA MEDICIÓN DE LA DISCAPACIDAD Una mirada a los procedimientos de medición de la discapacidad en América Latina y el Caribe Grupo de tareas sobre medición de la discapacidad Conferencia Estadística de las Américas (CEA);

GARCÍA RUIZ, Alix Solángel; FERNÁNDEZ MORENO, Aleida. La inclusión para las personas con discapacidad: entre la igualdad y la diferencia. Revista Ciencias de la Salud, [S.l.], v. 3, n. 2, mayo 2010. ISSN 2145-4507.

HERRERA SARAY Patricia Herrera Saray, CASTRO SILVA, Eliana. Investigación y Diseño inclusivo al servicio de la calidad de vida de los usuarios en situación de discapacidad Castro Silva; 2016

SPINEL BARRETO, Gustavo Adolfo; SEYD VELASCO Hans Edward; Caracterización y Evaluación del Diseño de puestos de trabajo para la Población de conductores de transporte de carga terrestre en el departamento de Cundinamarca – Colombia;

ORGANIZACIÓN IBEROAMERICANA DE SEGURIDAD SOCIAL. Medidas para la promoción del empleo de personas con discapacidad en Iberoamérica.

LUNA GARCÍA, Juan Ernesto. La ergonomía en la construcción de la salud de los trabajadores en Co-

lombia. Revista Ciencias de la Salud, [S.l.], v. 12, p. 77-82, jun. 2014. ISSN 2145-4507. Disponible en:

BARRERO, Lope. Ergonomía en floricultura en Colombia: resultados y lecciones. Revista

Ciencias de la Salud, [S.l.], v. 12, p. 45-53, jun. 2014. ISSN 2145-4507.

NORMA TÉCNICA COLOMBIANA NTC 6047

SAN ANTONIO T, LÓPEZ ARBOLEDA J, SÁNCHEZ ROSERO C, URRUTIA F. Metodología para incentivar la inserción laboral de personas en sillas de ruedas. Rev Univ Ind Santander Salud. 2015; 47(2):215-217.

Ergonomía y Discapacidad en Colombia; https://books.google.com.co/books?id=uGsTyBeyQF4C&pg=PA84&lpg=PA84&dq=ERGONOMIA+Y+DISCAPACIDAD+EN+COLOMBIA&source=bl&ots=-8tXuPcPmhW&sig=OKHgnuipD59z_aTL5UsdANOXMPQ&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjx2N-Txy5DbAhUFwVkkHRU_BsM4ChDoATAGeg-QIARbk#v=onepage&q=ERGONOMIA%20Y%20DISCAPACIDAD%20EN%20COLOMBIA&f=false

LA FABRICACIÓN DIGITAL COMO HERRAMIENTA PARA EL DISEÑO INCLUSIVO.

DIGITAL MANUFACTURING USED AS A TOOL FOR INCLUSIVE DESIGN.

LORENA GUERRERO MORÁN

[LQUERRERO@CORREO.CUA.UAM.MX](mailto:LGUERRERO@CORREO.CUA.UAM.MX)

HÉCTOR MANUEL ORIHUELA PÁEZ

HORIHUELA@CORREO.CUA.UAM.MX

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

PROCESOS EDUCATIVOS Y LENGUAJES PARA EL DISEÑO

RESUMEN

Para el WDO el diseño “conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadores” el compromiso del diseño con la calidad de vida es innegable, sin embargo en muchos casos este se ve condicionado por factores económicos. Particularmente en el diseño para la discapacidad, el desarrollo y comercialización de productos para atender a este mercado resultan poco rentables empleando los procesos tradicionales de fabricación, debido al alto grado de personalización y el complejo proceso de desarrollo requerido para que una propuesta de diseño sea capaz de adaptarse a usuarios con condiciones altamente variables. Esto ha limitado de forma significativa la capacidad del diseño de mejorar las condiciones de vida para la población que presenta alguna discapacidad.

El desarrollo de las tecnologías de fabricación digital representa un salto disruptivo en los sistemas de manufactura, porque permite entre otras ventajas realizar cambios rápidos y constantes en la configuración de un producto, también la rápida creación de prototipos facilitando la experimentación y evaluación,

reduciendo el tiempo de desarrollo de un producto; pero sobre todo, abre la puerta a mecanismos de producción flexible que atiendan pequeños nichos de mercado altamente especializados de forma rentable. Esta ponencia evidencia el potencial que tiene el uso de tecnologías de fabricación digital, en el proceso de diseño de productos para la población con discapacidad, en particular, analiza el impacto de estas tecnologías en la etapa de fabricación de prototipos y evaluación con usuario; y su incidencia en los costos de producción. Este tema resulta vital si consideramos que una de las principales limitantes para que estos productos lleguen a la población objetivo, se relaciona con el hecho de que la mayoría de la población con discapacidad pertenece a los estratos económicos más bajos sufriendo así una doble exclusión.

PALABRAS CLAVE

Fabricación digital, discapacidad, diseño inclusivo

ABSTRACT

For the WDO design “leads to a better quality of life through products, systems, services and innovative experiences” the commitment of the design with the quality of life is undeniable, however in many cases this is conditioned by economic factors. Particularly in the design for disability, the development of products to serve this market are not profitable using traditional manufacturing processes, due to the high degree of customization and the complex development process required for a design proposal to be capable to adapt to users with highly variable conditions. This has significantly limited the ability of design to improve living conditions for the population that has a disability.

The development of digital manufacturing technologies represents a disruptive leap in manufacturing

systems, because it allows, among other advantages, to make quick and constant changes in the configuration of a product, as well as the rapid creation of prototypes, facilitating experimentation and evaluation, reducing time of product development; but above all, it allows flexible production mechanisms that serve small and highly specialized market niches in a profitable manner.

This paper demonstrates the potential that the use of digital manufacturing technologies has in the process of designing products for the population with disabilities. In particular, it analyzes the impact of these technologies in the stage of prototype manufacturing and user evaluation; and its impact on production costs. This issue is vital if we consider that one of the main limitations for these products to reach the target population is related to the fact that the majority of the population with disabilities belongs to the lower economic strata, suffering a double exclusion.

KEY WORDS

Digital Fabrication, disability, inclusive design

INTRODUCCIÓN.

Las grandes revoluciones sociales, ideológicas y tecnológicas de los siglos XVIII, XIX y XX sentaron en buena medida las bases sobre las cuales se edifica la sociedad moderna, uno de estos pilares es, el principio de igualdad: dotar a todas las personas de condiciones equitativas para la vida en comunidad, garantizar el acceso universal a los medios disponibles para el pleno desarrollo de los individuos. Es indudable que alcanzar el ideal de igualdad depende de una multitud de factores y es, a todas luces, un problema complejo en toda la extensión de la palabra. Uno de los factores clave para alcanzar este ideal es el entorno artificial. La construcción del entorno material es

una actividad tan antigua e inherentemente humana que es prácticamente imposible separar la evolución del entorno material de su contra parte social. A lo largo de nuestra historia las sociedades se han visto soportadas, influidas, condicionadas, limitadas, etc. por el entorno material en el cual se desarrollan.

Para Cardoso una de las metas fundamentales que persiguió el surgimiento de la actividad profesional del diseño fue “reconfigurar el mundo propiciando comodidad y bienestar para todos” (Cardoso, 2011) considera que el surgimiento del diseño es provocado, entre otros factores, por los cambios en la organización y tecnologías de fabricación que permiten la producción en masa, como una respuesta a una demanda creciente de productos “todo igual, en grandes cantidades, para todos” eran los albores de la sociedad de consumo. Bajo este paradigma parecía que la solución para un entorno artificial equitativo se lograría al fabricar productos en grandes cantidades a un precio tal que fuesen accesibles para la mayor cantidad de personas.

El modelo de producción en masa ofrece soluciones muy limitadas para el problema de acceso universal y ciertamente ha traído consigo una serie de nuevas problemáticas que lo han colocado en una crisis muy seria. Como el mismo Cardoso lo señala esta crisis ha sido evidenciada desde hace mucho tiempo, autores como Papanek y más recientemente Victor y Sylvia Margolin han señalado el poco éxito que el diseño ha tenido en atender problemáticas sociales complejas y la necesidad del surgimiento de un modelo emergente que este centrado en las problemáticas sociales más que en las del mercado y comercialización de productos.

Para Margolin el modelo tradicional de diseño para el mercado tiene una gran habilidad para adaptarse a las nuevas tecnologías y en general a las cambiantes condiciones del entorno moderno, en contraparte se-

ñala lo poco que se ha desarrollado en estos aspectos el diseño para las necesidades sociales, en general se han explorado algunas ideas basadas en “soluciones tecnológicas de bajo costo” (Margolin y Margolin, 2012) pero estas experiencias han demostrado tener poca repercusión en el mercado, y por tanto en la sociedad. Como salida a este dilema plantean la coexistencia de ambos modelos como una especie de simbiosis o como lo definen ellos mismos como “dos polos de un Continuum”. Explotar el potencial de ambos modelos, aprovechando la capacidad del enfoque de mercado para el uso de la tecnología y las estructuras de distribución que permitan llevar los productos a quien los necesita y, a su vez, del modelo social, utilizar herramientas emergentes que permitan identificar sectores con necesidades específicas, y que para un estudio de mercado tradicional no representen un segmento de mercado atractivo para la industria.

Es indudable que en muchos sentidos el mundo que estamos viviendo es un mundo muy diferente al que enfrente Papanek, el propio Cardoso señala que “el mundo real de Papanek ya no es el mismo” principalmente, por que las tecnologías digitales han transformado profundamente la economía, la sociedad, la política y la cultura. En particular me gustaría recuperar un concepto que me parece define de forma importante el ejercicio del diseño en nuestros días: “Hoy en día ya no se puede “estar contra el sistema”; hemos construido un mundo en el que casi nada existe fuera del dominio de lo artificial” (Cardoso, 2011). La globalización es hoy en día un fenómeno ineludible para el ejercicio de cualquier profesión, en particular el diseño, la producción y comercialización de productos y servicios, son actividades prácticamente imposibles de realizar sin estar conectado con el mundo globalizado.

DISCUSIÓN.

Es justo aquí, en esta coyuntura, entre las preocupaciones planteadas por el marco teórico del diseño social y las megatendencias en el campo de la tecnología, la producción y comercialización de productos y servicios, donde observamos un terreno fértil para la exploración e investigación en diseño.

En particular, la atención a las personas con capacidades diferentes, plantea escenarios emergentes para el diseño en todas sus facetas, pues, aunque no es una temática nueva para el diseño, si lo es la forma en que esta se aborda. Diversos investigadores han señalado que, el enfoque médico en el cual se ve a la persona con capacidades diferentes como un enfermo, el cual debe ser rehabilitado, es un paradigma caduco que propicia la exclusión de los individuos, para Martínez “las necesidades de los grupos vulnerables no pueden ser analizadas de manera independiente, porque no se trata de hacer un diseño “especial” o “diferente” sino de eliminar las barreras físicas, sociales y culturales que propician la exclusión de las personas con capacidades diferentes (Martínez, 2015). Sin embargo, en paralelo se requiere trabajar en el diseño asistencial que permita desarrollar productos específicos de acuerdo a la diversidad de condiciones individuales que presenta la población con alguna discapacidad. El abordaje integral de ambos enfoques asegura una atención adecuada a la población con discapacidad que se traduce en grandes beneficios para la totalidad de los usuarios sin importar su condición.

En el contexto de este nuevo mundo global, la digitalización e interconexión han supuesto la unión de industrias y campos del conocimiento que antes se suponían aislados, la división entre la vida digital y física de las personas cada vez se diluye más, hasta el punto de volverse imperceptible en algunos aspectos (Botín, 2016). Bajo estas condiciones, la visión sistémica del diseño se puede convertir en punto de

articulación para diversas disciplinas en torno a una problemática, permitiendo una aproximación radicalmente diferente a problemas complejos como la atención de la población con discapacidad. Coordinando los esfuerzos de disciplinas tan diversas como la ergonomía, ingeniería de producto, sociología, urbanismo, medicina, robótica, etc., el diseño puede aportar soluciones para dotar a la sociedad de una infraestructura material que permita el pleno desarrollo de la población con discapacidad y cuando esto no sea posible, ofrecer soluciones individualizadas que permitan la integración de esta población en condiciones de equidad; pero quizá aún más importante, es que el diseño puede desarrollar las herramientas teóricas, metodológicas y tecnológicas necesarias para diagnosticar en qué casos las soluciones se encuentran en el primer grupo y cuales en el segundo.

El diseño por su naturaleza multidisciplinaria, asume permanentemente el rol de integrador entre diversas disciplinas. Una de las labores que el diseño ha desempeñado tradicionalmente, es mediar entre los requerimientos de un usuario (o grupo de usuarios), las condiciones existentes en el entorno y una industria que desea ofrecer productos o servicios que busquen satisfacer los requerimientos de estos usuarios. Es así, que los diseñadores buscamos conciliar las necesidades específicas de los usuarios con las posibilidades que la tecnología nos ofrece y la viabilidad económica que la implementación de dichas soluciones requiere; este objetivo lo alcanzamos mediante la configuración de productos y servicios (o sistemas que los integren) que en su conjunto logren mejorar la calidad de vida de las personas.

Es en la construcción de este dominio de lo artificial, donde el ejercicio del diseño puede tener una influencia directa y contundente para atender las necesidades de la población con discapacidad. El diseño es una disciplina en la cual la materialización de las propuestas es parte fundamental de la solución del pro-

blema de diseño; por lo tanto, en términos generales, podemos señalar que una solución de diseño solo se puede considerar adecuada y pertinente si es susceptible de ser materializada de forma tangible (ya sea de forma física, digital o virtual) en la escala requerida y con los medios y recursos razonables para hacer viable su implementación.

Esta necesidad del diseño de materializar sus propuestas hace que el destino del diseño esté indisolublemente ligado al de la tecnología. En particular, las tecnologías de la información y la fabricación son determinantes para establecer las condiciones en las cuales un problema de diseño se debe abordar, pues en buena medida lo técnicamente posible y lo económicamente viable dependen de la tecnología. Es por ello, que cualquier cambio importante en el campo de la tecnología tiene por fuerza repercusiones importantes en el campo del diseño, desde la metodología para abordar los problemas hasta las estrategias de implementación de las soluciones, pasando por la exploración y expresividad formal, las herramientas de evaluación, etc.

Desde el final del siglo XX la influencia de lo digital ha modificado de forma sustancial las condiciones de la sociedad en su conjunto y por tanto la forma en que los problemas de diseño se abordan, para poner en perspectiva la magnitud de estos cambios Schwab propone comparar a la meca de la industria automotriz la Ciudad de Detroit con Silicon Valley, en 1990 las tres principales empresas de Detroit tenían un valor de mercado de 36,000 millones de dólares, en el 2014 las tres principales empresas de Silicon Valley tenían un valor combinado de 1.09 billones de dólares (Schwab, 2016). Al margen de la evidente diferencia en el valor de ambas industrias, es imposible no pensar que a la industria automotriz le tomo décadas consolidarse al nivel que tenían en 1990, en comparación, la mayoría de las grandes empresas del ramo digital hace 20 años ni siquiera existían. La re-

volución digital ha transformado al mundo de forma profunda pero quizá lo más sorprendente es la velocidad con que esa transformación sucedió.

La importancia de la revolución digital es innegable, sin embargo, en el contexto del mundo global encuentra dos grandes limitaciones que no podemos dejar de lado. Por un lado, prácticamente cualquier herramienta o solución digital depende del acceso a las redes de telecomunicación para funcionar, y por tanto de la infraestructura que la soporta. Por ejemplo, en el año 2017 la cobertura a nivel mundial del internet rondaba el 48%, por lo tanto, más de la mitad de la población global no tenía acceso a este servicio¹. Si bien en América Latina la cobertura es más homogénea, el estudio revelaba que solo el 65% de los hogares tiene acceso a internet, y de este porcentaje la distribución entre las zonas rurales y urbanas presentaba aún mayor variación, es claro entonces, que una solución que busque la inclusión y que se encuentre basada exclusivamente en tecnologías digitales estará en principio excluyendo a la mitad de la población. La segunda de las limitaciones que observamos para las plataformas digitales tiene que ver con la naturaleza de sus soluciones, las cuales en su mayoría se encuentran soportadas en las esferas de los sistemas virtuales o interactivos, por lo cual su aplicación en problemas centrados en las condiciones físicas del entorno o de los propios individuos es muy limitada; esta carencia de materialidad física demanda entonces, que para dar una solución integral a problemas de accesibilidad es necesario combinar las tecnologías de la información con tecnologías de fabricación.

Uno de los factores clave para las rápidas y profundas transformaciones que está atravesando el mundo, es la convergencia y sinergia con la cual los avances en distintos campos del conocimiento se están conectando. Esta convergencia que hoy conocemos como “La cuarta revolución industrial” representa una transfor-

mación total de la humanidad, pues implica la convergencia de los sistemas digitales, físicos y biológicos. Una de las tecnologías que mejor ejemplifica una de estas convergencias es la fabricación digital, en ella se da una combinación entre información la digital y objetos físicos que permite una transición de uno a otro de manera fluida, eliminando en buena medida las barreras para la fabricación de objetos complejos o a gran escala. En el contexto de esta cuarta revolución industrial, la fabricación digital es una de las tecnologías disruptivas que tiene la capacidad de transformar por completo la forma en que fabricamos y organizamos la industria, los suministros, la distribución de productos, entre otras cosas, a nivel global. En términos muy generales, la fabricación digital implica la capacidad de digitalizar objetos en tres dimensiones y fabricarlos materialmente con una salida directa del mundo digital al mundo físico, sin una fase intermedia. Para poner en perspectiva el cambio en la fabricación que esto implica, nos gustaría recuperar la analogía que Baudish y Mueller utilizan para describir este nuevo modelo. En el pasado para fabricar una llave se requería tener la llave original, un equipo muy especializado que era el duplicador de llaves y una llave en blanco en la cual grabar el código de apertura de la llave original; al replicar la llave, la información analógica de la llave original era transferida por el equipo a la llave nueva, toda la operación se realizaba de forma “análoga” (Baudish y Mueller, 2016). El proceso “análogo” de fabricación implica una serie de limitantes, por ejemplo, la transferencia de información analógica implica que en cada ciclo de replicado se pierde información valiosa que no puede ser recuperada, eventualmente, la copia de la copia de la llave no servirá para abrir el cerrojo. La información de la llave no puede ser almacenada de forma alguna, salvo conservando la llave original, por lo cual en caso de perderla no hay forma de fabricar otra llave. Imagine que sale de viaje y por error usted se lleva la llave de su casa, si alguien necesita entrar, solo podrá hacerlo si usted

envía la llave físicamente por correo de vuelta a casa, no hay forma de transmitir a distancia el código almacenado en la llave, por simple que este sea.

Imagine ahora, cómo abordar el problema de la llave en el modelo de la fabricación digital, si requerimos duplicar la llave, lo primero que necesitamos hacer es transformar la información analógica de la llave en digital, para hacerlo haremos un escaneo 3D de la llave, convirtiendo la llave física en un modelo virtual, después para realizar la réplica, usaremos una impresora de filamento para fabricar físicamente un modelo exacto de la llave original. En comparación con el modelo analógico, en la fabricación digital, si usted requiere hacer mil copias de la llave puede usar como base el modelo digital y todas las réplicas conservarán la misma calidad, perder la llave original sería solo un contratiempo, pues el modelo virtual puede conservar el código de la llave de forma indefinida. Si usted necesita que alguien entre a su casa y no de la llave, solo necesita mandar el modelo digital por correo electrónico y quien necesite entrar, solo deberá imprimir la llave. Claro, es bastante razonable el argumento que señala que un escáner 3D y una impresora 3D son equipos especializados y con un costo significativo, pero la duplicadora de llaves también lo es, y como mencionamos, solo fabrica “llaves”.

Como hemos ejemplificado la fabricación digital implica un cambio de paradigma muy importante con la fabricación analógica, y es aquí, donde haremos énfasis en los profundos cambios que el modelo productivo emergente plantea para el ejercicio del diseño, particularmente, en la forma de abordar la atención a la población con discapacidad y el enorme potencial que plantea la implementación de estas tecnologías en la materialización de propuestas de diseño centradas en esta problemática, comparativamente con los modelos tradicionales de fabricación, distribución y consumo de productos y servicios.

La colaboración entre los sistemas virtuales de diseño y la fabricación física digital, permite acortar significativamente el ciclo de desarrollo de productos desde la conceptualización inicial hasta la fabricación comercial del producto. La capacidad de diseñar, modificar y probar alternativas en el espacio virtual nos permite evaluar de forma rápida y conveniente (en algunos casos incluso automatizada) las distintas alternativas para la configuración de un producto. Imagine que estamos trabajando con el diseño de la tapa para un frasco y que nuestros requerimientos son garantizar el cierre hermético del contenedor con la menor cantidad de fuerza posible, en el software podemos configurar tapas con diferentes geometrías y luego permitir que la computadora evalúe y decida la alternativa que se ajuste mejor a nuestros requerimientos. Una vez hecho esto, podemos fabricar el modelo que la computadora seleccionó como el más adecuado, tomar este prototipo y someterlo a pruebas con usuarios como un niño, un anciano y un paciente con artritis. La combinación de lo virtual y lo físico nos permite realizar evaluaciones que nos ayuden a garantizar que la alternativa seleccionada es la que mejor se ajusta a las necesidades de nuestros usuarios. Adicionalmente, cualquier modificación que se requiera puede realizarse de forma sencilla y barata, simplemente regresamos la información obtenida de las pruebas físicas a nuestro modelo digital y podemos repetir el ciclo de evaluación de forma muy sencilla. La posibilidad de diseñar para todos se acerca más cuando combinamos lo analógico y lo digital.

En el año 2011 en la feria industrial de Hannover, se acuñó el término “Industria 4.0” que se refiere principalmente a la posibilidad de establecer sistemas de producción flexible que permiten la absoluta personalización de los productos (Shcwab, 2016). Este proceso también habilita a las empresas a flexibilizar su producción y cambiar diseños y productos a medida del cliente, algo que parece ser un valor agregado, se convierte en un factor fundamental cuando nuestro

mercado son personas cuyas condiciones particulares son su principal requerimiento. En un artículo sobre la industria del calzado en Italia y su lucha contra la competencia que sostiene con los productos importados de China se reportaba el trabajo de un fabricante que emplea un escáner 3D para obtener un modelo digital del pie y fabricar hormas únicas que sirven de base para la construcción del zapato (Faris, 2015). Utilizando este mismo esquema, un fabricante de prótesis puede obtener de forma sencilla y barata modelos tridimensionales de un paciente amputado o con una condición congénita y fabrica un producto que se ajuste exactamente a las condiciones físicas del usuario, aumentando significativamente la tasa de éxito en la aceptación de este tipo de productos. Más aún, dado que los procedimientos de amputación se suelen realizar de acuerdo a protocolos y estándares médicos claramente establecidos se puede realizar una configuración general para esta prótesis y únicamente realizar los ajustes necesarios en función de las condiciones particulares del paciente, esto reduciría el tiempo y costo de desarrollo del producto al partir de un modelo genérico, que sin embargo se adaptará de forma perfecta a sus condiciones.

Como consecuencia de las condiciones expuestas con anterioridad, la fabricación digital está permitiendo un cambio en el paradigma de la producción en masa, las nuevas tecnologías permiten modificar la relación entre la eficiencia y la cantidad producida. En el modelo tradicional de producción, el costo de un producto era inversamente proporcional al volumen total de unidades fabricadas. Esta condición en particular, limitó durante mucho tiempo el interés y la capacidad de respuesta que la industria convencional podía ofrecer a segmentos de mercado pequeños o extremadamente dispersos, condición que hoy en día perdura en la población con discapacidad. La gran versatilidad de los procesos de fabricación digital, hacen rentable la fabricación de productos aún en pequeñas cantidades e incluso de forma individual. Los

llamados mercados de nicho son el campo natural de desarrollo para la fabricación digital. En particular para la población con alguna discapacidad, la fabricación digital, permite que estos pequeños grupos de personas con necesidades particulares se conviertan en nichos de mercado atractivos para pequeñas y medianas empresas para las cuales el tamaño del mercado no represente un inconveniente sino una ventaja competitiva basada en su capacidad de atención personalizada y altamente especializada.

En este sentido, la fabricación digital se combina con las tecnologías de la información para la detección de nichos de mercado que antes era imposible identificar, la disposición de las personas a compartir información en línea nos permite identificar patrones aún a nivel global. La dispersión geográfica de una población con alguna característica en común puede ser fácilmente identificada, una vez que una herramienta automatizada analiza el “Big Data”. Es así, que una empresa o institución puede identificar personas que comparten una discapacidad en particular, diseñar productos o servicios específicos para atender su condición y empleando las ventajas de la fabricación distribuida, hacer llegar sus productos al usuario en forma de un archivo digital, sin importar la distancia que los separe (Anderson, 2012). El consumidor final puede entonces emplear un servicio de fabricación digital local para materializar físicamente el producto que le permita atender su condición. Esto significa que, cuando se consideran escalas pequeñas de producción, los centros globales de manufactura no podrán ofrecer las mismas ventajas en términos de costos y conveniencia que un fabricante local. Al margen de esto, poder llevar los últimos avances en la atención de la discapacidad a prácticamente cualquier rincón del planeta, abre la posibilidad para que por grande que sea la distancia entre una persona con discapacidad y una institución altamente especializada, esta no represente una limitante para su atención.

Por último, un cambio fundamental que la fabricación digital puede tener para la atención a la población con discapacidad, está relacionado con el modelo tradicional de investigación y desarrollo. Durante décadas el modelo basado en la investigación cerrada para la obtención de patentes o instrumentos de propiedad intelectual exclusiva fueron la norma para la investigación académica y privada en prácticamente todos los campos del conocimiento. Sin embargo, cada vez más los modelos de desarrollo “open source” parecen cobrar fuerza, en particular en una sociedad emergente cuyos valores están en una transición del paradigma de la propiedad individual a la propiedad colectiva.

En el caso de particular de la atención a la población con discapacidad, esto parece tener un efecto altamente deseable, pues permite la participación activa de la comunidad directamente interesada en la definición de los problemas que les atañen y en el planteamiento de sus soluciones, esto de la mano de expertos en diferentes disciplinas, la innovación abierta apela a la inteligencia colectiva para la solución de los problemas. En este esquema, el uso de licencias abiertas para la fabricación y experimentación con los productos permite que los usuarios trabajen de la mano con el diseñador para enriquecer las soluciones, eliminar errores y lograr una configuración ad-hoc de la solución de acuerdo a las condiciones particulares del usuario, su contexto o necesidades emergentes no consideradas durante el planteamiento del problema.

Una de las principales ventajas que este modelo ofrece, es que acelera el proceso de innovación y al mantener involucrada a la población interesada reducen el riesgo del sesgo institucional, profesional o político que los modelos tradicionales involucran.

Como podemos observar los modelos de fabricación digital y distribuida tienen implicaciones importantes, y el potencial disruptivo que, sin lugar a dudas

modificará la forma en que abordamos problemáticas complejas como es la discapacidad. Es fundamental entonces, que desde el diseño estemos atentos a estas condiciones emergentes y mantengamos una postura abierta y crítica ante estos nuevos modelos.

CONCLUSIONES.

Es indudable que los problemas complejos serán el campo de acción del diseño en el futuro cercano, en particular, aquellos que involucran grupos heterogéneos de la población en condiciones cada vez más variables. Regresando a los planteamientos de Cardoso sobre el mundo complejo al cual se enfrenta el diseño hoy en día, el nivel de complejidad de un sistema (y por tanto de un problema) se encuentra determinado por lo imprevisible de las posibles interrelaciones entre sus partes, pero como lo señala “el gran trabajo del diseño ha consistido en establecer conexiones entre cosas que antes estaban desconectadas” (Cardoso, 2011). En éste sentido, es importante señalar que la atención de problemas complejos como el de la discapacidad, requieren de la habilidad para articular distintas áreas del conocimiento que disponemos los diseñadores, como hemos tratado de evidenciar en este artículo, ofrecer soluciones pertinentes a esta problemática nos obliga a articular los planteamientos teóricos del diseño social, las herramientas de análisis y diagnóstico propias del diseño y de otras disciplinas y el conocimiento técnico que la tecnología de fabricación demanda para poder materializar las propuestas surgidas del proceso de diseño como tal.

Nos gustaría cerrar regresando sobre esta idea del papel del diseño desde la perspectiva que nos plantea Rivera (2016) aludiendo el concepto de Whiteley del diseñador valorizado “un diseñador sería alguien que vincula la teoría con la práctica, que integra conocimientos de diversas disciplinas, que investiga cons-

tantemente para generar conceptos propios, que articula procesos metodológicos complejos y completos y que actúa con visión crítica y propositiva”.

REFERENCIAS

- Cardoso, R. (2011). Diseño para un mundo complejo. México: Ars Optika
- Margolin, V. y Margolin S. “Un modelo social del diseño. Cuestiones de práctica e investigación”, en Encuadre, revista de la enseñanza del diseño. México: Encuadre, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, vol. 2,
- Schwab, K. (2017). La cuarta Revolución Industrial. México: Debate
- Botin, A. (2017). En el prologo de La cuarta Revolución Industrial. México: Debate
- Martínez, A. (2018). Por un diseño incluyente: El papel del diseño ante las necesidades de las personas con discapacidad – Encuadre. [online] Encuadre.org. Recuperado de: <https://encuadre.org/por-un-diseno-incluyente-el-papel-del-diseno-ante-las-necesidades-de-las-personas-con-discapacidad/> [Accessed 6 Oct. 2018].
- Patrick Baudisch and Stefanie Mueller (2017), “Personal Fabrication”, Foundations and Trends® in Human-Computer Interaction: Vol. 10: No. 3-4, pp 165-293. <http://dx.doi.org/10.1561/1100000005>
- Faris, S. (2015). “How 3-D Printing Is Saving the Italian Artisan”, en: Bloomberg Business. Consultado el 14 de mayo.
- Anderson, C. (2012). Makers. The new industrial revolution. Nueva York: Random House Business Books.
- Rivera, A. (2016). Evaluación de la educación superior del diseño en México. En. A. Arroyo, M. Mondragon y C. Arozamenta (Ed.), Educación superior del diseño. (pp. 105-124). México: UAM.

EL SONIDO DE LA CIUDAD LATINOAMERICANA; APORTES AL PLANEAMIENTO URBANO DESDE LA PERSPECTIVA DEL PAISAJE SONORO

THE SOUND OF THE LATIN AMERICAN CITY; CONTRIBUTIONS TO URBAN PLANNING FROM THE PERSPECTIVE OF THE SOUNDSCAPE

JULIÁN ANDRÉS GRIJALBA OBANDO
JULIANGRIJALBA@UNIMAYOR.EDU.CO
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA
CENTRO DE ESTUDIOS URBANOS
FACULTAD DE ARTE & DISEÑO

RESUMEN

El ruido urbano ha degradado la calidad de vida de todas las ciudades que existen el mundo. El accionar urbano para resolver la problemática ha sido poco eficaz, ya a que se ha centrado en la reducción de niveles estandarizados de emisión de ruido (dB min, dB max y dB leq). En ese sentido, el paisaje sonoro es una alternativa al tratamiento de lo sonoro en la ciudad. Este enfoque se diferencia de la ambigua noción de ruido debido a que involucra factores perceptuales y contextuales, que describen la producción sonora de la ciudad de mejor forma.

En la actualidad la ciudad Latinoamérica se concibe como un lugar con características territoriales particulares, que originan paisajes sonoros con patrones de comportamientos específicos. En ese contexto, la presente reflexión argumenta que el factor físico del entorno acústico debe integrarse al paisaje sonoro urbano, de modo que se valore integralmente, jun-

to al factor perceptual del sonido. Así, la gestión de lo sonoro en la ciudad que es responsabilidad de las entidades locales, puede lograrse más acertadamente. El trabajo destaca la importancia de la creación de paisajes sonoros dominados por sonidos naturales, como uno de los principales servicios sistémicos que necesitarán las ciudades del futuro. Esto es posible si se garantizan áreas de interés ambiental, como parques y plazas públicas. Por lo tanto, es preciso que la salud pública, la arquitectura y el planeamiento urbano promuevan la mejora de la calidad del paisaje sonoro, lo que en consecuencia contribuye al bienestar social de la población.

PALABRAS CLAVE

paisaje sonoro, ruido urbano, entorno acústico, percepción sonora, planeamiento urbano.

ABSTRACT

Urban noise has degraded the quality of life of all the cities that exist in the world. The urban action to solve the problem has been ineffective, since it has focused on the reduction of standardized levels of noise emission (dB min, dB max and dB leq). In that way, the soundscape is an alternative to the treatment of noise in the city. This approach differs from the ambiguous notion of noise because it involves perceptual and contextual factors that describe the sound production of the city in a better way.

Currently, the Latin American city is conceived as a place with particular territorial characteristics, which originate soundscapes with specific behavior patterns. In this context, the present reflection argues that the physical factor of the acoustic environment must be integrated into the urban sound landscape, so that it is valued integrally, together with the perceptual factor of sound. Thus, the management of noise in the

city that is the responsibility of local entities, can be achieved more accurately.

The work highlights the importance of the creation of soundscapes dominated by natural sounds, as one of the main systemic services that the cities of the future will need. This is possible if areas of environmental interest, such as parks and public squares, are guaranteed. Therefore, it is necessary that public health, architecture and urban planning promote the improvement of the sound landscape quality, which consequently contributes to the social welfare of the population.

KEYWORDS

soundscape, urban noise, acoustic environment, sound perception, urban planning.

INTRODUCCIÓN

El ruido urbano es un problema que afecta la calidad ambiental de las ciudades existentes alrededor del mundo (EEA y Bourdeau, 1995). En ese sentido, la normativa internacional ha fijado límites permisibles de presión sonora (sound pressure level, SPL), que controlan los niveles de emisión de ruido urbano (Organización Mundial de la Salud, 1999). Sin embargo, esto ha sido insuficiente para frenar la afectación a la calidad de vida de la población.

Las ciudades Latinoamericanas son concebidas de forma general como lugares ensordecedores. Esto es reflejo de la actividad humana y su relación con el entorno, que deriva en multitud de eventos sonoros que conforman el entorno acústico de la ciudad (Schaeffer, 1966; Truax, 2001). Su producción sonora es en esencia el resultado de su propio funcionamiento.

El ruido urbano que se centra en el factor físico del sonido, ha sido de poca utilidad en la gestión de la

calidad del entorno urbano (Raimbault y Dubois, 2005) Por tanto, este trabajo considera que el sonido de la ciudad debe ser abordado desde la perspectiva del paisaje sonoro, de modo que se integren factores físicos, perceptuales y contextuales en su evaluación. Con este propósito, se presenta a continuación los aportes teórico-conceptuales que soportan esta idea. Seguido de una reflexión sobre las implicaciones del paisaje sonoro en el planeamiento urbano, con especial énfasis en Latinoamérica. Por último, se aportan las consideraciones finales.

LA INVESTIGACIÓN SOBRE EL SONIDO URBANO

En las últimas décadas, el planeamiento urbano se ha centrado en teorizar los elementos que componen el espacio físico de la ciudad. En ese contexto, el componente perceptual del sonido a pesar de aportar a la descripción de la relación entre la ciudadanía y su contexto inmediato, se ha excluido por completo del accionar urbano (Simmel, 1950; Agnew, 2011).

El ruido según Helmholtz (2013) se define como “la rápida, irregular, pero nítidamente perceptible alternancia de varios tipos de sonidos que aparecen de forma caprichosa en el tiempo”. Esta descripción señala que el entorno acústico depende esencialmente del factor físico del sonido (Jennings y Cain, 2013). Enfoque que se ha evaluado ampliamente en varios estudios de investigación. Usualmente, se usan cartografías sonoras que describen los focos de contaminación acústica de un área determinada, lo que se logra mediante la medición de los indicadores acústicos del sonido (dBL_{eq}, dBMin, dBMax) (Stoter, De Kluijver y Kurakula, 2008; Lee, Chang, y Park, 2008; Can, Dekoninck y Botteldooren, 2014; Fiedler y Zannin, 2015; Rana et al., 2015)

Actualmente, el paisaje sonoro es una alternativa a la concepción sesgada del ruido y ha sido aplicado de forma multidisciplinaria en diferentes campos de estudio (Ng, Butler y Woods, 2018; Li, Liu, & Haklay, 2018; Ahern, 2018; Morgade, Verdesoto & Poveda 2016; Iyendo, 2016). El concepto fue introducido por el compositor canadiense Schafer (1977) como las “propiedades auditivas de un paisaje” y se define como la suma de todos los sonidos de un entorno en particular que son percibidos por el ser humano (Liu et al., 2013). Este nuevo enfoque basado en la percepción de todos los sonidos de un lugar, es respaldado por muchas investigaciones (Gozalo et al., 2015; Joo, Gage y Kasten, 2011; Rehan, 2016). Así, el paisaje sonoro urbano se delimita a la interacción entre el conjunto de señales acústicas que produce la ciudad y su población en general (Liu y Kang, 2016). Evidentemente, el paisaje sonoro se encuentra determinado por los atributos neuronales y psicológicos del ser humano, más allá de los parámetros físicos del sonido (Matsinos, 2008).

Un aspecto fundamental en la evaluación del paisaje sonoro es la captura de los múltiples tipos de sonido que lo conforman. La taxonomía del paisaje sonoro asegura que estos sonidos se pueden agrupar en clases y estas a su vez en subclases. Entre las clases sugeridas se encuentran: la biofonía o sonidos biológicos no humanos en un determinado hábitat; la geofonía, que son sonidos naturales no biológicos, originadas en el entorno geofísico; y la antropofonía, que hace referencia a los sonidos antropogénicos generados por las acciones que realiza el hombre (Pijanowski, Farina, Gage, Dumyahn y Krause, 2011; Brown, Kang y Gjestland, 2011). Estudios previos han evaluado satisfactoriamente el paisaje sonoro en entornos urbanos (como parques y plazas públicas), mediante la aplicación de la taxonomía mencionada (Zhang y Kang, 2007; Cerwén, 2016; Yang y Kang, 2005; Jeon y Hong, 2015; Ou Mak y Pan, 2017).

La morfología urbana incide en los patrones de comportamiento espacial del paisaje sonoro (Adolphe, 2001; Yuan & Norford, 2014). En ese contexto, varios estudios han explorado su relación con las formas urbanas. Estos estudios evidenciaron que el paisaje sonoro se determina en gran medida por la constante modificación del entramado urbano (Carles, Barrio y De Lucio, 1999; Mohammadi, 2009). Por esta razón, la distribución del sonido en un entorno urbano construido se encuentra significativamente influenciada por la configuración espacial del lugar (Bahalı y Tamer-Bayazit, 2017).

Es de resaltar que la calidad del entorno urbano desde la perspectiva del paisaje sonoro ha sido poco estudiada en la ciudad Latinoamericana. No obstante, algunos estudios se han realizado en países como Perú, Brasil y Argentina. Estos estudios han investigado principalmente la variación del paisaje sonoro en entornos submarinos, bosques tropicales y espacios públicos de la ciudad (Maristany, López y Rivera, 2016; Sánchez-Gendriz y Padovese, 2016; Deichmann et al., 2017).

EL PAISAJE SONORO DESDE LA PERSPECTIVA DEL PLANEAMIENTO URBANO

El contexto territorial de Latinoamérica es diferente de otros países como Europa, Asia o Estados Unidos. Algunas de sus ciudades conservan aún cascos antiguos en excelente estado, que funcionan como polos de atracción de la población debido a su oferta turística, de servicios comerciales, educativos y administrativos de primer rango. Son ciudades aparentemente ruidosas, que sufren continuamente cambios en sus dinámicas urbanas. Contexto en el cual se incrementan las fuentes de sonido y en consecuencia la sensación de ruido también suele ser mayor (Mohammadi, 2009). No obstante, la interacción entre el sonido de la ciudad y su población, requiere que se comprenda ampliamente todos los factores que la componen.

El sonido de la ciudad Latinoamérica a pesar de que puede llegar a ser caótico, se conforma de patrones de comportamiento que varían a través del tiempo y el espacio urbano (Liu et al., 2013). Esta variabilidad representa la riqueza de un paisaje sonoro dinámico y cambiante, lo que ha sido omitido en cantidad de estudios (Stoter, De Kluijver y Kurakula, 2008; Lee, Chang, y Park, 2008; Can, Dekoninck y Botteldooren, 2014; Fiedler y Zannin, 2015; Rana et al., 2015). Por tanto, es urgente que desde el planeamiento urbano se involucre el potencial del paisaje sonoro para promover el desarrollo de ciudades con las más altas condiciones acústicas y de habitabilidad posible (Raimbault y Dubois, 2005).

Si bien es cierto que el primer acercamiento a la cuestión del sonido urbano ha sido “el ruido”, este en definitiva es insuficiente para gestionar la creación de entornos acústicos de calidad para la ciudadanía (Pijanowski, Farina, Gage, Dumyahn y Krause, 2011). Esta reflexión sugiere que el paisaje sonoro debe absorber al ruido como un factor físico, que se integre al factor perceptual del sonido en un mismo nivel de importancia. De esta forma, su gestión podrá ser más acertada en términos del desarrollo urbano.

Uno de los beneficios más destacados del paisaje sonoro es la prestación de servicios sistémicos como lo es la generación de biofonías y geofonías (Brown, Kang y Gjestland, 2011). La preocupación del planeamiento urbano por preservar y garantizar áreas verdes, es la razón por la cual las ciudades del futuro podrán brindar un paisaje sonoro dominado por sonidos naturales. Actualmente, estos paisajes sonoros, de mayor preferencia para el ser humano, son muy escasos debido a la abundancia de sonidos generados por el transporte público y privado (Mohammadi, 2009). En ese sentido, el reto de la ciudad Latinoamericana deberá ser invertir esta situación, de modo que se disminuyan los paisajes sonoros dominados por el sonido del motor y se asegure la mejora de la calidad de vida de la población.

El paisaje sonoro se convierte en un componente muy potente para el planeamiento urbano, debido esencialmente a su enfoque positivista (Schafer, 1977). Lo que permite pensar en la introducción de experiencias sonoras placenteras, que se centren en la producción de sonidos de mayor preferencia por el ser humano. El ruido urbano que se concibe como una cuestión netamente de niveles estandarizados, es modificado por la nueva concepción de lo sonoro en la ciudad. Este panorama de mayor envergadura se encuentra abierto a las múltiples posibilidades de tratamiento del paisaje sonoro urbano, que surge a partir de la evaluación integral de sus patrones de comportamiento (Joo, Gage y Kasten, 2011).

La configuración del paisaje sonoro urbano depende de las características físicas del lugar (Carles, Barrio y De Lucio, 1999; Mohammadi, 2009). Esta estrecha relación entre la forma urbana y su paisaje sonoro resultante es la oportunidad para que prácticas en diseño urbano (como renovación de parques y plazas públicas) puedan ser implementadas, el objetivo principal es el de promover la mejora de la calidad del espacio público de la ciudad.

El asunto clave es evitar que los sonidos producidos en el entorno urbano ocupen todo lugar, en todo momento. Por el contrario, el paisaje sonoro tiene que cobrar sentido, de modo que se promueva la creación de entornos acústicos en constante comunicación con la ciudadanía (Agnew, 2011). Además, se debe valorar la importancia del contexto territorial, ya a que las características socio-culturales del lugar juegan un papel importante al describir la conformación del paisaje sonoro y su posible planeamiento (Simmel, 1950).

CONSIDERACIONES FINALES

La salud pública, la arquitectura y el urbanismo tienen en común la responsabilidad de velar por un mejor paisaje sonoro urbano. En efecto, la configuración de los patrones de comportamiento dominados por sonidos naturales, está relacionada directamente con el bienestar social de la población. Es necesario, que el proyecto urbano involucre la variable del paisaje sonoro como un instrumento que no solo describa lo existe, sino que también permita planear futuras configuraciones urbanas en beneficio de la ciudad y sus habitantes.

La cartografía del paisaje sonoro es un aliado eficaz que permite la visualización de su patrón de comportamiento espaciotemporal. El planeamiento urbano puede hacer uso de esta herramienta, siempre que se tenga en cuenta una evaluación física y perceptual del sonido de la ciudad. Su mapeo es dinámico y puede realizarse a diferentes escalas espaciotemporales, según lo indique el análisis contextual.

El paisaje sonoro debería ser implementado especialmente durante los procesos de planeamiento urbano, de modo que se promueva la generación de un ambiente lo suficientemente sano y habitable. El sonido de la ciudad latinoamericana es variable y refleja el comportamiento particular de sus hábitats humanos. Por lo cual, las acciones urbanas convendrían realizarse a partir de la comprensión integral de los principales factores que describen al paisaje sonoro.

Es preciso concebir la sonoridad del entorno urbano de tal forma que se generen vínculos entre el espacio acústico, los usuarios de ciudad y la experiencia sonora resultante. Por esta razón la investigación al respecto debe ser más exhaustiva, pues no basta solo con disminuir los niveles de ruido urbano. La exploración de lo sonoro debe avanzar hacia la comprensión de su comportamiento con la mayor exactitud posible.

El planeamiento del paisaje sonoro debe aportar a la mejora del bienestar social, teniendo en cuenta valores de reciprocidad y un sentido ético entre todos los actores del territorio.

REFERENCIAS

- Adolphe, L. (2001). A simplified model of urban morphology: application to an analysis of the environmental performance of cities. *Environment and planning B: planning and design*, 28(2), 183-200.
- Agnew, J. (2011). Space and place. *Handbook of geographical knowledge*, 2011, 316-331.
- Ahern, K. F. (2018). Understanding Learning Spaces Sonically, *Soundscaping Evaluations of Place. Computers and Composition*, 48, 22-33.
- Bahalı, S., & Tamer-Bayazit, N. (2017). Soundscape research on the Gezi Park–tunel square route. *Applied Acoustics*, 116, 260-270.
- Can, A., Dekoninck, L., & Botteldooren, D. (2014). Measurement network for urban noise assessment: Comparison of mobile measurements and spatial interpolation approaches. *Applied Acoustics*, 83, 32-39.
- Carles, J. L., Barrio, I. L., & de Lucio, J. V. (1999). Sound influence on landscape values. *Landscape and urban planning*, 43(4), 191-200.
- Cerwén, G. (2016). Urban soundscapes: a quasi-experiment in landscape architecture. *Landscape Research*, 41(5), 481-494.
- Deichmann, J. L., Hernández-Serna, A., Campos-Cerqueira, M., & Aide, T. M. (2017). Soundscape analysis and acoustic monitoring document impacts of natural gas exploration on biodiversity in a tropical forest. *Ecological indicators*, 74, 39-48.
- Fiedler, P. E. K., & Zannin, P. H. T. (2015). Evaluation of noise pollution in urban traffic hubs—Noise maps and measurements. *Environmental Impact Assessment Review*, 51, 1-9.
- Gozalo, G. R., Carmona, J. T., Morillas, J. B., Vil-

- chez-Gómez, R., & Escobar, V. G. (2015). Relationship between objective acoustic indices and subjective assessments for the quality of soundscapes. *Applied Acoustics*, 97, 1-10.
- Helmholtz, H. (2013). *On the sensations of tone*. Courier Corporation.
- Iyendo, T. O. (2016). Exploring the effect of sound and music on health in hospital settings: A narrative review. *International journal of nursing studies*, 63, 82-100.
- Jennings, P., & Cain, R. (2013). A framework for improving urban soundscapes. *Applied Acoustics*, 74(2), 293-299.
- Jeon, J. Y., & Hong, J. Y. (2015). Classification of urban park soundscapes through perceptions of the acoustical environments. *Landscape and Urban Planning*, 141, 100-111.
- Joo, W., Gage, S. H., & Kasten, E. P. (2011). Analysis and interpretation of variability in soundscapes along an urban-rural gradient. *Landscape and Urban Planning*, 103(3-4), 259-276.
- Lee, S. W., Chang, S. I., & Park, Y. M. (2008). Utilizing noise mapping for environmental impact assessment in a downtown redevelopment area of Seoul, Korea. *Applied Acoustics*, 69(8), 704-714.
- Li, C., Liu, Y., & Haklay, M. (2018). Participatory soundscape sensing. *Landscape and Urban Planning*, 173, 64-69.
- Liu, F. & Kang, J. (2016). A grounded theory approach to the subjective understanding of urban soundscape in Sheffield. *Cities*, 50, 28-39. doi: 10.1016/j.cities.2015.08.002
- Liu, J., Kang, J., Luo, T., Behm, H., & Coppack, T. (2013). Spatiotemporal variability of soundscapes in a multiple functional urban area. *Landscape and Urban Planning*, 115, 1-9.
- Maristany, A., López, M. R., & Rivera, C. A. (2016). Soundscape quality analysis by fuzzy logic: A field study in Cordoba, Argentina. *Applied Acoustics*, 111, 106-115.
- Matsinos, Y. G., Mazaris, A. D., Papadimitriou, K. D., Mniestris, A., Hatzigiannidis, G., Maioglou, D., & Pantis, J. D. (2008). Spatio-temporal variability in human and natural sounds in a rural landscape. *Landscape ecology*, 23(8), 945-959.
- Mohammadi, G. (2009). An investigation of community response to urban traffic noise. In *Global Perspective for Competitive Enterprise, Economy and Ecology* (pp. 673-680). Springer, London.
- Morgade, M., Verdesoto, A., & Poveda, D. (2016). Hip-Hop echoes in south Madrid teenagers' soundscapes. *Linguistics and Education*, 36, 27-34.
- Ng, M. L., Butler, N., & Woods, N. (2018). Soundscapes as a surrogate measure of vegetation condition for biodiversity values: A pilot study. *Ecological Indicators*, 93, 1070-1080.
- Organización Mundial De La Salud. (1999). *Guías para el ruido*. Switzerland, Geneva.
- Ou, D., Mak, C. M., & Pan, S. (2017). A method for assessing soundscape in urban parks based on the service quality measurement models. *Applied Acoustics*, 127, 184-193.
- Raimbault, M., & Dubois, D. (2005). Urban soundscapes: Experiences and knowledge. *Cities*, 22(5), 339-350.
- Rana, R., Chou, C. T., Bulusu, N., Kanhere, S., & Hu, W. (2015). Ear-phone: A context-aware noise mapping using smart phones. *Pervasive and Mobile Computing*, 17, 1-22.
- Rehan, R. M. (2016). The phonic identity of the city urban soundscape for sustainable spaces. *Hbrc Journal*, 12(3), 337-349.
- Sánchez-Gendriz, I., & Padovese, L. R. (2016). Underwater soundscape of marine protected areas in the south Brazilian coast. *Marine pollution bulletin*, 105(1), 65-72.
- Schaeffer, P. (1966). *Traité des objets musicaux, essai interdisciplinaires* [Treatise on musical objects, interdisciplinary essay].
- Schafer, R. M. (1977). *Tuning of the world*. New York: Alfred Knopf.
- Simmel, G. (1950). *The sociology of georg simmel*

(Vol. 92892). Simon and Schuster.

Stanners, D., & Bourdeau, P. (1995). EEA. Europe's Environment: The Dobris Assessment.

Stoter, J., De Kluijver, H., & Kurakula, V. (2008). 3D noise mapping in urban areas. *International Journal of Geographical Information Science*, 22(8), 907-924.

Truax, B. (2001). *Acoustic communication* (Vol. 1). Greenwood Publishing Group.

Yang, W., & Kang, J. (2005). Soundscape and sound preferences in urban squares: a case study in Sheffield. *Journal of urban design*, 10(1), 61-80.

Yuan, C., Ng, E., & Norford, L. K. (2014). Improving air quality in high-density cities by understanding the relationship between air pollutant dispersion and urban morphologies. *Building and Environment*, 71, 245-258.

Zhang, M., & Kang, J. (2007). Towards the evaluation, description, and creation of soundscapes in urban open spaces. *Environment and Planning B: Planning and Design*, 34(1), 68-86.

REDISEÑO DE PRODUCTO PARA EL HOGAR CON INCLUSIÓN DE CRITERIOS DE SOSTENIBILIDAD: EL CASO DE UN JABÓN PARA PLATOS.

REDESIGN OF HOME PRODUCT WITH INCORPORATION OF SUSTAINABILITY CRITERIA: THE CASE OF A PLATES SOAP.

MARIA CAMILA ARANGO AGUDELO

MCAMILA606@GMAIL.COM

TATIANA ANDREA RESTREPO LÓPEZ

TATIANA_0992@HOTMAIL.COM

VIVIAN LICETH SUÁREZ MORENO

VIVIANSUAREZ@ITM.EDU.CO

INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO, MEDELLÍN

SEMILLERO EXPERIMENTAL DE ECOMATERIALES

RESUMEN

El creciente impacto ambiental generado por la fabricación de productos con polipropileno, ha llevado a que la industria colombiana se interese por desarrollar prácticas más amigables; a partir de la optimización de recursos y rediseño de empaques. Se evidencia la carencia de investigaciones donde se presenten casos de estudio comparativos entre productos que ya están en el mercado y nuevos diseños.

Esta investigación consolida el análisis de casos de estudio de un producto hecho en polipropileno para limpieza en el hogar de una empresa interesada en implementar prácticas sostenibles a partir del diseño de sus productos; la primera parte de la investigación muestra un cuadro comparativo entre el producto de la empresa y el producto semejante en el mercado actual; a partir de una herramienta llamada "Checklist de sostenibilidad" se desarrolla un análisis cualitativo y se representa en resultados cuantitativos, obtenien-

do como resultado que las características del primero superan significativamente al del mercado actual demostrado en un mayor grado de sostenibilidad y en la segunda etapa de investigación se presenta el rediseño de empaque donde se mejoran el aspecto formal, el sistema de apilamiento, se reduce la cantidad de partes en el producto y se optimiza material.

PALABRAS CLAVE

Checklist de sostenibilidad, rediseño de empaques, polipropileno, sistema de apilamiento

ABSTRACT

The growing environmental impact generated by the manufacture of polypropylene products has led the Colombian industry to be interested in developing more friendly practices from the optimization of resources and redesign of packaging. There is evidence of the lack of research where there are cases of study compared between products that are already on the market and new designs.

This research consolidates the analysis of case studies of a product made in polypropylene for cleaning in the home of a company interested in implementing sustainable practices from the design of its products; the first part of the research shows a comparable picture between the product of the company and the similar product in the current market; From a tool called “Checklist of Sustainability” a qualitative analysis is developed and it is represented in quantitative results, obtaining as a result that the characteristics of the first one exceed significantly the one of the present market demonstrated to a greater degree of sustainability and in the second stage of investigation presents the redesign of Packaging where the formal appearance, the stacking system is improved and the quantity of parts in the product is reduced and material is optimized.

KEYWORDS

sustainability Checklist, packaging redesign, polypropylene, stacking system

INTRODUCCIÓN

Actualmente en Colombia ha habido un alza en la producción y consumo de materiales a partir del Polipropileno (PP), termoplástico obtenido por la polimerización del propileno o propeno (Grupo de Polímeros y Reactores de Polimerización, 2011) en sus comienzos dicho material fue empleado para la elaboración de enseres domésticos y es un material contaminante ya que en su superficie posee unas manchas o rayas negras como una manifestación de un material parcialmente oxidados o degradados (MC. Adrián Méndez Prieto, 2016) por tanto, los productos son descartados como residuos sólidos que llegan a terminar en rellenos sanitarios; según el DANE de 2012 a 2016, la cantidad de residuos sólidos encontrada pasó de tener 19.8 Millones de toneladas a 21.9 Millones de toneladas al año (Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas, 2018).

En promedio, cada colombiano consume alrededor de 24 kilos de plástico al año (Fernández, 2018), “El país genera unos 12 millones de toneladas de plástico al año y solo recicla 17%”. (Murillo, 2017) Debido a lo anterior se han desarrollado nuevos proyectos para disminuir la producción y el aprovechamiento de los residuos generados que buscan mitigar el impacto ambiental provocado por el consumismo.

El desarrollo de productos amigables con el ambiente y basados en una tecnología verde son una gran oportunidad para optimizar procesos, viabilizando la reducción del descarte, el ahorro de la energía, el apilamiento y transporte; optimización de procesos, materiales y transformación de producto, además,

se han desarrollado cambios físicos en el diseño que permiten ganar características como resistencia, fluidez de la forma, mejora en la relación visual con el consumidor, motivando al re uso y aprovechamiento de materiales que permiten el bajo impacto.

La nueva brecha de producción de empaques a nivel mundial, está siendo evaluada bajo los lineamientos de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS), donde su objetivo número 12 y debe enfocarse en reducir la huella ecológica que se está generando en la industria colombiana por producciones masivas que llevan a la contaminación del agua, la tierra y además al contundente sobresalto en los animales y seres vivos; “solo el 3% del agua del mundo es potable y los humanos la consumen más rápido de lo que la naturaleza demora en reponerla” (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2018).

El objetivo de este proyecto es realizar un rediseño a un empaque de PP que contiene jabón para platos, hacer inclusión de criterios de sostenibilidad, por medio de un Checklist en donde se mencionará en cuanto a materiales, optimización de proceso y aprovechamiento posventa la generación de un producto con una alta vida útil y una disminución en su impacto ambiental, además de la forma de uso comparación a los demás productos que actualmente se encuentran en el mercado; si bien el polipropileno es un material bastante resistente por sus propiedades, el diseño es un atributo que algunas empresas están considerando incluir en sus productos; a continuación se describen algunas de las características que debe contener: Debe de ser identificable, Informativo, responsable, inmediato, funcional y confiable, permitiendo que el mismo empaque se venda por sí solo por medio de su información gráfica y su credibilidad acerca de los contenidos del producto.

2. METODOLOGÍA

La metodología empleada en el desarrollo de este proceso se describe a continuación:

2.1 Elección de producto a rediseñar

Se realizó un estudio de mercado en el sector comercial hogar, y se eligió el producto estrella que está contenido en un empaque de PP de una empresa perteneciente a la industria de aseo en la ciudad de Medellín.

2.2 Rediseño del producto

El rediseño del empaque de PP se llevó a cabo por medio del software Autodesk Inventor versión 2018, teniendo en cuenta aspectos de: espesor, altura, fondo, grados de desmoldeo y las texturas.

2.3 Evaluación de sostenibilidad

Se realizó bajo la aplicación del checklist de sostenibilidad, donde se realiza una comparación entre el rediseño del empaque escogido y el producto estrella del mismo uso comercial en el mercado actual (Axió) por medio de una calificación de 1 a 0 donde 1 es si y 0 es no. Se valora bajo 10 ítems de: optimización de la vida del sistema, optimización del uso de los recursos, minimización y valorización de los residuos, visión de biocompatibilidad, diseño para optimizar el transporte, reducción en la toxicidad, aumento de la equidad e integración de los actores del sistema, promoción del consumo responsable, fortalecimiento y promoción de los recursos locales y la viabilidad económica.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

DISEÑO ACTUAL

A partir de la siguiente imagen (imagen 1 y 2) con medidas generales de 96 mm de alto y 110,8mm de ancho se realizó el análisis para el rediseño de empaque de jabón hecho en PP para cumplir las siguientes

condiciones:

- Se mejoran el aspecto formal
- El sistema de apilamiento
- Se reduce la cantidad de partes en el producto
- Se optimiza material.

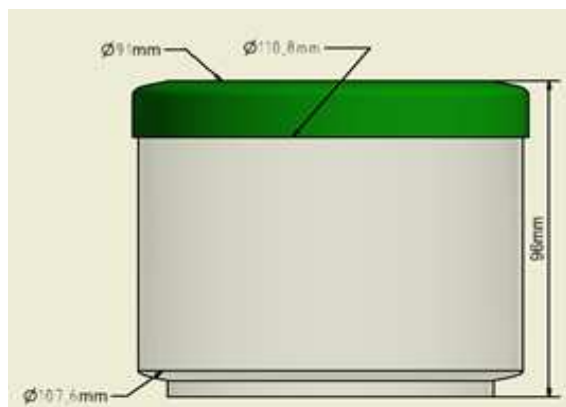


Imagen 1.

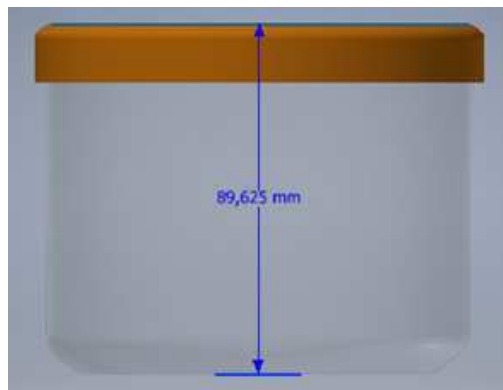


Imagen 2.

REDISEÑO

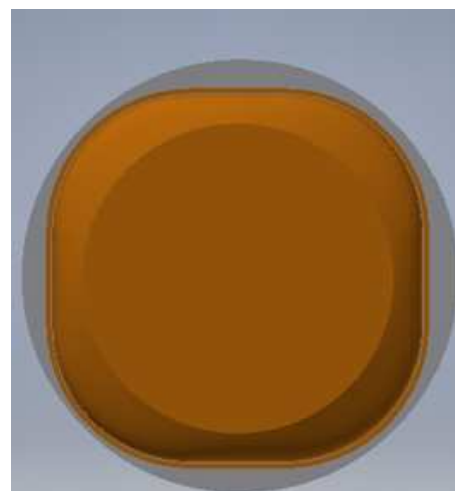
En el rediseño del empaque se realizaron las siguientes adecuaciones:

- Se disminuyó la altura el producto para que haya una buena distribución en el espacio de almacenamiento.

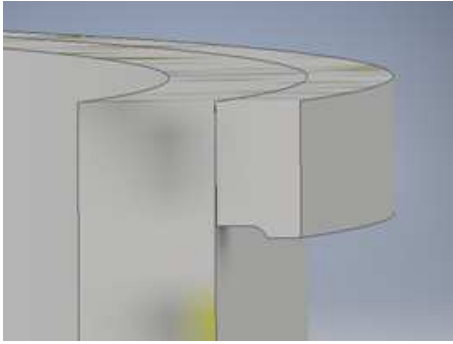


- Su grosor se modificó de 1,5mm a 0,8mm, permitiendo que gracias a su forma se dé un ahorro en el material y al mismo tiempo haya resistencia, gracias a que la forma de la base es cuadrada.

Lo anterior permite que haya una disminución en cuanto a peso del material transportado, por ende, no se necesita de mayor gasto en combustible (Institución Universitaria ESUMER , 2010)



- El sellado de la tarrina se rediseñó con la idea de una tapa hermética que evita el derrame y la contaminación interna del contenido; siempre ha sido importante los cierres herméticos ya que así se evita el riesgo de que se derrame el producto envasado, ya sea líquido, en gel o en pasta. Además, garantizan la comodidad del consumidor, la calidad del producto y la seguridad (Martín, 2017).



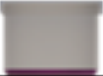

- El diseño de la tarrina permite que esta apile una sobre otra gracias a que en la parte inferior se tiene una pestaña que encaja a la medida con la cavidad de la tapa, logrando que esta no se mueva ni se caiga estando en las góndolas de los diferentes almacenes



CUADRO DE SOSTENIBILIDAD

Este cuadro es la comparación de sostenibilidad entre el rediseño de empaque y el empaque comercial. El estudio se realizó teniendo en cuenta el siguiente checklist:

Si= 1 No= 0 A veces= 0,5 No aplica= /

	CASO 1.	CASO 2.	
			
PREGUNTAS			
I. Optimizar la vida del sistema	¿El producto ofrece soluciones para uso compartido?	1	1
	¿El producto tiene posibilidad de mantenimiento, reparación y sustitución?	1	1
	¿El producto promueve la reutilización?	1	0
	¿El producto se puede reutilizar?	1	0
	¿El producto posee más que un único uso o función?	1	0
	¿El producto sirve para recargarse o reabastecerse?	1	1
	¿El producto fue diseñado con partes modulares o intercambiables?	/	/
	el producto es diseñado con la intención de ser reutilizado por minoristas?	1	0,5
	El consumidor recibe un incentivo por retornar el producto/empaque?	/	/

2. Optimizar el uso de recursos	¿El producto optimiza el uso de recursos locales?	0	0
	¿El desarrollo del producto sirve para crear convenios que faciliten la producción o el empaque en el lugar de consumo?	/	/
	los clientes son incentivados a reutilizar el empaque del producto?	1	0
	¿El producto se ofrece de acuerdo a una demanda determinada?	0	0
	el producto está hecho con materiales de bajo impacto en su proceso productivo?	0	0
	¿El producto utiliza un número mínimo de materiales y aditivos?	0	0
	¿El producto está hecho con materiales certificados de acuerdo a normas ambientales?	/	/
	¿El producto reduce o elimina materiales innecesarios, partes o acabados especiales?	0	0
	¿El empaque es diseñado con el menor tamaño, peso y espesores posibles?	0	1
	¿El producto optimiza el espacio vacío dentro del mismo?	0	0
	¿El producto optimiza la cantidad de materia prima utilizada desde la fabricación hasta el transporte?	0	0
	¿El producto reduce o evita el uso de tintas?	1	1

3. Minimizar y valorizar los residuos	El producto permite integrar la recolección a la oferta de producto/servicio, para reutilizar, remanufacturar o reaprovechar energía?	1	0
	¿El producto fue diseñado buscando convenios locales pensando en el reciclaje de residuos de fabricación?	1	0,5
	¿El producto fue diseñado utilizando materiales reciclados, reciclables o compostables?	1	1
	¿El producto fue diseñado usando materiales provenientes de acopios o polos de reciclaje?	0,5	0
	¿El producto facilita la separación de las partes que lo componen para ser recicladas?	1	1
	¿El producto tiene refuerzos y soluciones geométricas que aumentan la rigidez de las piezas, en lugar de usar fibras metálicas de refuerzo?	1	1
	¿El producto evita aditivos endurecedores?	1	1
	¿En el desarrollo del producto fueron identificados los materiales conforme legislación ambiental?	1	1
	¿El producto reduce al máximo los diferentes materiales utilizados?	1	1
	¿El producto facilita la remoción de acabados superficiales para reciclaje?	1	1
	¿El color del producto se da por la pigmentación del polímero o cartón y no por la pintura?	0	0

4. Visión de Biocompatibilidad	¿En el diseño del producto, son establecidos acuerdos para utilización de recursos locales y recursos renovables?	1	1
	¿En el caso de estar hecho con materiales renovables, el producto continúa atendiendo la demanda de necesidades y funciones?	1	0,5
	¿El material base de todos los componentes es biodegradable y facilita el compostaje?	0	0

5. Diseñar para optimizar el transporte	¿Se optimizó el diseño del empaque primario del producto para la optimización en el transporte?	0,5	1
	¿El empaque para transportar el producto es eliminado a través del rediseño del empaque primario o viceversa?	/	/
	¿El empaque primario del producto es diseñado de forma modular en relación al empaque secundario o de distribución?	1	1
	¿El empaque para distribuir el producto tiene en cuenta la medida de pallets?	0	1
	¿El embalaje del transporte es reciclable o reutilizable?	1	1
	¿El empaque del producto es diseñado para ser reducido o compactado cuando esté vacío?	/	/
	¿El empaque del producto contribuye con la reducción de pérdidas y daños causados durante el transporte?	0	1
	¿En caso de ser en cartón, el producto está pensado para soportar mayor resistencia en el apilamiento?	/	/
	¿El embalaje está diseñado para la eliminación del pallet?	/	/

6. Reducir la toxicidad	¿Se considera la integración y recuperación del producto en el fin de vida, en caso de utilizar sustancias tóxicas o nocivas?	/	/
	¿El producto se diseña teniendo en cuenta las sustancias restringidas y la legislación que prohíbe el uso de determinadas sustancias?	1	1
	¿El producto evita aditivos o materiales auxiliares que contengan metales pesados?	1	1
	En el caso de ser papel, se evitan los que usan aclaramientos excesivos nocivos para el medio ambiente.	/	/
	25	21,5	

7. Aumentar la equidad e integrar los actores del sistema	¿Se promueve y facilita el intercambio de conocimiento entre los participantes del sistema?	1	1
	¿Se involucran los proveedores y subproveedores en el proceso de diseño y decisión?	1	1
	¿El producto es accesible a personas de bajo poder adquisitivo?	0,5	0,5
	¿Un empaque garantiza que el producto llegue en condiciones seguras al cliente?	0,5	0,5
	¿El producto promueve el uso compartido entre vecinos?	1	1
	¿Se promueven sistemas de codesign en donde los actores participan en el desarrollo del producto?	1	1
	¿Se promueven productos que permitan la integración entre generaciones, géneros y culturas?	1	1

8. Promover el consumo responsable	¿El producto brinda información para educar al cliente final sobre el comportamiento responsable y sustentable?	0	0
	¿Los consumidores son informados al respecto del ciclo de vida del producto?	1	0,5
	El cliente / usuario final se involucra en la producción, implementación y estandarización del empaque?	1	1

9. Fortalecer y promover los recursos locales	¿El desarrollo del producto ayuda a respetar y fortalecer las características locales?	0,5	0,5
	¿El desarrollo del producto ayuda a respetar y fortalecer la identidad y diversidad cultural?	0	0
	¿El desarrollo del producto fortalece el papel de la economía local, creando servicios en el mismo lugar donde será utilizado?	1	0,5
	El desarrollo del producto promueve sistemas de uso de recursos, adapta e promueve sistemas de uso de recursos locales?	0,5	0
	¿El desarrollo del embalaje promueve empresas e iniciativas locales?	0,5	0
	¿El desarrollo del producto promueve y se apoya en redes de colaboración, de personas y de productos?	1	1
	¿Se identifica el territorio, los atributos de el origen del producto en el empaque?	0,5	0,5
	¿Valoriza la identidad local en el lenguaje y en los elementos gráficos de las partes?	1	0,5
		13	10,5

10. Mantener la viabilidad económica	¿En el desarrollo del empaque se utilizaron materiales y procesos asequibles en términos de costos de producción?	1	1
	¿El desarrollo del producto se adoptaron recursos fácilmente disponibles?	1	1
	¿En el desarrollo del producto se utilizaron recursos y proveedores locales?	1	1
	En el desarrollo del producto fueron simplificados los procesos productivos, ¿evitando acabados especiales, estructuras geométricas complejas o muchos componentes para montaje?	1	0,5
		4	3,5

El anterior cuadro está compuesto por 10 parámetros de sostenibilidad en donde del 1 al 6 corresponden a la parte ambiental y son: optimizar la vida del sistema, optimizar el uso de los recursos, minimizar y valorizar los residuos, visión de biocompatibilidad, diseñar para optimizar el transporte y reducir la toxicidad; del 7 al 9 corresponden a la parte social y son: aumentar la equidad e integrar los actores del sistema, promover el consumo responsable, Fortalecer y promover los recursos locales; y el 10 corresponde a mantener la viabilidad económica.

En amarillo está señalado el empaque que tiene mayor puntuación ya que cumple con mayor cantidad de criterios en sostenibilidad y mejores condiciones en el diseño.

CONCLUSIONES

- El desarrollo de un análisis comparativo entre productos del mercado actual y productos rediseñados es una forma eficiente de mostrarle a la industria que invirtiendo en criterios de sostenibilidad se pueden mejorar los productos.
- Mediante este cuadro comparativo se puede demostrar como el producto con mayor puntaje que en este caso está subrayado en amarillo y es el rediseño puede ser de más alta demanda en el mercado gracias a que es reutilizable y suple varias funciones, entre estas: ser apilable y reducción del material.
- Al rediseñar el empaque se encontró que variar las dimensiones de la tarrina ayudan a darle resistencia logrando sostener firmemente la tapa.
- Los productos sostenibles siempre tendrán a mediano y largo plazo mayores beneficios económicos, ecológicos y productivos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas. (18 de Junio de 2018). DANE. Obtenido de https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/pib/ambientales/cuentas_ambientales/cuentas-residuos/Bt-Cuenta-residuos-2016p.pdf
- Fernández, R. A. (3 de Octubre de 2018). pressreader. Obtenido de <https://www.pressreader.com/colombia/el-colombiano/20181003/281513637094637>.
- Grupo de Polímeros y Reactores de Polimerización. (2011). Obtenido de <http://www.gp.santafe-conicet.gov.ar/cursos/b/b.21b.pdf>
- Institución Universitaria ESUMER . (8 de Abril de 2010). Slideshare. Obtenido de <https://es.slideshare.net/VirtualEsumer/tipos-de-empaques-y-embalajes-aplicacin-industria>
- Martín, A. P. (2017). Universidad Autónoma del Estado de México . Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/154797870.pdf>
- MC.Adrián Méndez Prieto. (1 de Junio de 2016). Plastics Technology México. Obtenido de <https://www.pt-mexico.com/art%C3%ADculos/tipos-de-contaminacin-durante-el-reciclado-de-plsticos>
- Murillo, L. G. (31 de Agosto de 2017). Colombia genera 12 millones de toneladas de basura y solo recicla el 17%. Dinero. Obtenido de <https://www.dinero.com/edicion-impresa/pais/articulo/cuanta-basura-genera-colombia-y-cuanta-recicla/249270>
- Negocios, R. d. (18 de Septiembre de 2011). El Espectador. Obtenido de <https://www.elespectador.com/noticias/economia/plastico-solido-articulo-300160>.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2018). UNDPG. Obtenido de <http://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals/goal-12-responsible-consumption-and-production.html>

ANÁLISIS COMPARATIVO DE EMPAQUES DE BOMBILLAS: UNA ALTERNATIVA PARA EL FIN DE VIDA Y OPTIMIZACIÓN DE EMPAQUES

COMPARATIVE ANALYSIS OF BULB PACKAGING: AN ALTERNATIVE FOR THE END OF LIFE AND OPTIMIZATION OF PACKINGS

SEBASTIAN GRANDA ARANGO

GRANDASEBASTIAN@GMAIL.COM

MARIAN CAMILA ARANGO AGUDELO

MCAMILA606@GMAIL.COM

VIVIAN SUÁREZ MORENO

VIVIANSUAREZ@ITM.EDU.CO

INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO

SEMILLERO EXPERIMENTAL DE ECOMATERIALES

RESUMEN

En Colombia el mercado consumista continúa en aumento, la cantidad de empaques generados por el transporte y el almacenamiento de productos también crece y sumado a que la demanda de energía en el país en el último año aumentó en un 3,5% constituye un panorama poco alentador.

El 20% de consumo de energía en los hogares, corresponde al uso de bombillas eléctricas; una bombilla LED, tiene 50.000 h de vida útil pero su empaque es descartado al instante, convirtiéndose en un problema de generación de residuos y al mismo tiempo una oportunidad en la labor del diseñador.

Esta investigación tiene por objetivo estudiar el ciclo de vida del empaque del bombillo, evaluar las etapas en que el diseñador interviene y validar con un estudio de caso comparativo cual es el grado de sostenibilidad que tiene el bombillo del mercado actual y su empaque en comparación con la propuesta de rediseño y optimización de empaque planteada. La

herramienta utilizada es el checklist de sostenibilidad, donde se presentan 71 preguntas de diseño que encaminan la labor del diseñador y se facilita el análisis comparativo entre los dos productos en estudio y se entregan resultados cuantitativos; la herramienta utilizada facilita el análisis comparativo desde el enfoque social, ambiental y económico.

Finalmente, el rediseño presentado consolida un empaque con mejores condiciones en el fin de vida, mayor grado de sostenibilidad, que se demuestra en una propuesta que evita el exceso de materiales y procesos productivos encaminados al usuario a reusar el empaque, evitando su descarte.

PALABRAS CLAVES

empaques de bombillas, reúso de empaques, desarrollo de empaques, sostenibilidad.

ABSTRACT

In Colombia the consumer market continues to increase, the amount of packaging generated by transportation and storage of products also increases and added to the fact that the demand for energy in the country in the last year increased by 3.5% is a little encouraging.

20% of energy consumption in homes, corresponds to the use of electric bulbs; an LED bulb, has 50,000 hours of useful life but its packaging is discarded instantly, becoming a problem of waste generation and at the same time an opportunity in the work of the designer.

The objective of this research is to study the life cycle of the bulbs packaging, to evaluate the stages in which the designer intervenes and to validate with a comparative case study which is the degree of sustainability of the current market bulbs and their packaging compared to the proposed redesign and packaging

optimization proposed. The tool used is the sustainability checklist, which presents 71 design questions that guide the work of the designer and facilitates the comparative analysis between the two products under study and provides quantitative results; the tool used facilitates the comparative analysis from the social, environmental and economic focus.

Finally, the redesign presented consolidates a package with better conditions at the end of life, a greater degree of sustainability, which is demonstrated in a proposal that avoids the excess of materials and production processes aimed at the user to reuse the packaging, avoiding its discarding.

KEYWORDS

light bulbs packaging, packaging reuse, packaging development, sustainability.

INTRODUCCIÓN

Tan solo en el año 2000 se tenía miedo de hablar del daño medioambiental, pero sin embargo las personas comenzaron a tomar medidas. Pequeñas acciones para retribuir un cambio a dicha eventualidad, cosas tales como comenzar a cambiar de una bombilla incandescente a una ahorradora. Pero sin embargo, las pequeñas acciones también tienen por tanto, sus repercusiones ambientales. En ese año, en Colombia, el consumo energético per cápita oscilaba entre los 829.40 kWh y 844.60 kWh.

Ya a la fecha, 2018, y con la existe de una mayor conciencia medioambiental el incremento del consumo energético sigue latente, al punto de que en el mes de enero se incrementó a un 3,5% (Pérez, 2018) y para no ser suficiente al mes de junio, tuvo un alza del 3,9% con respecto al mismo mes del 2017 (Economía, 2018)

Según estadísticas, el 99,0% de la población colombiana cuenta con acceso a la electricidad. (Mundial, Energía, & Energía, S.f) Y teniendo en cuenta que el 20% del consumo energético de los hogares radica en el uso de bombillas eléctricas (Sanz, 2015) con una vida útil muy grande; 50.000 h como es el caso de la bombilla tipo LED.

La recurrencia de la población al uso de este tipo de bombillas va por cuenta del bajo consumo de esta luminaria que permite un importante ahorro energético. Sumado a que son más resistentes que las bombillas con filamento y que, lo que les da mayor popularidad en el mercado es que tienen una importante reducción en la factura de la luz.

Al menos en cada uno de los hogares colombianos se cuenta con algún tipo de luminaria desde una bombilla incandescente hasta un bombillo ahorrador, o las ya famosas bombillas LED. Pero qué tienen (Economía, 2018) entre las 1.200h hasta las 50.000h y un empaque para su transporte y almacenamiento

Una bombilla no puede entenderse al momento de la compra como un solo elemento constitutivo sino que la bombilla cuenta con un empaque que a diferencia del producto que contiene cuenta con una vida útil muy corta. Los empaques convencionales de bombillas están hechos en su mayoría por cartulina dúplex (Tiene como base papel Kraft laminado con papel bond blanco, Resistente a la grasa y humedad; permite ser impreso pegado, plegado y troquelado) tiene un corto periodo de uso porque al momento de la adquisición y la posterior instalación del bombillo es desechado al instante

Por otra parte El empaque de puede definir como contenedor es utilizado para proteger, promocionar, transportar y / o identificar un producto (McNeal, 2014). De la misma manera existe un viejo dicho que afirma que el empaque es el producto (Meyers & Gerstman, 2006) Y no es algo alejado de la realidad,

el empaque es quien comunica, genera la relación entre el comprador y el producto. Y es el diseñador quien define los atributos que contendrá o la obsolescencia programada.

El desarrollo de empaques sostenibles, es y ha sido un objetivo al momento del diseño de algún producto, es un desafío a la hora de hablar de aportes medioambientales de esta manera y con el fin de lograr el desarrollo un empaque de este índole, se tiene como objetivo el estudio de ciclo de vida del empaque del bombillo. Se pretende evaluar los empaques de las bombillas convencionales con el objetivo de establecer el grado de sostenibilidad a partir de un estudio de caso comparativo entre el empaque más convencional que circula en el mercado en comparación con una propuesta de rediseño y optimización del empaque planteado.

Todo a partir de un checklist de sostenibilidad que encaminan la labor del diseñador y se facilita el análisis comparativo entre los dos productos en estudio y se entregan resultados cuantitativos; la herramienta utilizada facilita el análisis comparativo desde el enfoque social, ambiental y económico.

Finalmente, el rediseño presentado consolida un empaque con mejores condiciones en el fin de vida, mayor grado de sostenibilidad, que se demuestra en una propuesta que evita el exceso de materiales y procesos productivos encaminados al usuario a reusar el empaque, evitando su descarte.

METODOLOGÍA

El método utilizado fue un análisis de caso comparativo el cual resulta convenientes cuando no es posible llevar a cabo un diseño experimental, o cuando hay una necesidad de comprender y explicar la influencia de las características del contexto en el éxito de las iniciativas del programa o política. (Goodrick, S.f)

Esta información es valiosa ya que permite adaptar las intervenciones con miras a obtener los resultados deseados. En este caso abarcando dos tipos de empaques; el empaque convencional del mercado. Y el rediseño planteado.

Como herramienta se tienen una serie de preguntas de diseño que encaminan la labor del diseñador y se facilita el análisis comparativo entre los dos productos en estudio.

Caso 1.	Caso 2.	Si = 1	No = 0	A veces = 0,5	No aplica = /



Preguntas

1. Optimizar la vida del sistema	El producto ofrece soluciones para uso compartido?	0	1
	El producto tiene posibilidad de mantenimiento, reparación y sustitución?	0	0
	El producto promueve la reutilización?	0	1
	El producto se puede reutilizar?	1	1
	El producto posee más que un único uso o función?	0	1
	El producto sirve para recargarse o reabastecerse?	/	/
	El producto fue diseñado con partes modulares o intercambiables?	0	0
	El producto es diseñado con la intención de ser reutilizado por minoristas?	0	1
	El consumidor recibe un incentivo por retornar el producto/empaque?	0	0

2. Optimizar el uso de recursos	El producto optimiza el uso de recursos locales?	0	1
	El desarrollo del producto sirve para crear convenios que faciliten la producción o el empaque en el lugar de consumo?	0	1
	Los clientes son incentivados a reutilizar el empaque del producto?	/	/
	El producto se ofrece de acuerdo a una demanda determinada?	1	1
	El producto está hecho con materiales de bajo impacto en su proceso productivo?	1	1
	El producto utiliza un número mínimo de materiales y aditivos?	1	1
	El producto está hecho con materiales certificados de acuerdo a normas ambientales?	1	1
	El producto optimiza el espacio vacío dentro del mismo?	0.5	0.5
	El producto optimiza la cantidad de materia prima utilizada desde la fabricación hasta el transporte?	1	1
	El producto reduce o evita el uso de tintas?	0	1

3. Minimizar y valorizar los residuos	El producto permite integrar la recolección a la oferta de producto/servicio, para reutilizar, re manufacturar o reaprovechar energía?	1	1
	El producto fue diseñado buscando convenios locales pensando en el reciclaje de residuos de fabricación?	1	1
	El producto fue diseñado utilizando materiales reciclados, reciclables o compostables?	0	1
	El producto fue diseñado usando materiales provenientes de acopios o polos de reciclaje?	/	/
	El producto facilita la separación de las partes que lo compone para ser recicladas?	1	1
	El producto tiene refuerzos y soluciones geométricas que aumentan la rigidez de las piezas, en lugar de usar fibras metálicas de refuerzo?	/	1
	El producto evita aditivo endurecedores?	1	1
	En el desarrollo del producto fueron identificados los materiales conforme legislación ambiental?	/	/
	El producto reduce al máximo los diferentes materiales utilizados?	1	1
	El producto facilita la remoción de acabados superficiales para reciclaje?	/	/
	El color del producto se da por la pigmentación del polímero o cartón y no por la pintura?	1	1

4. Visar Biocompatibilidad	En el diseño del producto, son establecidos acuerdos para utilización de recursos locales y recursos renovables?	0	0
	En el caso de estar hecho con materiales renovables, el producto continúa atendiendo la demanda de necesidades y funciones?	1	1
	El material base de todos los componentes es biodegradable y facilita el compostaje?	0,5	1

5. Diseñar para optimizar el transporte	Se optimizó el diseño del empaque primario del producto para la optimización en el transporte?	0	0
	El empaque para transportar el producto es eliminado a través del rediseño del empaque primario o viceversa?	0	0
	El empaque primario del producto es diseñado de forma modular en relación al empaque secundario o de distribución?	/	/
	El empaque para distribuir el producto tiene en cuenta la medida de pallets?	/	/
	El embalaje de transporte es reciclable o retornable?	/	/
	El empaque del producto es diseñado para ser reducido o compactado cuando esté vacío?	0	1
	El empaque del producto contribuye con la reducción de pérdidas y daños causados durante el transporte?	1	1
	En caso de ser en cartón, el producto está pensado para soportar mayor resistencia en el apilamiento?	1	1
	El embalaje es diseñado para la eliminación de pallets?	/	1

6. Reducir la toxicidad	Se considera la integración y recuperación del producto en el fin de vida, en caso de utilizar sustancias tóxicas o nocivas?	/	/
	El producto se diseña teniendo en cuenta las sustancias restringidas y la legislación que prohíbe el uso de determinadas sustancias?	/	/
	El producto evita aditivos o materiales auxiliares que contengan metales pesados?	1	1
	En el caso de ser papel, se evitan los que usan aclaramientos excesivos nocivos para el medio ambiente.	0	/
		18,5	30

7. Aumentar la equidad e integrar los actores del sistema	Se promueve y facilita el intercambio de conocimiento entre los participantes del sistema?	/	/
	Se envuelven a los proveedores y subproveedores en el proceso de diseño y decisión?	/	/
	El producto es accesible a personas de baja renta?	1	1
	El embalaje ayuda a que el producto garantice condiciones saludables y seguras al cliente?	/	/
	El producto promueve el uso compartido entre vecinos?	/	/
	Se promueven sistemas de codesign en donde los actores participan en el desarrollo del producto?	/	/
	Se promueven productos que habiliten la integración entre generaciones, géneros y culturas?	/	/

8. Promover el consumo responsable	El producto brinda informaciones para educar clientes finales sobre el comportamiento responsable y sustentable?	0	1
	Los consumidores son informados al respecto del ciclo de vida del producto?	0	0
	El cliente / usuario final se involucra en la producción, implementación y estandarización del empaque?	/	/

9. Fortalecer y promover los recursos locales	El desarrollo del producto ayuda a respetar y fortalecer las características locales?	0	0	
	El desarrollo del producto ayuda a respetar y fortalecer la identidad y diversidad cultural?	/	/	
	El desarrollo del producto fortalece el papel de la economía local, creando servicios en el mismo lugar donde será utilizado?	/	/	
	El desarrollo del producto promueve sistemas de uso de recursos, adapta e promueve sistemas de uso de recursos locales?	0	0	
	El desarrollo del embalaje promueve empresas e iniciativas locales?	/	/	
	El desarrollo del producto promueve y se apoya en redes de colaboración, de personas y de productos?	0	0	
	Se identifica el territorio, los atributos del origen del producto en el empaque?	0	1	
	Valoriza la identidad local en el lenguaje y en los elementos gráficos de las partes?	/	/	
			1	3,5

10. Mantener la viabilidad económica	En el desarrollo del empaque se utilizaron materiales y procesos sencillos en términos de costos de producción?	1	1
	El desarrollo del producto se adoptaron recursos fácilmente disponibles?	1	1
	En el desarrollo del producto se utilizaron recursos y proveedores locales?	0	1
	En el desarrollo del producto fueron simplificados los procesos productivos, evitando acabados especiales, estructuras geométricas complejas o muchos componentes para montaje?	1	1
		3	4

22,5 **37,5**

de criterios en sostenibilidad y mejores condiciones en el diseño.

RESULTADOS

El tiempo de degradación del cartón es alrededor de un año, por ser básicamente celulosa, su tiempo de descomposición es corto y más con la exposición a la lluvia. Pero uno de los mayores problemas durante el tiempo de descomposición está en el uso de las tintas que se usan. Por tanto, en el rediseño plantea cuenta con reducción de tintas y el uso de elementos necesarios.



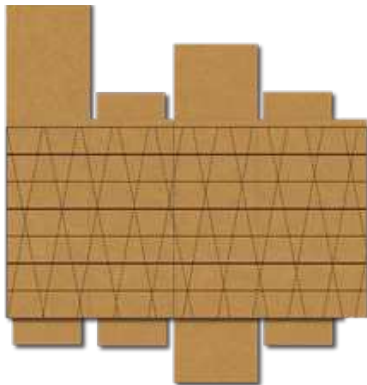
El anterior cuadro está compuesto por 10 parámetros de sostenibilidad en donde del 1 al 6 corresponden a la parte ambiental y son: optimizar la vida del sistema, optimizar el uso de los recursos, minimizar y valorizar los residuos, visión de biocompatibilidad, diseñar para optimizar el transporte y reducir la toxicidad; del 7 al 9 corresponden a la parte social y son: aumentar la equidad e integrar los actores del sistema, promover el consumo responsable, Fortalecer y promover los recursos locales; y el 10 corresponde a mantener la viabilidad económica.

En naranja está señalado el empaque que tiene mayor puntuación ya que cumple con mayor cantidad

El nuevo empaque integra los elementos visuales necesarios para que los consumidores puedan identificar con mayor facilidad la utilidad de cada producto.



La información contenida en el empaque, refuerza los valores, combinando el atractivo sostenible con un diferencial de producto con una comunicación con símbolos, una visualización de información más limpia y directa en el empaque.



Cada empaque, cuenta con una serie de líneas guías para sus dobles y un troquelado en la parte posterior el cual permite hacer origami de acordeón el cual permite disponerse de varias maneras.



Se evalúa la optimización de la vida útil del empaque, su disposición con el juego de formas permite la reutilización del mismo ya que el empaque posee más de un único uso. Además de eso, lo promueve para que los compradores potenciales lo vean de manera explícita por su información visual e implícita por la constitución misma del material. El material, cartón kraft, permite ser reciclado y de esa remanufacturado para la producción de otros empaques.



Por otra parte, el factor educativo juega un papel muy importante. El producto, brinda información para educar los clientes finales sobre el comportamiento responsable y sustentable, los consumidores son informados al respecto del ciclo de vida del producto.



En cuanto a la producción, el desarrollo del producto está constituido con materiales de fácil disponibilidad y el diseño simplifica formas y evita muchos componentes en su montaje, y sumado a esto los textos e iconografía están estampados en una tinta degradable para así pueda degradarse sin ningún inconveniente en los ambientes húmedos.

CONCLUSIONES

En el diseño y desarrollo de empaques sostenibles se pueden evidenciar oportunidades de diseño, situaciones innovadoras donde se busque convertir aquellos componentes de productos que consideramos obsoletos en elementos decorativos, con un fin más práctico y esto es a lo que le puede denominar como el plus que se gana a partir del estudio y el análisis de productos en el mercado.

El desarrollo de un análisis comparativo entre productos el mercado actual y producto rediseñados es una forma eficiente de mostrarle a la industria que invirtiendo en criterio de sostenibilidad se puede mejorar los productos.

Como se planteó en un comienzo, el desarrollar empaques sostenibles es un desafío a la hora de diseñar debido a que no solo se deben tener en cuenta factores estéticos sino ambientales y también deben existir

el factor social. Para que de esta manera, el producto planteado cumpla el fin primordial que es extender su vida útil y por tanto ser considerado sostenible ya que contiene esos tres factores que permiten una óptima disposición de los elementos e insumos que lo componen.

BIBLIOGRAFÍA

- Economía, R. (18 de Julio de 2018). Demanda de energía creció 3.9% en junio de este año. El espectador. Obtenido de <https://www.elespectador.com/economia/demanda-de-energia-crecio-39-en-junio-de-este-ano-articulo-800911>
- Giovanini, K. (S.f). Expok . Obtenido de <https://www.expoknews.com/8-empaques-socialmente-responsables/>
- Goodrick, D. (S.f). UNICEF. Obtenido de <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/MB9ES.pdf>
- McNeal, M. (2 de Febrero de 2014). American Marketing Association. Obtenido de <https://www.ama.org/search/pages/results.aspx?k=PACKAGING>
- Meyers, & Gerstman. (2006). El empaque visionario. CECSA.
- Mundial, B., Energía, A. I., & Energía, P. d. (S.f). Grupo Banco Mundial. Obtenido de <https://datos.bancomundial.org/indicador/EG.ELC.ACCS.ZS>
- Pérez, G. T. (15 de Febrero de 2018). 3.5% creció la demanda de energía en enero de 2018 en Colombia. El Mundo. Obtenido de <http://www.elmundo.com/noticia/3-5crecio-la-demanda-de-energia-en-enero-de-2018-en-Colombia/367086>
- Sanz, A. R. (15 de Abril de 2015). Alma, Corazón y Vida. El Confidencial . Obtenido de https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2015-04-15/10-sencillos-trucos-para-ahorrar-energia-y-un-pastizal-en-facturas_756411/

ANÁLISIS DE SOSTENIBILIDAD DE EMPAQUES PARA HUEVOS: UNA PROPUESTA DE REDISEÑO

ANALYSIS OF SUSTAINABILITY OF PACKINGS FOR EGGS: AN OFFER OF REDESIGN

TATIANA ANDREA RESTREPO LÓPEZ

TATIANA_0992@HOTMAIL.COM

SEBASTIAN GRANDA ARANGO

GRANDASEBASTIAN@GMAIL.COM

VIVIAN LICETH SUÁREZ MORENO

VIVIANSUAREZ@ITM.EDU.CO

INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO MEDELLÍN

INGENIERÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL

SEMILLERO EXPERIMENTAL ECO-MATERIALES

RESUMEN

La industria avícola es uno de los sectores más importantes dentro de la actividad agro del país, su crecimiento en los últimos años ha sido significativo tanto que una persona pasó de consumir 160 huevos en el año 2000 a 271 para el año 2017, generando con esto un aumento en el desperdicio de su empaque.

El empaque de huevos está contemplado en todas las etapas de transporte en la cadena productiva, se sabe que el periodo de uso de una caja de huevos oscila entre las 3 a 4 semanas que es el tiempo usual en el cual se conservan los huevos, al llegar a la mesa del consumidor el empaque se convierte inmediatamente en basura o reciclaje, sin considerar el reúso en su fin de vida; se hace urgente un repensar sobre un esquema de consumo nacional consciente, valorizado en la labor del Diseñador Industrial.

En esta investigación se presenta un estudio de caso donde se evalúa el grado de sostenibilidad de 2 empaques de forma comparativa; inicialmente se hace

un análisis cualitativo donde se estudia el empaque del mercado actual, sus atributos y condiciones del empaque comparado con una propuesta de rediseño y optimización donde se valoran las mejoras en el uso de materiales, inclusión de proveedores locales y accesibilidad en precio y en la segunda etapa se presentan los resultados de forma cuantitativa demostrando que el empaque desarrollado puede tener un segundo uso; elimina un empaque secundario en todo el proceso de transporte y presenta mejores condiciones al sistema de apilamiento, consolidando mejores atributos sostenibles.

PALABRAS CLAVE

sostenibilidad, empaques, huevos, rediseño, packaging

ABSTRACT

poultry industry is one of the most important sectors inside the agro activity of the country, its growth in the last years has been significant so much that in the year 2000 a person could be able to eat 160 eggs, in the year 2017 the consumption had an increase of 271 eggs, generating with this an increment in the waste of packaging.

the egg packing is contemplated in all the stages of transport in the productive chain, it is known that the period of use for an eggs box ranges between 3 to 4 weeks that it is the usual time in which the eggs remain, when it reaches to the consumer the packing turns immediately into garbage or recycling, without considering that it could be recycled in its end of life; national conscious consumption, valued in the labor of the Designer. In this research a study case is presented where is evaluated the grade of sustainability of 2 packings in a competitive form; initially a qualitative analysis is done studying the current market, its attributes and conditions of the purchases

packing with a redesign proposal and optimization where the improvements are valued in the use of materials improve of suppliers and accessibility in Price, and in the second stage results are presented in a quantitative form demonstrating that the developed packaging can have a second use; secondary packaging is deleted in the transport process and presents better conditions in the stacking system, consolidating better sustainable attributes.

INTRODUCCIÓN

Según la Federación Nacional de Avicultores de Colombia (Fenavi), al año 2017 en promedio cada colombiano consume al año 271 huevos (PORTAFOLIO, 2017), su aumento se puede derivar del fácil acceso del producto, contenido proteico y su precio asequible. La industria avícola cuenta con iniciativas de inversión extranjera debido al crecimiento y desarrollo que ha tenido el sector (Gutiérrez, 2017).

Debido al aumento comercial o de producción de huevo, los empaques para este producto han venido también en aumento. El empaque más conocido es el de cartón, o cubeta, que puede ser cubierto o no. Están elaboradas de papel y cartón reciclado, el cartón permite ser reciclado y volver a su ciclo productivo, sirviendo como fuente para la elaboración de más bandejas. Para facilitar su reciclaje, deberán mantenerse limpios y secos, sin que se contamine el material con otros productos o líquidos como el agua o el aceite, por ejemplo, que cohabitan con en la cocina (ganadero, 2015).

En el transporte de las canastas de huevos, se emplea un empaque secundario a base de cartón, el cual contiene una canasta sobre la otra de forma que permita su apilamiento. Al eliminar el empaque secundario, beneficiaría en cuanto a sostenibilidad a las empresas, debido a la disminución de costos en material y aumento de área de transporte.

El desarrollo sostenible es aquel que permite satisfacer las necesidades actuales sin afectar o sacrificar la habilidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades (Avicultores, 2018).

Partiendo de la problemática de reutilización del empaque, se busca que este rediseño logre generar un impacto en los hogares buscado que se pueda lograr un aprovechamiento del mismo o una reutilización en punto de consumo. Adicional a esto, un nuevo diseño de las canastas para que haya un apilamiento directo entre ellas, permitiría la eliminación del empaque secundario. De esta forma, se aportaría a la industria un empaque sostenible en factores de medio ambiente, económico y nuevo desarrollo.

El objetivo de este proyecto es desarrollar un nuevo producto de empaque para huevos, que permita el buen apilamiento, reducción de material dando como resultado la eliminación del empaque secundario en el proceso de transporte y la generación del reúso siendo este también un material comorable.

Partiendo de esta problemática y reto se presenta este estudio de comparación que cuenta con el estudio cualitativo y cuantitativo explicándose detalladamente cada uno de los puntos a tratar, pero con el valor agregado y es pensando en la contaminación ambiental, algo que muchos se hacen los desentendidos con dicho tema.

A parte de todo el estudio busca por medio de la comparación: la optimización la vida del sistema, optimizar el uso de recursos, minimizar y valorizar los recursos, visar biocompatibilidad, diseñar para optimizar el transporte y por último reducir la toxicidad todo al poyo de la sostenibilidad del producto, encargándose específicamente de la credibilidad del estudio.

Específicamente se tratará a continuación los pilares teóricos tomados en cuenta y el enfoque del producto

CRECIAMIENTO DE LA INDUSTRIA AVÍCOLA

El sector avícola colombiano está atravesando por un excelente momento, contando con el interés de inversores extranjeros que se están sumando al crecimiento y desarrollo sostenido del sector (Gutiérrez, 2017). La avicultura ha impulsado el desarrollo económico de la industria agro, este sector ha mantenido un crecimiento sostenible y constante al cabo de los últimos años.

CONSUMO DE HUEVO AUMENTO EN LOS ULTIMOS AÑOS

En la dieta de cada colombiano, el consumo de huevo ha venido creciendo. Hoy, de acuerdo con la Federación Nacional de Avicultores de Colombia (Fenavi), el promedio de cada colombiano por año es de 271 huevos, mientras que, en el año 2000, era de 160, lo que indica un aumento de más de 100 huevos en apenas 17 años (PORTAFOLIO, 2017).

El cambio que ha tenido la población colombiana con respecto al aumento en el consumo de huevo, se debe a la facilidad del acceso al producto, su bajo costo y su alto nivel nutricional.

Para el presidente de Fenalco, Guillermo Botero, el crecimiento del consumo de huevo también está ligado a que los avicultores han impulsado este producto mostrando sus beneficios y aseguró que espera que, a mediano plazo, el consumo per capital de cada colombiano sea de 365, es decir, un huevo al día por cada consumidor (PORTAFOLIO, 2017)

El aumento de nuevos productos en el mercado al día de hoy, no han generado que los hogares colombia-

nos dejen de consumir en altas proporciones el huevo, siendo así un producto tradicional en la canasta familiar.

EMPAQUE PARA HUEVOS

El empaque más común es el del cartón que cuenta con una cobertura parcial y en otros casos total, todo depende de la industria encargado de su distribución. Estas cajas son fabricadas, con papel reciclado o cartón comúnmente conocido como maple, de tal manera que se usan una sola vez, es decir que su vida útil es tan corta que sus propiedades se van perdiendo y, por ende, el producto se puede poner en riesgo.

El gremio indicó que una de las características de las bandejas de huevo reutilizadas son el deterioro en los bordes, humedad, residuos de huevo, materia fecal, plumas, polvo, insectos, huevos secos adheridos al cartón y decoloración (ganadero, 2015).

COMPONENTES CAJA DE HUEVOS

Las cajas de huevos o maples generalmente están hechas de papel y cartón reciclado. El cartón es una de las principales materias primas para la fabricación de cajas, envases y embalajes, interviniendo en la mayoría de las cadenas de producción y distribución a nivel mundial.

La recuperación del cartón permite integrarlo nuevamente al ciclo productivo, como fibra reciclada. En el caso de que el cartón no sea apto para el reciclaje, gracias a su biodegradabilidad puede ser utilizado para la producción de biocombustibles u otros materiales.

Para facilitar su reciclaje, deberán mantenerse limpios y secos, sin que se contamine el material con otros productos o líquidos como el agua o el aceite, por ejemplo, que cohabitan con él en la cocina.

SOSTENIBILIDAD

El desarrollo sostenible es aquel que permite satisfacer las necesidades actuales sin afectar o sacrificar la habilidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades (Avicultores, 2018).

La sostenibilidad conllevó necesariamente a cuestionar políticas de desarrollo mundial, enfocándose en los desafíos ambientales, políticos y económicos que enfrenta el mundo, por lo que los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) se constituyen hoy en un faro que permite a los diferentes sectores alinear sus actividades y entender los desafíos que deben enfrentar para autodenominarse como “sostenibles” (Avicultores, 2018).

DISEÑO DE EMPAQUES

El empaque es diseñado de acuerdo a la cadena de valor, el empaque toma relevancia en el momento que llega a su consumidor final, en ese momento es donde se evalúa que tan eficiente e innovador es.

“En estos momentos el empaque ha tomado un gran protagonismo. Cada vez hay más innovación y creatividad para generar mayor impacto. Antes el empaque era un vendedor silencioso, ahora el empaque grita, atrae, seduce y crea un vínculo entre el consumidor y la marca”, dijo la vicepresidente consultora de NewLink Group Miami, Socorro Jaramillo (Merca-deo, 2010).

El empaque tiene una funcionalidad principal persuadir al consumidor en el punto de venta, generando impacto para al final generar la compra.

Materiales: deben ser amigables con el medio ambiente. “Las empresas han visto que la conciencia social y ecológica no sólo se deben aplicar al empaque, sino a los productos mismos”, dijo Mazuera (Merca-deo, 2010).

CICLO DE VIDA DE LOS EMPAQUES

El empaque cumple varias funciones desde su concepción hasta su disposición final, su metodología conlleva un sistema para comprender que el empaque puede revalorizarse con posibilidad de interacción todo eso desde las fuentes de los materiales, su diseño, fabricación, uso, transporte y distribución y su disposición final.

Sin embargo, como señala el diseñador Bryan Shoya, (Director de Diseño de Kaleidoscope), la viabilidad de una verdadera sustentabilidad impone un desafío económico complejo, donde la verdad es que muy pocos consumidores, empresas usuarias de empaques (marcas) y municipalidades están dispuestas a pagar por soluciones de packaging de vanguardia con desarrollo de materiales complejos que garanticen cero impacto ambiental, alto desempeño, excelente presentación y bajos costos. Se suma a este escenario, el crecimiento del mercado de materiales commodity por parte de países asiáticos, que bajan los costos de los materiales, lo que tiene un impacto en la industria de los materiales reciclables (recolectan volumen y pagan por peso) (Arrieta, 2016).

TRANSPORTE DEL EMPAQUE

La cadena de distribución del huevo es muy rápida, desde el momento en que la gallina pone el huevo hasta los hogares pasan alrededor de tres días; para que los huevos lleguen al consumidor final frescos y con calidad es fundamental cuidar la distribución, higiene, tiempo y temperatura.

La distribución de los huevos desde su empaque hacia las tiendas se realiza por medio de camiones limpios y desinfectados aptos para el transporte de alimentos. El almacenamiento y transporte se realizan evitando cambios de temperatura que afecten la calidad del huevo.

METODOLOGÍA

El método de investigación utilizado es del tipo conceptual - teórico a través de la recolección de información sobre el objetivo de estudio “desarrollo de empaques sostenibles” y fue basado en investigación bibliográfica a partir de una revisión de la literatura en artículos académicos, revistas online e investigación documental.

[Las publicaciones fueron encontradas por medio de consultas al portal de periódicos CAPES (coordinación de perfeccionamiento de personal de nivel superior) en que el tema de la sostenibilidad dejó de ser una cuestión filantrópica y llegó a ser centro de interés tanto para empresas como para diseñadores. El uso de esta base de datos se justifica por la amplitud y facilidad de acceso para la mayoría de investigadores.

DISEÑO ACTUAL

Con el diseño actual se encuentra diferentes problemas de sostenibilidad como lo son:

- Empaque hecho de PET
- Requiere empaque secundario
- No es apilable
- No genera reúso



Imagen 1

REDISEÑO

Con el rediseño se logra un empaque completamente sostenible con los siguientes atributos:

- Empaque hecho de cartón reciclado (maple)
- Eliminación de empaque secundario
- Apilable
- Reúso

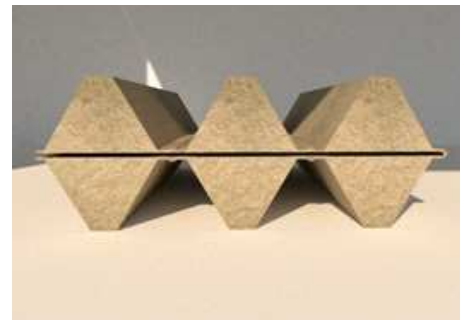


Imagen 2



Imagen 3

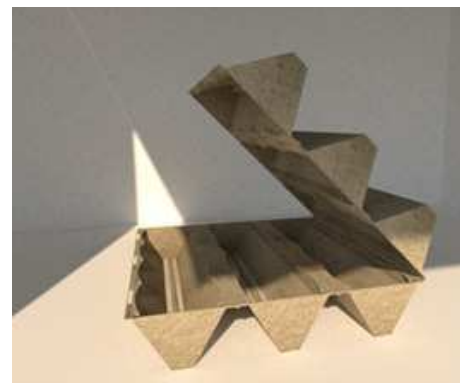


Imagen 4



Imagen 5

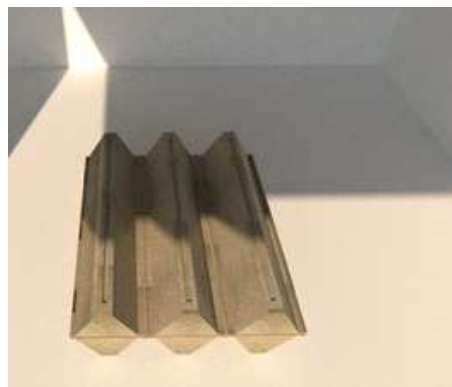


Imagen 9

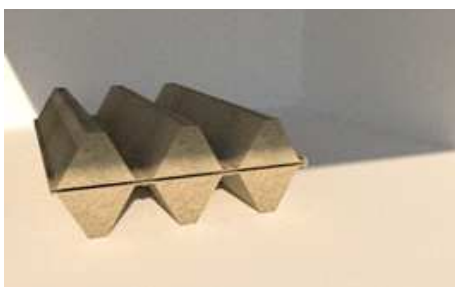


Imagen 6



Imagen 10





Imagen 7



Imagen 8

Acontinuacion se encuentra el checklist análisis de sostenibilidad, el cual se encuentra evaluado con los siguientes parametros
SI=1 NO=0 TAL VEZ =/

		Caso 1.	Caso 2.
Preguntas			
1. Optimizar la vida del sistema	¿El producto ofrece soluciones para uso compartido?	0	0
	¿El producto tiene posibilidad de mantenimiento, reparación y sustitución?	1	0
	¿El producto promueve la reutilización?	0	1
	¿El producto se puede reutilizar?	0	1
	¿El producto posee más que un único uso o función?	0	1
	¿El producto sirve para recargarse o reabastecerse?	1	1
	¿El producto fue diseñado con partes modulares o intercambiables?	0	0
	El producto es diseñado con la intención de ser reutilizado por minoristas?	0	0
	El consumidor recibe un incentivo por retomar el producto/empaque?	0	0

2. Optimizar el uso de recursos	¿El producto optimiza el uso de recursos locales?	0	0
	¿El desarrollo del producto sirve para crear convenios que faciliten la producción o el empaque en el lugar de consumo?	1	1
	Los clientes son incentivados a reutilizar el empaque del producto?	0	0
	¿El producto se ofrece de acuerdo a una demanda determinada?	0	0
	El producto está hecho con materiales de bajo impacto en su proceso productivo?	0	1
	¿El producto utiliza un número mínimo de materiales y aditivos?	0	1
	¿El producto está hecho con materiales certificados de acuerdo a normas ambientales?	1	1
	¿El producto reduce o elimina materiales innecesarios, partes o acabados especiales?	0	1
	¿El empaque es diseñado con el menor tamaño, peso y espesores posibles?	1	1
	¿El producto optimiza el espacio vacío dentro del mismo?	/	/
	¿El producto optimiza la cantidad de materia prima utilizada desde la fabricación hasta el transporte?	0,5	1
	¿El producto reduce o evita el uso de tintas?	0	1

3. Minimizar y valorizar los residuos	El producto permite integrar la recolección a la oferta de producto/servicio, para reutilizar, remanufacturar o reaprovechar energía?	/	/
	¿El producto fue diseñado buscando convenios locales pensando en el reciclaje de residuos de fabricación?	0	1
	¿El producto fue diseñado utilizando materiales reciclados, reciclables o compostables?	0	1
	¿El producto fue diseñado usando materiales provenientes de acopios o polos de reciclaje?	0	1
	¿El producto facilita la separación de las partes que lo componen para ser recicladas?	0	1
	¿El producto tiene refuerzos y soluciones geométricas que aumentan la rigidez de las piezas, en lugar de usar fibras metálicas de refuerzo?	/	/
	¿El producto evita aditivos endurecedores?	/	/
	¿En el desarrollo del producto fueron identificados los materiales conforme legislación ambiental?	1	1
	¿El producto reduce al máximo los diferentes materiales utilizados?	1	1
	¿El producto facilita la remoción de acabados superficiales para reciclaje?	0	1
	¿El color del producto se da por la pigmentación del polímero o cartón y no por la pintura?	1	1

4. Visar Biocompatibilidad	¿En el diseño del producto, son establecidos acuerdos para utilización de recursos locales y recursos renovables?	0	1
	¿En el caso de estar hecho con materiales renovables, el producto continúa atendiendo la demanda de necesidades y funciones?	/	1
	¿El material base de todos los componentes es biodegradable y facilita el compostaje?	0	1

5. Diseñar para optimizar el transporte	¿Se optimizó el diseño del empaque primario del producto para la optimización en el transporte?	0	1
	¿El empaque para transportar el producto es eliminado a través del rediseño del empaque primario o viceversa?	0	1
	¿El empaque primario del producto es diseñado de forma modular en relación al empaque secundario o de distribución?	0	1
	¿El empaque para distribuir el producto tiene en cuenta la medida de pallets?	1	1
	¿A embalaje de transporte es reciclable o reutilizable?	1	1
	¿El empaque del producto es diseñado para ser reducido o compactado cuando esté vacío?	0	1
	¿El empaque del producto contribuye con la reducción de pérdidas y daños causados durante el transporte?	0,5	0,5
	¿En caso de ser en cartón, el producto está pensado para soportar mayor resistencia en el empalme?	/	1
	¿El embalaje está diseñado para la eliminación de pallets?	0	0

6. Reducir la toxicidad	¿Se considera la integración y recuperación del producto en el fin de vida, en caso de utilizar sustancias tóxicas o nocivas?	/	/
	¿El producto se diseña teniendo en cuenta las sustancias restringidas y la legislación que prohíbe el uso de determinadas sustancias?	/	/
	¿El producto evita aditivos o materiales auxiliares que contengan metales pesados?	1	1
	En el caso de ser papel, se evitan los que usan aclaramientos excesivos nocivos para el medio ambiente.	/	/
		12	31,5

7. Aumentar la equidad e integrar los actores del sistema	¿Se promueve y facilita el intercambio de conocimiento entre los participantes del sistema?	1	1
	¿Se envuelven a los proveedores y subproveedores en el proceso de diseño y decisión?	1	1
	¿El producto es accesible a personas de baja renta?	0	1
	¿El empaque ayuda a que el producto garantice condiciones saludables y seguras al cliente?	1	1
	¿El producto promueve el uso compartido entre vecinos?	1	1
	¿Se promueven sistemas de codeign en donde los actores participan en el desarrollo del producto?	/	/
	¿Se promueven productos que habiliten la integración entre generaciones, géneros y culturas?	/	/

8. Promover el consumo responsable	¿El producto brinda informaciones para educar clientes finales sobre el comportamiento responsable y sustentable?	0	0
	¿Los consumidores son informados al respecto del ciclo de vida del producto?	0,5	0,5
	El cliente / usuario final se involucra en la producción, implementación y estandarización del empaque?	0	0

9. Fortalecer y promover los recursos locales	¿El desarrollo del producto ayuda a respetar y fortalecer las características locales?	1	1
	¿El desarrollo del producto ayuda a respetar y fortalecer la identidad y diversidad cultural?	/	/
	¿El desarrollo del producto fortalece el papel de la economía local, creando servicios en el mismo lugar donde será utilizado?	0	1
	¿El desarrollo del producto promueve sistemas de uso de recursos, adapta y promueve sistemas de uso de recursos locales?	1	1
	El desdiseño de empaque promueve empresas e iniciativas locales?	/	/
	¿El desarrollo del producto promueve y se apoya en redes de colaboración, de personas y de productos?	0	0
	¿Se identifica el territorio, los atributos y el origen del producto en el empaque?	0	0
	¿Valoriza la identidad local en el lenguaje y en los elementos gráficos de las partes?	0	0
		6,5	8,5

10. Mantener la viabilidad económica	¿En el desarrollo del empaque se utilizaron materiales y procesos asequibles en términos de costos de producción?	1	1
	¿El desarrollo del producto se adoptaron recursos fácilmente disponibles?	1	1
	¿En el desarrollo del producto se utilizaron recursos y proveedores locales?	1	1
	En el desarrollo del producto fueron simplificados los procesos productivos, evitando acabados especiales, ¿estructuras geométricas complejas o muchos componentes para montaje?	0,5	0,5
		3,5	3,5

El anterior cuadro está compuesto por 10 parámetros de sostenibilidad en donde del 1 al 6 corresponden a la parte ambiental y son: optimizar la vida del sistema, optimizar el uso de los recursos, minimizar y valorizar los residuos, visión de biocompatibilidad, diseñar para optimizar el transporte y reducir la toxicidad; del 7 al 9 corresponden a la parte social y son: aumentar la equidad e integrar los actores del sistema, promover el consumo responsable, Fortalecer y promover los recursos locales; y el 10 corresponde a mantener la viabilidad económica.

En amarillo está señalado el empaque que tiene mayor puntuación ya que cumple con mayor cantidad de criterios en sostenibilidad y mejores condiciones en el diseño.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Las cubetas de huevo, usualmente son constituidas Por cartón; fibras vírgenes y recicladas, sin embargo, los aglutinantes que se le adicionan son un inconveniente en su reciclaje no obstante, su degradación tie-

ne un periodo muy corto y más si este está expuesto a la lluvia y en su defecto en condiciones húmedas. Por tanto, en el desarrollo del rediseño de empaque, y debido a la constitución del mismo material del empaque, no se consideró como dificultad el reciclaje sino como oportunidad, para así, de esta manera se pueda optimizar el empaque permitiendo que este pudiese ser apilable y por consiguiente eliminar componentes innecesarios en su distribución y trasporte como cajas o cabuya.

CONCLUSIÓN

En el diseño y desarrollo de empaques sostenibles se pueden evidenciar oportunidades de diseño, situaciones innovadoras donde se busque convertir aquellos componentes de productos que consideramos un gasto corporativo más en elementos incluidos en el diseño, con un fin más práctico y esto es a lo que le puede denominar como el plus que se gana a partir del estudio y el análisis de productos en el mercado puesto que, en este caso, como se planteó como en un comienzo, se ha logrado eliminar el empaque secundario.

Con los resultados obtenidos con la comparación cualitativa y cuantitativa logra enfocarse y darle credibilidad al nuevo empaque rediseñado.

El desarrollo de un análisis comparativo entre productos el mercado actual y producto rediseñados es una forma eficiente de mostrarle a la industria que invirtiendo en criterio de sostenibilidad se puede mejorar los productos.

BIOGRAFÍA

Arrieta, M. L. (2016). EMPAQUES SUSTENTABLES Ciclo virtuoso desde el diseño hasta el des-

carte. NG Negocios Globales logística transporte y distribución.

Avicultores. (2018). Fenavi y el reconocimiento a la Sostenibilidad Avícola. Avicultores No.261, 32.

ganadero, C. (2015). ¿Cuál es el mejor empaque para los huevos? CONtexto ganadero.

Gutiérrez, M. d. (2017). Crecimiento de la industria avícola es un pilar del agro colombiano. aviNews avicultura.info.

Mercadeo. (2010). La innovación en el diseño del empaque. Dinero.

PORTAFOLIO. (2017). Consumo de huevo y pollo aumentó en la última década ¿a qué se debe su mayor presencia en la mesa? PORTAFOLIO.

LA POLÍTICA PÚBLICA DE PLANIFICACIÓN URBANA CIUDADES AMABLES Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO URBANO DE LA CIUDAD DE POPAYÁN (2012 - 2018)

THE URBAN PLANNING POLICY CIUDADES AMABLES AND ITS IMPACT ON THE URBAN DEVELOPMENT OF POPAYÁN CITY (2012 - 2018)

KÁROL TATIANA MUÑOZ HURTADO

KTMUNOZH@UNIMAYOR.EDU.CO

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA

CENTRO DE ESTUDIOS URBANOS

GRUPO DE INVESTIGACIÓN D&A

RESUMEN

Las ciudades colombianas han pasado de tener, en el año 2000, el 50% de la población del país, a un 76% en 2014 (Banco mundial, 2014) Este crecimiento acelerado de la población en los centros urbanos los ha llevado enfrentar una serie de problemáticas, referentes a movilidad, infraestructura, salubridad, servicios y medio ambiente, entre otros. La respuesta para ellas por parte del estado es conocida como política pública. Este trabajo de investigación determinará cuál ha sido el impacto de las políticas públicas de planificación urbana en el desarrollo urbano sostenible en la ciudad de Popayán, en los últimos tres periodos administrativos.

En el año 2006 desde el Departamento Nacional de Planeación se construye el documento Ciudades Amables. En él se compila la apuesta más grande, a nivel nacional, por la planificación de las ciudades colombianas. Constituyéndose así como la política

pública de mayor relevancia para el desarrollo de los centros urbanos del país.

Dado que es una disposición indicativa de orden nacional para determinar su impacto es necesario evaluar la acogida teórica y práctica de la política pública. La existencia de una coherencia normativa, probaría la primera. Esto es, a grandes rasgos, determinar si ha sido recogida por los planes de desarrollo de tres diferentes entidades territoriales. Nacional, departamental y municipal, entre los periodos 2006-2018 y 2012-2019. Por su parte el impacto práctico deberá ser establecido por medio de la medición de indicadores, abstraídos de lo propuesto en Ciudades Amables. De esta manera se podrá evidenciar con claridad el impacto de una política de nivel nacional en una ciudad periférica y así construir un plan de acción para la consolidación de una ciudad sostenible.

PALABRAS CLAVE

sostenibilidad, modelo de ciudad, evaluación, ciudad intermedia.

ABSTRACT

The colombian cities have gone from having, in the year 2000, 50% of the country's population, to 76% in 2014 (World Bank, 2014). This accelerated growth of population in urban centers has led them to face a series of problems, referring to mobility, infrastructure, health, services and the environment, among others. The response for them by the state is known as public policy. This research work will determine what has been the impact of public policies of urban planning on sustainable urban development in the city of Popayán, in the last three administrative periods.

In 2006, the Friendly Cities document was constructed by the National Planning Department. It compiles the largest bet, at a national level, for the planning of Colombian cities. Constituted as well as the public

policy of greater relevance for the development of the urban centers of the country.

Given that it is an indicative national order to determine its impact, it is necessary to evaluate the theoretical and practical reception of public policy. The existence of a normative coherence, would prove the first one. This is, broadly speaking, to determine if it has been collected by the development plans of three different territorial entities. National, departmental and municipal, between the periods 2006-2018 and 2012-2019. For its part, the practical impact must be established through the measurement of indicators, abstracted from what is proposed in Friendly Cities. In this way, it will be possible to clearly demonstrate the impact of a national level policy in a peripheral city and thus build an action plan for the consolidation of a sustainable city.

KEY WORDS

Sustainability, city model, evaluation, intermediate city.

INTRODUCCIÓN

En los años sesenta Estados Unidos pasaba por condiciones óptimas para el desarrollo de la políticas públicas. Primero gracias a las reformas introducidas en el país por Woodrow Wilson. Quien defendió la creación de una doctrina científica que pueda ser aplicada a la administración. Siendo partidario de la estricta separación de lo político y lo decisional, de lo burocrático y lo ejecutivo. El segundo se apoya en el éxito de las grandes empresas. Que generó un ambiente de confianza en la capacidad técnica para la resolución de problemas.

Así, después de la primera guerra mundial, es posible iniciar a pensar en estudios que apliquen el método científico en la búsqueda de soluciones a los proble-

mas gubernamentales. Por lo que cuando, en los sesenta, se proponen ambiciosos programas sociales, sanitarios y educativos en donde numerosos analistas y académicos se encargan de su formulación y control, las políticas públicas dan un gran salto (Boix Serra, 1991, Meny y Thoenig, 1992, Fernández, 1996, Valencia y Álvarez, 2008)

Las políticas públicas pretender ser y dar respuesta a las problemáticas sociales, por lo que este trabajo las considera una parte esencial en el lo referente a la serie de dificultades que las ciudades colombianas se están viendo obligadas a enfrentar. Por lo tanto este proyecto pretende identificar cómo impactan las políticas públicas el desarrollo urbano de la ciudad latina, para lo que expone una serie de contribuciones teóricas y conceptuales, además de los hallazgos de proyectos similares, que ayudan a aclarar esta idea.. Finalmente se plantean conclusiones.

Las políticas públicas:

Los países hispanohablantes enfrentan una serie de vacíos en la implementación y formulación de las políticas públicas (Arroyave, 2010). Vacío que parte de la dificultad de establecer un concepto al término política pública. En este aspectos los países anglosajones llevan una ventaja. Ya que para referirse a la política de poder usan el término *politic* y *policy* para referirse a lo que en América latina conocemos como política pública (Regonini, 1991 y Fernández 1996). Por lo que autores como Wildawsky (1979) aseguran que mejor que invertir tiempo en definir las es realizar un análisis de las mismas.

A pesar de esto una variada cantidad de estudiosos del tema se han tomado el trabajo de definir las. Desde aquellos que son considerados como los padres de las políticas públicas: Laswell y Kaplan (1992) quienes las definen como un programa proyectado con fines y prácticas. Pasando por autores como Ivens

y Jean-Claude (1992) quienes las ven como las respuestas a las demandas sociales. En donde las instituciones y organizaciones son los instrumentos que reaccionan a estas demandas, inputs, suministrando productos, outputs.

O Tamayo (1997) quien las delimita como el conjunto de objetivos, decisiones y acciones que lleva a cabo un gobierno para solucionar los problemas que en un momento determinado los ciudadanos y el propio gobierno consideran prioritarios. Para Muller (2004), no son necesariamente la solución a los problemas, sino una forma de institucionalización del trabajo gubernamental, lo que permite identificar la sustancia de los problemas, la naturaleza de las poblaciones implicadas y desarrollar conocimiento especializado que sustente su construcción. Sin embargo, autores como Graglia (2004) las siguen considerando como proyectos y actividades que un Estado diseña y gestiona a través de un gobierno y una administración pública con fines a satisfacer necesidades de una sociedad.

Como se puede observar la mayoría de las definiciones gira entorno a la idea de que las políticas públicas buscan dar solución a problemáticas sociales. Estas pueden estar construidas por proyectos, programas, actividades específicas o ser acciones que el Estado, a través del gobierno, decide implementar en la búsqueda de mejorar la calidad de vida de los habitantes de un territorio.

Académicos como Charles Jones (1970) y Tamayo (1997) sin embargo, han llegado a acuerdos acerca de su ciclo, en donde se fijan cinco fases esenciales:

1. Identificar y definir el problema.
2. Formular alternativas de solución.
3. Adoptar la alternativa.
4. Implementar la alternativa.
5. Evaluar los resultados obtenidos.

Este planteamiento tiene como objeto permitir que la administración haga un análisis, tome acción y evalúe resultados para determinar si es necesario continuar tomando medidas o iniciar nuevamente un estudio de caso, esto no tiene por qué suceder realmente, muchos procesos de construcción o implementación de políticas públicas saltan una o varias fases, o incluso alteran su orden (Tamayo 1997).

Lo ideal dentro de este proceso es la existencia de una participación activa de los grupos afectados por las diferentes problemáticas (Arroyave, 2010), de tal manera que la política pública que se construya responda a las necesidades de los ciudadanos. Lo que además contribuye en la solución de una de las mayores dificultades reconocidas por Tamayo (1997): identificar el problema. Usualmente se cree que el problema está ahí. Que existe una definición objetiva del mismo, concentrándose en la búsqueda de soluciones y alternativas. Pero, realmente el problema no existe, se construye subjetivamente, dependiendo de los intereses del observador. Por ello los administradores públicos deben tener, siempre, presente que su visión de un problema puede ser parcial y no necesariamente la más acertada.

La planificación urbana vista como una política pública:

Partiendo de la idea de que una política pública es un proyecto, programa, conjunto de programas, decisiones o acciones que el estado toma e implementa por medio de un gobierno se podría considerar que las cartas de navegación de las ciudades, su planificación y ordenamiento son, a grandes rasgos, una política pública en sí misma. Por lo tanto deberían tener una formulación similar. En la que participen los actores que serán afectados por las decisiones que se tome.

Hasta hace unos años la planificación urbana tenía un carácter verticalista, top-down processes. En donde

las decisiones eran tomadas por la entidad de mayor jerarquía. Sin embargo, desde hace un tiempo se buscan procesos de mayor horizontalidad, que permitan la participación de la ciudadanía y den validez a las acciones a implementar.

Para Roitman (2008) el Estado se divide en tres escalas: nacional, regional y local. Hasta los años setenta la escala nacional, o centralidad, era la encargada de tomar las decisiones y repartir los recursos a las demás escalas, o entidades territoriales. (Rotiman, 2008) De esta manera el poder estaba concentrado en ella. Al perder este poder, en los setentas, las escalas regionales y locales ven fortalecidos sus procesos en toma de decisiones sobre sus territorios. Lo que propicia también el desarrollo de procesos al estilo botton-up. Proceso que en Colombia se ve respaldado en los noventa con los artículos 1 y 2 de la constitución política.

La planificación urbana es un proceso multi e interdisciplinar. En el que no sólo deben intervenir expertos, desde sus diversos ámbitos, ciencias políticas, derecho, sociología, ciencia administrativa, economía, ciencias sociales, humanas, entre otras. Sino también los desarrolladores urbanos y las organizaciones civiles. Constituyéndose de esta manera los tres actores principales que deben hacer parte de la planificación urbana: el Estado, la sociedad civil y el sector privado. (Tewdwr - Jones, 1991 y Friedmann, 1998).

Aunque el ideal es que las decisiones que se tomen sean un acuerdo entre estos tres actores, por lo general, la sociedad civil es convocada para ser informada sobre una decisión tomada previamente y no como una parte activa de la concertación. Entonces no es extraño que autores como Beringuier (1979) y Rodríguez (1985) vean la planificación como un arma del capitalismo. Considerando que la planificación urbana responde a una serie de objetivos concretos creados con base en intereses particulares, y por medio

de la que, entre otras cosas, se justifica la segregación social.

En cierta parte es verdad, ya que la planificación puede impulsar el desarrollo económicos de la ciudad. Por lo que González () cree que sin la planeación pública las ciudades pequeñas crecerán a un ritmo lento. Con la posibilidad de crear un conjunto de empresas e industrias que sean capaces de atraer nuevos inversores. Lo que las llevara a un periodo de “despegue”, pero también existe la posibilidad de nunca alcanzar ese “despegue”. De tal manera que no se logre llegar a un desarrollo completo de sus capacidades, o a una explotación adecuada de sus recursos. El mismo riesgo corren ciudades que especializan su dinamismo económico en una sola rama. Por lo que no sólo se debe planificar, sino planificar conociendo el territorio.

Debido a las herramientas con las que cuenta la planificación urbana existen múltiples formas en las que las ciudades que acogen correctamente esta iniciativa se vean beneficiadas. Entre las más reconocidas está el zoning con el que es posible alcanzar tres grandes objetivos:

1. Estimular el crecimiento de zonas comerciales su crecimiento.
2. Reducir los costos externos creados de un uso sobre el otro.
3. Obtener desde el sector público economías de escala. (González, s.f)

Con esta herramienta también se consolida la diferencia más notable entre los modelos de ciudad propuestos por Salvador Rueda. La ciudad difusa, tiene sus fundamentos en la carta de Atenas y la llamada planificación funcionalista. Uno de los pioneros de este modelo de ciudad fue Le Corbusier. Por su parte la ciudad compacta, con orígenes en la ciudad mediterránea, propende por implementar usos de suelo

mixtos con continuidad formal, multifuncional, heterogénea y diversa. Poniendo en práctica la complejidad de sus partes internas, para obtener una vida social cohesionada, una economía competitiva, además ahorrando suelo, energía y recursos materiales. Donde el uso de transporte mecánico pasa a un segundo plano porque el ciudadano está en la capacidad de acceder a diferentes servicios en modos no motorizados. (Rueda, 1998)

Este modelo de ciudad, por sus características, responde a las necesidades sociales, ambientales y económicas. Lo que ha hecho que sus principios sean retomados en diferentes partes para la estructuración de sus ciudades. Entre ellas está Colombia. Quien al pensar en sus ciudades a 2019 menciona que:

Las ciudades colombianas habrán adoptado un patrón de desarrollo urbano planificado y de uso eficiente del suelo, que permita optimizar la localización de sus habitantes en función de sus diferentes actividades. Serán generadoras de crecimiento económico, amables con los ciudadanos, incluyentes en términos sociales, ambientalmente sostenibles, fuertes en lo institucional e integradoras territorialmente. (DNP, 2006)

La política pública en la práctica

Con la aparición de las políticas públicas aparece también la evaluación de políticas públicas. Que tiene una evolución desde los años sesenta, hasta la actualidad. Pasando de ser realizadas por el mismo gobierno a ser ejecutadas al estilo auditorías por entidades que no estén involucradas en el proceso de implementación ni formulación de la política. Es la evaluación la que permite racionalizar los recursos, mejorando la calidad del gasto y la capacidad de responder en simultáneo a varias problemáticas (Derlien, 1998, Thoenig, 2000, Furubo y Rist, 2002, Garde, 2004 y Salazar, 2009)

Diferentes autores se han dedicado al estudio del impacto de las políticas públicas. Entre ellos tenemos a Elijorreta Sanz, quien en el documento “la planificación territorial en el estado español a la luz de las políticas europeas” muestra cómo hasta la aparición de la Estrategia Territorial Europea (ETE) no existía coherencia entre la planificación sectorial y regional. Sin embargo, la implementación de dichas estrategias queda a voluntad de las autoridades estatales o regionales. España está compuesta por comunidades autónomas, por lo que el estado no tiene capacidad de decisión en estos territorios. Generando así que haya procesos de planificación desiguales. Ya que cada comunidad tiene un ritmo y una adaptación de las políticas diferente.

La autora se propone determinar la coherencia que tienen los objetivos de los planes de ordenamiento territorial y las estrategias que se ejecutan realmente para el logro de dichos objetivos. Reconociendo finalmente: la importancia de una organización jerárquica para reducir la desigualdad en el ordenamiento territorial. La adopción de los conceptos de la ETE no implica que su comprensión, en ocasiones se implementan en la teoría siendo ejecuciones contrarias realizadas en la práctica. La adopción en la mayoría de los casos es de carácter implícito.

En “Impactos de las políticas públicas de hábitat en la configuración del espacio urbano entre 2003-2013. El caso del área metropolitana de Tucumán, Argentina” de Claudia Gómez pretende analizar las consecuencias urbanas producidas por el conjunto de programas socio - habitacionales de producción de vivienda. El estudio se realiza en dos escalas, una metropolitana y otra barrial. La primera con enfoque espacial y la segunda con enfoque social.

La pregunta que la autora se formula es ¿Cuál es el impacto de los programas socio-habitacionales desarrollados en los últimos diez años en relación

con la producción del espacio urbano? determinando que la política pública continuó con la fragmentación socio-espacial. Que no hubo equi-distribución para contrarrestar fenómenos sociales desfavorables, contrario a lo proyectado en los programas socio-habitacionales se da una mayor inversión de dineros y mejor elección de territorios para la ejecución de los programas destinados a las poblaciones de ingresos medios.

Aun con la existencia de la política de vivienda los programas se desarrollan sin los instrumentos o insumos necesarios. Con lo que la autora concluye que los programas realmente no tuvieron el impacto que estipulaban y que los medios de comunicación les adjudicaron. Tanto en lo urbano como en lo social.

Otra política que no tiene el impacto esperado es la de vivienda social en Chile. Así lo determina Paula Barrientos, en su trabajo “Políticas públicas y vivienda social en Chile, desafíos de la política habitacional - urbana, orientada al entorno de la vivienda” Barrientos, estipula la existencia de un déficit de vivienda que debe ser suplido. Aunque en los últimos diez años se ha mejorado en la oferta de vivienda no se ha trabajado temas igual de importantes como la segregación social. En el proceso de la investigación la autora reconoce que el estado se mantiene al margen de la ejecución de las políticas estudiadas, dejándola en manos de actores privados. Concluye que hay un impacto de la política pública en cuanto a la oferta de vivienda, pero no en respuestas integrales, como lo pretendían los textos de las políticas analizadas.

Isabel Duque realiza un trabajo similar en Medellín, con su proyecto “Políticas públicas, urbanismo y fronteras invisibles. Las disputas por el control espacial en Medellín” la autora pretende entender cómo Medellín logra transformarse en la ciudad más innovadora después de haber sido la más insegura. Para ello se realiza una revisión de las dos políticas pú-

blicas implementadas en la ciudad: Medellín la más educada y urbanismo social. Dichas políticas pretenden pagar una deuda social con los sectores más pobres, excluidos y castigados por la inseguridad y la violencia.

Duque concluye que el cambio de la ciudad sí se debe a la implementación de las políticas. Sin embargo, la distribución de los recursos muestra también que esta implementación no se realiza según lo estipulado en las políticas. Aparte de esto se hace una consideración notable: en la actualidad se presenta una seria amenaza del resurgimiento de prácticas ilegales. Surgiendo así la inquietud de si realmente es efectiva la inversión en infraestructura de calidad en busca de solucionar problemáticas sociales arraigadas en la sociedad.

A modo de conclusiones:

Es notable que en los países de habla hispana hay una seria dificultad no sólo para definir con claridad qué es una política pública, sino para su implementación. Lo que ha afectado el desarrollo integral de las ciudades latinas. Esto, sin contar, los problemas que atraviesan las ciudades colombianas por los casos sistemáticos de corrupción.

Como se pudo ver en el último apartado las políticas públicas proyectadas han impactado de alguna manera la realidad de sus ciudades. Aun así el impacto no llegó a ser en ninguno de los casos el estipulado por la política. Es importante iniciar a estudiar en qué se falla. Si son únicamente problemas de ejecución. En donde el sistema político de los países latinos tiene una gran interferencia, o si también es un problema de formulación. En donde la falta de entendimiento y comprensión del territorio en el que se va a trabajar están pasando una cuenta de cobro.

Esto puede deberse a la falta de información que existente. Países como Colombia suelen tener información, más o menos, clara de sus grandes zonas urbanas. Por ello el dar solución a situaciones complejas en ellas suele ser más sencillo. Sucede lo contrario en las pequeñas urbes, o en los municipios lejanos del centro. Entre más en la periferia este un municipio más olvidado estará. Así es como se hace imperante adentrarse en el estudio de los territorios que se tienen olvidados y construir a partir de ese entendimiento políticas que permitan planificarlos, ordenarlos, explotarlos y construirlos.

Una de las grandes dudas que surgen de este trabajo es si el poco impacto de las diferentes políticas se debe a un desconocimiento de los territorios que se pretenden intervenir. Acompañado de una falta de apropiación de los ciudadanos y/o actores involucrados, dada por su poca participación en los procesos de formulación. Y con ello, la disposición inadecuada de las políticas, que pretenden responder problemas específicos con soluciones genéricas.

REFERENCIAS

- Arnstein, S. (1969). A ladder of citizen participation. *The city reader*.
- Banco Mundial. (2014). Banco Mundial. Recuperado el 28 de 03 de 2015, de <http://datos.bancomundial.org/indicador/SP.URB.TOTL>
- Barrientos, P. (2015). Políticas públicas y Vivienda social en Chile, desafíos de la política habitacional - urbana, orientada al entorno de la vivienda. . Santiago de Chile, Chile: Universidad de Humanismo cristiano, escuela de gobierno y gestión.
- Boisier, S. (1999). Teoría y metáforas sobre desarrollo territorial. Santiago de Chile: Cepal.
- Cardozo, M. (s.f.). De la evaluación a la reformulación de políticas públicas. UAM.
- Delamaza, G., & Thayer, L. (2016). Percepciones po-

- líticas y prácticas de participación como instrumento para la gobernanza de los territorios. *Eure*, 61 - 79. Departamento administrativo de planeación, Medellín. (03 de 2014). Sistema Espacio Público de Esparcimiento y Encuentro. Medellín, Colombia.
- Derlien, H. (1998). Una comparación internacional en la evaluación de las políticas públicas. *Gappa*, 13 - 22.
- Deryck, P. (1971). *La economía urbana*. Madrid.
- Duque Franco, I. (2014). Políticas públicas, urbanismo y fronteras invisibles. Las disputas por el control espacial en Medellín. . XIII Coloquio internacional de Geocrítica.
- Dye, T. (1991). *Understanding public policy*. (Pearson, Ed.) Pensilvania.
- Eliorrieta Sanz, B. (2013). La planificación territorial en el Estado español a la luz de las políticas territoriales europeas, de la retórica a la praxis. Tesis doctoral , Barcelona. Recuperado el 10 de 06 de 2015, de <http://www.tdx.cat/handle/10803/130810>
- Fédération internationale des sociétés de la croix-rouge et du croissant rouge. (2011). *Guide pour le suivi et l'évaluation de projets/programmes*. Genève , Suiza.
- Fernández, V. (s.f). Participación ciudadana en diseño urbano: Promoviendo una ciudad más inclusiva. . *Revista de Urbanismo*, 92 - 113.
- Fernández, A. (1996). Las políticas públicas. En M. Caminal Badía, *Manual de Ciencia Política*. Barcelona: Tecnos. Recuperado el 17 de 08 de 2015, de http://www.terras.edu.ar/biblioteca/10/10ECP_Fernandez_Unidad_3.pdf
- Fernández, A. (1996). *Manual de ciencia política*. Madrid: Tecnos. Obtenido de http://www.terras.edu.ar/biblioteca/10/10ECP_Fernandez_Unidad_3.pdf
- Garde, J. A. (2004). La evaluación de políticas y su internalización en España. *Gappa*, 11 - 28.
- Gaventa, J. (2006). Hacia un gobierno local participativo: Evaluación de las posibilidades de transformación. *Temas sociales*, 8.
- Giddens. (2001). *Las consecuencias de la modernidad*. Madrid: Alianza.
- Gómez López, C. (2015). Impactos de las políticas públicas de hábitat en la configuración del espacio urbano entre 2003 - 2013. El caso del área metropolitana de Tucumán, Argentina. . 153-178.
- González, L. (s.f). *Planeación urbana, planeación económico-espacial*. Gobierno y administración metropolitana., 99 - 108. Recuperado el 15 de 09 de 2015, de <http://www.juridicas.unam.mx/publica/librev/rev/rap/cont/83/pr/pr12.pdf>
- Graña, A. (2006). *Globalización, gobernanza y esta mínimo: pocas luces y muchas sombras*. Montevideo: Cinterfor.
- Hoyos Molina, R. (21 de 05 de 2016). Así avanza el sistema estratégico de transporte. *El nuevo liberal*.
- Laswell, H., & Kaplan, A. (1970). *Power and Society*. New Haven. Obtenido de https://books.google.com.co/books?id=zNIX10cEs48C&pg=PA165&lp-g=PA165&dq=es+un+programa+proyectado+con+fines+y+pr%C3%A1cticas&source=bl&ots=lqZ-qb058u7&sig=ZQ636jOtLuSADzJukk9E7Ro6Sk0&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=es%20un%20programa%20proyectado%20con%20
- Lefebvre, H. (1983). *La revolución urbana*. Madrid: Alianza.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.
- Linares, Pedro. (2012). *El concepto marco de sostenibilidad: variables de un futuro sostenible*. U. Pontificia Comillas. Obtenido de <http://www.iit.upcomillas.es/~pedrol/documents/sostenibilidadAsinja.pdf>
- Ministère des Affaires étrangères. (2005). *Guide de l'évaluation*. Saint-Germain: Ministère des Affaires étrangères.
- Ministerio de política territorial y administración pública. (2010). *Fundamentos de evaluación de políticas públicas*. Madrid: Ministerio de política territorial y administración pública, agencia estatal de evaluación de las políticas públicas y la calidad de los servicios
- OECD. (2006). *Participación ciudadana, manual para la información, consulta y participación en la elabo-*

- ración de políticas públicas.
- OECD. (2009). Territorial Review: Chile. París.
- OECD. (2013). Better life.
- Paula, R. (2016). EL debilitamiento de lo urbano en santiago, Chile. *Eure*, 61-79.
- Pujol, R., & López, C. (2012). Participación ciudadana como eje transversal en ordenamiento territorial. *Reflexiones*, 247 -257.
- Pulido Ritter, L. (s.f). cervantesvirtual.com. Recuperado el 13 de 05 de 2015, de http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/mcp/91305009658029729754491/209441_0023.pdf
- Regonini, G. (1991). El Estudio de las Políticas Públicas. *Documentación administrativa*(224-225), 59-89. Recuperado el 19 de 08 de 2015, de [http://revistasonline.inap.es/index.php?journal=DA&page=article&op=view&path\[\]=5206&path\[\]=5260](http://revistasonline.inap.es/index.php?journal=DA&page=article&op=view&path[]=5206&path[]=5260)
- Roitman, S. (2008). PLANIFICACIÓN URBANA Y ACTORES SOCIALES INTERVINIENTES: EL DESARROLLO DE URBANIZACIONES CERRADAS. Barcelona. Recuperado el 2015, de <http://www.ub.edu/geocrit/-xcol/78.htm>
- Salazar, C. (2009). La evaluación y el análisis de políticas públicas. *Ópera*, 23 - 51.
- Soto, F., Beduschi , L., & Falconi, c. (2007). Desarrollo territorial rural: análisis desde experiencias en Brasil, Chile y México. Washington.
- Tamayo Sáez, M. (1997). El análisis de las políticas públicas. En R. Bañón, & E. Carrillo, *La nueva administración pública*. Madrid. Recuperado el 10 de 11 de 2015 , de http://politicas.typepad.com/files/tamayo_el-analisis.pdf
- Tewdwr-Jones, M. (2000). Reasserting Town Planning: Challenging the Representation and Image of the Planning Profession. En P. Allmendinger, & M. Chapman, *Planning Beyond* (págs. 123 - 149). Chichester.
- Thayer, L. (2011). Descentralización y desarrollo regional en Chile. Una mirada desde la sociedad. *Polis*, 267-287.
- Thoenig. (1981). el análisis de las políticas públicas.
- Valencia , G. D., & Álvarez, J. A. (2008). La ciencia Política y las políticas públicas: notas para una reconstrucción histórica de su relación. *Estudios políticos*(33), 93 - 121. Recuperado el 12 de 09 de 2015
- Valera, E. (2015). Nuevos roles de los gobiernos en la implementación de políticas públicas. *Gobernabilidad y competitividad global*. *EURE*, 213 - 237.
- Wildawsky, A. (1979). *The politics of Budgetary Process*. Boston: Transactions Books.
- Zunino, H. (2002). Formación institucional y poder: investigando la construcción social de la ciudad. *Eure*, 103 - 116.

RED VITAL DE PARQUES BARRIALES EN DE LA CIUDAD DE POPAYÁN; MEDIANTE METODOS DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA. VITAL CONNECTION

SCHOOL DESTINATION OF A NETWORK OF BARRIAL PARKS IN SECTORS WITH THE LARGEST DEFICIENT OF THE PUBLIC SPACE OF THE CITY OF POPAYAN THROUGH CITIZEN PARTICIPATION, AS A BASIS FOR APPROPRIATION AND SOCIAL COHESION.

JHONNY ALEXIS VELASCO SEVILLA

J.ALEXISVS-20@OUTLOOK.COM

OSCAR DANIEL MUÑOZ FERREIRA

OSCAR.MUNOZ@UNIMAYOR.EDU.CO

JOSÉ LEONARDO BRAVO LÓPEZ

LEONARDOBRAVO@UNIMAYOR.EDU.CO

GARY POLANCO ÁNGEL

GPOLANCO@UNIMAYOR.EDU.CO

LINA FERNANDA SAMBONÍ BOLAÑOS

LINA_FERNANDA@UNIMAYOR.EDU.CO

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA

CENTRO DE ESTUDIOS URBANO

GRUPO DE INVESTIGACIÓN D&A

SEMILLERO CRISÁLIDA

RESUMEN

El presente proyecto pretende diseñar una red de parques barriales, que deje como insumo a la academia y la municipalidad un piloto del diseño de una red de parques barriales con participación ciudadana. Este proyecto se enmarca en la línea de planificación urbana del grupo de investigación, y tiene como insumo y apoyo trabajos realizados con anterioridad en el Centro de Estudios Urbanos del grupo de investigación D&A.

La primera fase estará comprendida de una revisión bibliográfica de los diversos componentes que se deben tener presentes para el diseño adecuado de espacio público, de su relación con el bienestar y la calidad de vida de los habitantes de la ciudad, lo que permitirá analizar y diagnosticar a nivel macro y meso. La segunda fase estará comprendida de un estudio bibliográfico y de un trabajo de campo. El estudio bibliográfico pretenderá la revisión de métodos de participación ciudadana, con el objetivo de determinar la mejor metodología para aplicar en los talleres participativos con la comunidad. El trabajo de campo será el desarrollo de los talleres con la comunidad y el reconocimiento de los parques seleccionados. La tercera y última fase de carácter proyectual, se dedicará a diseñar los parques en red seleccionados en la fase uno, con las determinantes y necesidades abstraídas del trabajo de campo y el trabajo participativo.

El ideal de red de parques es vincular varias estrategias de forma integral. Estas estrategias hacen referencia al concepto de red, participación ciudadana, accesibilidad universal y seguridad vial.

PALABRAS CLAVE

Red – Espacio Público – Ciudadanía – Parque – Participación.

ABSTRACT

The present project aims to design a network of neighborhood parks, which leaves as input to the academy and the municipality, a pilot of the design of a network of neighborhood parks with citizen participation. This project is part of the urban planning line of the research group, and it has as input and support researches previously done in the Center for Urban Studies D & A research group.

The first stage will be comprised of a bibliographic review of the several components that must be kept in mind for the appropriate design of public space, its relation to the well-being and life quality of the inhabitants in the city, which will allow analyzing and diagnosing at the macro and meso level. The second stage will be comprised of a bibliographical study and a fieldwork. The bibliographic study will aim to review of citizen participation methods, with the objective of determining the best methodology to apply in participatory workshops with the community. The fieldwork will be the development of the workshops with the community and the recognition of the selected parks. The third and final stage of the project will be devoted to design the network parks selected in stage one, with the determinants and needs abstracted from field work and participatory work.

KEY WORDS

Network - Public Space - Citizenship - Park - Participation.

INTRODUCCIÓN

La ciudad como plataforma de infinitas interacciones y complejidades de los sistemas que conforman la existencia; sistemas espaciales, sociales, arquitectónicos, entre otros, se convierten en contenedores de espacios, dimensiones, parques, que mediante su carácter público posibilitan la palabra, la manifestación, el conflicto, la coexistencia, la oportunidad, como un conjunto evolutivo para el ser ciudadano, para Diéguez y Tella “es el espacio público un “recipiente conceptual” tal como se lo ha definido, también representa por ese medio y por esa figura, el ámbito donde poder encontrar los puntos de encuentro necesarios, en beneficio de la coexistencia y la mutua potenciación de las acciones” (Diéguez & Tella, 2007). Un recipiente estructurado como red, encofra-

do en la urbe, representando el encuentro, pero también la voz, la honestidad de las decisiones impuestas en el espacio para la configuración de: ¿Cómo debe ser este “recipiente” ?, ¿Por qué deber ser así?, ¿Para quienes o quien deber ser así?, entre muchas otras cuestiones. Entender la red, el parque y el ser urbano, quizá, permita comprender parte de la complejidad del espacio público y encaminarse hacia la conformación de relaciones entre individuos para los tipos de comunidades deseadas.

DISCUSION/REFLEXION

RED DE PARQUES

Red, conjunto iterativo

El inicio de la vida misma te involucra en un sistema multidireccional, de conexiones y redes, sean naturales o artificiales. La conexión padre-madre, genera la vida y una existencia más para la red, la red familiar, que con el pasar del tiempo dejan percibir la complejidad de la ciudad e interactuar en comunidad. La red “es un conjunto de elementos organizados para determinado fin” (R.A.E.), es un sistema abierto de elementos naturales o artificiales, organizados (tal vez); entonces el orden y el caos son complementarios, el conflicto, la cohesión y el diseño condicionan la acción y los fines del ser red.

Para Gómez, molina y roca (Leizaola Egaña & Hernández García, 2008): “...las redes nos resultan de especial utilidad para tratar aspectos como la reconstrucción y/o reinención de vínculos y adhesiones ante fenómenos de desposesión de lazos de pertenencia, así como ante momentos de vulnerabilidad y/o fragilidad social. Es en este contexto que las redes sociales nos ayudan a comprender cómo se reconceptualizan concepciones tan propias de la antropología...”. Concepciones del ser, de la cultura y de lo público; existir es pertenecer a una red social,

entonces te involucra en la necesidad de coexistir, es complementarse en redes comunicativas, biológicas, económicas, entre otras. Y como toda red o existencia necesita de una dimensión donde desarrollarse, de unos límites espaciales, límites que se expanden y se contraen mediante los saberes y haceres de la sociedad, la red social se complementa con la dimensión de redes espaciales, que conforman lo público y lo privado en constante dinámica.

Para Pereira, “desde el ámbito de la comunicación, las ciudades son espacios privilegiados para comprender las dinámicas de la cultura, los diversos modos de socialización e interacción humana, los movimientos sociales, las identidades colectivas, los modos de ser e imaginar de una sociedad, pero, especialmente, los modos de expresión, simbolización, producción de significaciones y las maneras como se construye el sentido de lo público, en cuanto espacios socialmente constituidos por los ciudadanos.” (Yory García, 2007)

La continuidad como característica del espacio público permite el desplazamiento de los seres y los objetos en nuestra cultura y territorio, esto se ve complementado por la exterioridad y la tridimensionalidad (aunque son muchas las dimensiones), que permiten al ser humano gozar y hacer uso de la red espacial que cada sociedad en su territorio configura, justa o injustamente, para sí mismos, los ciudadanos. Una red espacial es la conexión entre dimensiones que pretendemos delimitar, ya sean naturales o artificiales, y permiten la interacción y la evolución. El hogar entendámoslo como la red social, la casa como la red espacial, un hábitat donde tu cuarto, tu baño, tu sala se conectan, te permiten transitar y permanecer. En el momento en que te alejas de tu hogar y casa, la red espacial (y social) se complejiza diferente y constructivamente, los límites empiezan a transformarse en el horizonte, mostrando distintas realidades, formas y funciones. Para Edgar Morin “la complejidad es el

tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares que constituyen nuestro mundo fenoménico (1994: 32)”, percibimos al ser humano y percibimos la convivencia en sociedad, en tiempos donde cada vez estamos más estrechos en el espacio, sea público o privado, pero también cada vez más distantes, más intolerantes, más antipáticos ante las situaciones que nos convergen como ciudadanos; interactuamos, retro-actuamos, determinamos en nuestra plataforma cultural y natural permitiendo que nos preguntemos ¿La redes (sociales y espaciales) son justas?, ¿Qué significa la justicia en tiempos del urbanismo actual?.

La red nos pertenece y pertenecemos a la red, el construir ciudadanía y evolucionar parte de entendernos como individuos en comunidad (o individuos en-redados), inmersos y configurados por procesos interactivos e iterativos, también condicionados por espacialidades y sociedades, identidades y etnias, que nos guían hacia lo que se desea y lo que se necesita como ciudadanos. La red comprende la vida cotidiana, el existir, el dialogar, el decidir, el desplazarse. Como diría Rapopa “aquí se halla todo lo que rodea al hombre en su vida real: problemas, aspiraciones, necesidades, lenguaje...etc. Subyace el pasado, presente y futuro para darle direccionalidad autónoma a la vida y decidir libremente la orientación del cambio.” (Polanco Palomino, 1994)

Parques, sociedad urbana

El parque como tipología de espacio público, es esa dimensión que pretende respetar y ser honesto con nuestro ambiente natural, en el prevalece la zona verde sobre la zona construida, el árbol, el arbusto, el río, la luz, son jerarquía para condicionar el diseño espacial o arquitectónico en el lugar específico. Se convierte entonces en contenedor y conector de redes sociales y espaciales, posibilitando un ambiente para la vida, enmarca conflictos, decisiones y cohesiones

para poder ser configurado. La urbe y la sociedad crea esta tipología como manifestación y necesidad de una dimensión para el encuentro como parques verdes, sociales y urbanos.

Los parques sociales pueden considerarse “como espacios incluyentes y de usos diversos para la población, sin distinción de género, orientación sexual, razas, discapacidades, posición económica o clase social, y cuyo objetivo principal es incrementar la calidad de vida urbana (Chiesura, 2004).” (Flores Xolocotzi & González Guillén, 2007), un lugar donde todos los seres humanos, otros seres urbanos y objetos pueden coexistir y converger, hacer uso del prado o del andén, transitar o permanecer, estar bajo la sombra o absorber los rayos del sol, entrar en calma o en la dinámica de un juego que nos hace sentir infantiles. Algunos creemos que la formas y disposición adecuada de estos espacios, las cuales pueden ser muchas formas, condicionan y conectan al ser humano en procesos positivos para la salud, tal vez la conexión con la naturaleza o la conexión con nuestras familias y amigos permiten el contacto y la disposición de nuestra mente y cuerpo en actividades moral y saludablemente apropiadas para el ser. ejemplo, Frederick Law Olmsted proponía que los “parques podían fomentar sentimientos de grupo sin importar la clase social, llevando salud para todos, en particular a los más pobres y desprotegidos y alejando a los hombres de vicios y otros comportamientos destructivos y no saludables (Taylor, 1999: 6)” (Flores Xolocotzi & González Guillén, 2007).

El parque social se entiende desde la perspectiva donde la jerarquía es ser comunidad por encima del ser individual. Este es un lugar que, en búsqueda de lo justo, integra las diferentes necesidades de aquellos que hagan uso de él. Pero esto no siempre funciona así, estos lugares pueden ser discriminatorios. El parque puede convertirse en un lugar repelente y excluyente hacia ciertas comunidades, espacios que

no cumplen con las dimensiones, los elementos y las organizaciones acertadas para las comunidades cercanas que van a tener un mayor contacto, cercanía y apropiación del lugar específico, situación que se torna compleja y confusa.

Es aquí donde la complejidad del diseño de estos sistemas, los parques, sale a flote ¿Qué desea la gente?, ¿Qué necesita la gente?, ¿Qué piensa la gente? Infinitas cuestiones surgen para la posible configuración de espacios acertados e incluyentes. Esta complejidad y sus posibles soluciones deben entender y comprender los modos de vida, la diversidad cultural, las costumbres de las comunidades e integrarlas de la manera más justa para todos nosotros, los seres humanos, pero, claro está, también para todos los seres que nos acompañan en nuestra existencia en este planeta.

Al hacer mención de la importancia que poseen las conexiones y el contacto o dialogo que establecen espacial y socialmente, este lenguaje de red o conexión debería plantearse también en la interacción que puede tener las personas, la ciudad y los espacios desde un punto de vista colaborativo mediante el intercambio de ideas afianzadas a la planificación de las redes espaciales de nuestro entorno, la manera indicada para generar esta vinculación se hace mediante la participación ciudadana.

Durante el desarrollo propositivo de la red de parques se hizo uso de mecanismos que permitieran intervenir y vincular a él los métodos de participación ciudadana, debido a que se consideró necesario propiciar acciones de formación y sensibilización a la comunidad respecto al tema, la importancia de incluir la participación radica y se basó en la necesidad de fortalecer la organización y la participación dentro de las comunidades. Desde la catalogación en las formas básicas de partición el proyecto opto por utilizar estrategias establecidas en la forma de participación

social, la cual es aquella que realizamos en nuestro entorno geográfico inmediato, en el cual se procura mejorar las condiciones de vida de una comunidad específica (Máster en Intervención Social y Comunitaria, 2017).

Pero ¿que hizo tan importante el hacer parte a la comunidad dentro de la participación? basados en las definiciones y teorías alusivas al tema encontramos que es de vital importancia incluir y hacer participe a la comunidad del desarrollo espacial de los sectores.

Por un lado el académico Roger Hart nos ofrece una de las definiciones más aceptadas en la comunidad internacional mencionando que: “La participación es la capacidad para expresar decisiones que sean reconocidas por el entorno social y que afectan a la vida propia y/o a la vida de la comunidad en la que uno vive” (Máster en Intervención Social y Comunitaria, 2017).

A su vez el libro Blanco de Democracia y Participación Ciudadana de Euskadi “establece la participación como un proceso, derecho, obligación y actitud, este proceso debe ser de aprendizaje, desarrollo personal y colectivo, buscando así transformar las relaciones, las respuestas y las acciones, dando espacio y voz a todas las personas para que ejerzan su responsabilidad y capacidad de influencia en la generación de valor público” (Díaz García, 2015).

De esta manera se hace evidente la importancia mencionada con anterioridad sobre dar a la comunidad la posibilidad de participar, al estar todos los tipos y formas de participación significativamente vinculados al desarrollo humano, sostenible y social, el proceso dentro del proyecto pretendía que el proceso participativo fuera educativo, capacitador y socializante, logrando así una organización y planeación en el proceso del proyecto en desarrollo.

Negándonos a las estrategias actuales de desarrollo urbano o espacial, las cuales proyectan el espacio público desde un punto de vista técnico basado en la repetición, lo cual ha provocado una completa desvinculación y ruptura entre los espacios y sus habitantes, surge la necesidad de reivindicar un nuevo concepto de propuesta, que satisfaga las necesidades del día a día y garantice una mejor calidad de vida para las personas, siendo la participación ciudadana la clave para conseguirlo.

Al trabajar con el contexto y el entorno de forma directa se pueden plantear como acciones de participación, actividades y visitas, con el propósito de analizar el lugar sobre el que se actúa, intercambiando sensaciones y percepciones, a su vez el promover talleres, jornadas, y reuniones como herramientas de contacto entre los participantes, generará grupos con intereses comunes afianzados hacia el desarrollo de un proyecto que pretende diseñar una red de parques barriales con espacios vitales y humanizantes, pues según Josep Terricabras, el espacio público es aquel donde una sociedad se desarrolla, siendo éste quien hace posible la construcción de sociedad y cultura.

Por esta razón nuestro enfoque va dirigido a la gente, ¡toda la gente!, como bien sabemos la diversidad es una característica de la humanidad, por lo tanto, es necesario también hablar sobre accesibilidad universal, el cual establece que el diseño debe ir dirigido no solo a cierta población, sino que debe ir encaminado a todo tipo de personas, independientemente de sus capacidades técnicas, cognitivas o físicas. Así pues, vemos el concepto de accesibilidad desde distintas acepciones o perspectivas; desde una cualidad del entorno:

Accesibilidad es la característica de un entorno u objeto que permite a cualquier persona relacionarse con él y utilizarlo de forma amigable, respetuosa y segura (Aragall F. , 2003).

A una relación entre el entorno y las capacidades de la persona:

“...implica que los problemas de accesibilidad se deben expresar como una relación persona-entorno. En otras palabras, accesibilidad es el encuentro entre la capacidad funcional de una persona o grupo y las demandas de diseño del entorno físico” (Iwarsson & Stahl, 2003).

Del mismo modo (Shakespeare & Watson, 2002) explica el “modelo social”, el cual plantea que la discapacidad no está localizada en el cuerpo de la persona con deficiencias sino en el entorno que la rodea, por lo tanto lo que se busca resaltar es la idea de que lo importante para determinar las capacidades de la persona no son las deficiencias particulares, sino los impedimentos que encuentra: las barreras físicas, sensoriales y sociales en su entorno (Alonso, 2007).

Por consiguiente, el diseño de la red de parques debe realizarse en base a las necesidades universales, generando así una integración de toda la sociedad en éstos, así pues, al iniciar un nuevo enfoque en las perspectivas del diseño y hablar de un diseño para todos o universal, Alonso, F. se refiere a una herramienta fundamental para conseguir la accesibilidad y para dotar a ésta de universalidad mediante siete principios:

- Uso universal, para todos.
- Flexibilidad de uso.
- Uso simple e intuitivo.
- Información perceptible.
- Tolerancia para el error o mal uso.
- Poco esfuerzo físico requerido.
- Tamaño y espacio para acercamiento, manipulación y uso.

Por lo tanto, esta es una nueva visión sobre la transformación de los espacios para que sean sencillos, cómodos, seguros y de esta manera todas las personas sean independientes y disfruten de esa autonomía que

genera poder circular o acceder en cualquier sitio.

Cuando hacemos mención de la palabra seguridad y elevamos su relevancia estableciendo que cada usuario debe tener la autonomía de circular o acceder sin barreras a cualquier espacio, debemos tratar la seguridad vial de una forma lúdica de tal manera que enseñe el respeto por las señales de tránsito a la comunidad, haciendo énfasis por una sana convivencia entre todas las formas de movilidad. Por ejemplo, al asignar distintos roles de movilidad a peatones, ciclistas, motociclistas y conductores de vehículos que interactúan en un espacio, se enseña de alguna manera el significado que asume la seguridad vial frente al uso adecuado del espacio público.

De tal manera que la comunidad en general se involucre en la implementación de medidas de planificación del tránsito alrededor de las intervenciones de los parques o distintos espacios de interés público generando entornos viales más seguros.

Al vincular la seguridad vial dentro de las estrategias en la proyección de espacios como un reto para la salud pública, se deben tener en cuenta 4 elementos principales que Rosario Hernández, maestra en salud pública define como:

1. Vulnerabilidad
2. Trascendencia
3. Magnitud
4. Costo

Dentro de la vulnerabilidad podemos encontrar a una gran parte de la comunidad como lo son los niños, peatones, discapacitados, y ancianos. la trascendencia abarca los accidentes de tránsito y como estos llegan a afectar la vida familiar, laboral y económica, dentro de la magnitud podemos ver las cifras a nivel mundial, estas mencionan que, en el 2015, 1,3 millones de personas murieron y alrededor de 50 millones de personas sufrieron lesiones, por último, los costos

son aquellos hospitalarios, de rehabilitación, medicamentos, fúnebres y gubernamentales.

(IEEPP, 2013) (OMS, 2017)

Con el propósito de reducir el impacto de estos 4 elementos se deben tener en cuenta la seguridad vial como una ayuda primordial para entender y adoptar comportamientos adecuados en lo urbano, con todo esto la seguridad vial nos da 5 pilares que son primordiales para la solución de problema:

1. Gestión de la seguridad vial
2. Vías de tránsito y movilidad más seguras
3. Vehículos más seguros
4. Usuarios de vías de tránsito más seguros
5. Respuesta tras los accidentes

Teniendo en cuenta estos criterios el cuarto pilar se establece como uno de los más importantes ya que al tener una buena ejecución de este se puede obtener un gran cambio. (OMS, 2011)

Desde otra perspectiva menos técnica y más humana, para mitigar los problemas establecidos dentro de la movilidad Jan Gehl menciona que el desarrollo urbano o espacial debe volver a la escala humana, a pesar de que en la actualidad la planificación urbana en general se ha realizado de espaldas a las personas, en beneficio del automóvil, mediante un proceso de conexión o vinculación en las redes espaciales y sociales podemos reclamar nuestros espacios y proponer que hacer con ellos cuando se nos brinda la oportunidad.

Desarrollar de forma continua los procesos urbanos mediante la recuperación espacial, y desde el punto de seguridad vial podría proponerse que todos los recorridos urbanos se realicen de una manera sostenible, limitando el uso del coche, buscando de esta manera recuperar las relaciones interpersonales perdidas, fomentando así el estilo de vida saludable y mejorando aspectos ambientales.

CONCLUSION

El ideal de red de parques es vincular varias estrategias de forma integral. Estas estrategias hacen referencia al concepto de red, participación ciudadana, accesibilidad universal y seguridad vial. El propósito es generar una convergencia de métodos, que al unirlos enlacen de forma vital la apropiación y uso adecuado del espacio público.

La exploración de estas estrategias no pretende sesgar las formas de comprender las dinámicas complejas del espacio público, el urbanismo y el ser ciudadano. Por el contrario, lo que se busca es entender que están sometidas a la transformación, según su dimensión territorial. No obstante, la dimensión social es de las más importantes, debido a que repercuten en nuestras acciones, pasadas, presentes y futuras. Claro está, que el protagonista debería ser la percepción del ser humano, de modo que interactúe comunitariamente como un sistema para el desarrollo sostenible. Esta situación es compleja debido a las diferentes ideas, necesidades y sueños de los ciudadanos. Lo que se refleja en la riqueza cultural y natural a nivel global. Quizá esta investigación permita encaminarnos hacia comprensión de ¿Cómo pensar el espacio público? ¿Cuáles deberían ser las formas para configurar el espacio público? y ¿cómo el espacio público condiciona buenas interacciones en comunidad?.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, F. (2007). Algo más que suprimir barreras. *Trans, Revista de Traductología*.
- Aragall, F. (2003). *Concepto Europeo para Accesibilidad*. Luxembourg: EuCAN.
- Díaz García, V. J. (2015). *La participación ciudadana posible en la arquitectura y el urbanismo*. Diagonal.
- Diéguez, G., & Tella, G. (2007). *CONSTRUYENDO PARQUES SOCIALES: Propuesta de nodos urbanos*

de inclusión . REVISTA ELECTRÓNICA DE GEOGRAFÍA Y CIENCIAS SOCIALES .

Flores Xolocotzi, R., & González Guillén, M. d. (2007). Consideraciones sociales en el diseño y planificación de parques urbanos. *Economía, Sociedad y Territorio*, 913-951.

IEEPP. (marzo de 2013). www.ieepp.org. Obtenido de <https://www.ieepp.org/media/files/publicacion-2-260.pdf>

Iwarsson, S., & Stahl, A. (2003). Accesibilidad, Usabilidad y Diseño Universal. *Discapacidad y Rehabilitación*.

Leizaola Egaña, A., & Hernández García, J. M. (2008). CONGRESO DE ANTROPOLOGIA. Miradas, encuentros y críticas antropológicas. San Sebastián: Ankulegi.

Máster en Intervención Social y Comunitaria. (24 de Mayo de 2017). *Divulgación Dinámica*. Obtenido de *Divulgación Dinámica*: <https://www.divulgaciondinamica.es/blog/participacion-ciudadana-definicion-tipos-participacion/>

OMS. (2011). Plan Mundial para el Decenio de Acción para la Seguridad Vial 2011-2020. Obtenido de http://www.who.int/roadsafety/decade_of_action/plan/spanish.pdf

OMS. (julio de 2017). *organizacion mundial de la salud*. Obtenido de <http://www.who.int/features/factfiles/roadsafety/es/>

Polanco Palomino, R. (1994). *Consejos colombianos de cultura y su funcionamiento*. Bogotá D.C.

Shakespeare, T., & Watson, N. (2002). El modelo social de discapacidad ¿Una ideología obsoleta? *Investigación en Ciencias Sociales*.

Yory Garcia, C. M. (2007). *Espacio público y formación de ciudadanía*. Bogotá, D.C.: Pontificia Universidad Javeriana.

DISEÑO DE ESPACIO PÚBLICO CON BASE EN LA INCORPORACIÓN DE CRITERIOS DE ACCIDENTALIDAD Y SEGURIDAD VIAL: EL CASO DEL CENTRO HISTÓRICO DE POPAYÁN.

DESIGN OF PUBLICS SPACES WITH BASE INCORPORAATION OF CRITERIA OF ACCIDENTS AND ROAD SAFETY: CASE OF THE HISTORICAL CENTER OF POPAYAN.

LAURA CATALINA MUÑOZ PABÓN

ARQLAURA@UNIMAYOR.EDU.CO

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA.

CENTRO DE ESTUDIOS URBANOS

ARQUITECTA, FACULTAD DE ARTE & DISEÑO

RESUMEN

En Colombia, la accidentalidad en vías de entornos urbanos es mayor que en vías intermunicipales, los accidentes en ciudades representan el 70.4% del total. En muchos casos se encuentra que dichos accidentes en la ciudad guardan relación con deficiencias técnicas en la infraestructura vial derivadas de un diseño del espacio público que desconoce la importancia de los criterios de la seguridad vial y de los elementos para la accesibilidad universal.

El objetivo se enmarca en el diseño de espacio público con criterios de seguridad vial y movilidad sostenible, y su aplicación práctica en el diseño urbano de un eje de movilidad en el centro histórico de Popayán.

El proceso metodológico incluye 4 fases. Primero, “Revisión Bibliográfica”, en materia de seguridad vial en entornos urbanos y de diseño de espacio público orientado a los modos de movilidad sostenible. Segundo, “Análisis y Diagnóstico”, análisis espacial

de la accidentalidad en la ciudad de Popayán y análisis de las características de la infraestructura vial como parte integral del espacio público, con el fin explorar el nivel de relación entre estos. Tercero, “Propuesta de Bases de Intervención”, la construcción de una matriz de criterios a considerar para el diseño del espacio público con base en criterios de seguridad vial y movilidad sostenible. Cuarto, “Proyecto de Diseño Urbano”, la formulación de un proyecto de diseño urbano con base en los criterios establecidos y el análisis de indicadores urbanos relacionados con la movilidad (reparto modal).

Por lo cual este escenario presenta un alto índice de mortalidad a causa de accidentes, por carencia de elementos de planeación que favorezcan al peatón, la falta de protección, elementos que obstruyen su paso, muros, andenes muy altos entre otros. Por lo que se espera presentar una propuesta de diseño basada en la incorporación de criterios de seguridad vial en un eje del centro histórico, creando una integridad entre todos los actores que están involucrados en la vía pero priorizando al peatón y al ciclista.

PALABRAS CLAVE

Accidentalidad, seguridad, espacio, público, comunidad.

ABSTRACT

In Colombia, the accident rate in urban environments is higher than in inter-municipal roads, accidents in cities represent 70.4% of the total. In many cases it is found that such accidents in the city are related to technical deficiencies in the road infrastructure derived from a public space design that ignores the importance of the criteria of road safety and the elements for universal accessibility.

The objective is part of the design of public space with criteria of road safety and sustainable mobility, and its practical application in the urban design of a mobility axis in the historic center of Popayán.

The methodological process includes 4 phases. First, “Bibliographic Review”, in terms of road safety in urban environments and design of public space oriented to sustainable mobility modes. Second, “Analysis and Diagnosis”, spatial analysis of the accident rate in the city of Popayán and analysis of the characteristics of the road infrastructure as an integral part of the public space, in order to explore the level of relationship between them. Third, “Proposal of Bases of Intervention”, the construction of a matrix of criteria to be considered for the design of public space based on criteria of road safety and sustainable mobility. Fourth, “Urban Design Project”, the formulation of an urban design project based on the established criteria and the analysis of urban indicators related to mobility (modal split).

Therefore, this scenario presents a high death rate due to accidents, lack of planning elements that favor the pedestrian, lack of protection, elements that obstruct its passage, walls, very high platforms among others. For what is expected to present a design proposal based on the incorporation of road safety criteria in an axis of the historic center, creating an integrity between all the actors who are involved in the road but prioritizing the pedestrian and the cyclist.

KEYWORDS

Accidentalness, security, space, public, community.

INTRODUCCIÓN

Desde una perspectiva amplia se busca la construcción y consolidación de criterios de seguridad vial y

accidentalidad para el diseño de espacio público, y su aplicación práctica en el diseño urbano de un eje, partiendo de la necesidad de implementar una redistribución de la sección vial que de mayor importancia a la movilidad no motorizada y al transporte público optimizado en el centro histórico de Popayán, que sirva como base para una reflexión sobre la importancia de repensar la ciudad actual y analizar el efecto que puede tener en las intervenciones urbanas y que permitan la optimización de su uso, y el mejoramiento de la calidad de vida de sus habitantes, vista desde la seguridad vial.

Así pues, uno de los retos de las sociedades desarrolladas en materia de movilidad es evolucionar hacia modelos económicos de bajo consumo de carbono y menor consumo energético, haciéndolo con criterios de equidad social y reparto justo de la riqueza. Es, en suma, el reto de la sostenibilidad. Por ello, una movilidad sostenible implica garantizar que nuestros sistemas de transporte respondan a las necesidades económicas, sociales y medioambientales, reduciendo al mínimo sus repercusiones negativas.¹

La funcionalidad y la organización de la mayoría de los distintos sistemas de movilidad dependen en un alto porcentaje del transporte y, por ello, es del todo necesario adoptar estrategias que, sin mermar el funcionamiento y la organización urbana e interurbana, permitan resolver los problemas que hoy se manifiestan de manera tan contundente. Las estrategias de movilidad deben abordar no sólo los problemas de la congestión, sino también el de las variables que la acompañan, es decir, la solución debe ser integral y coherente en todos los términos asumiendo la complejidad que ello supone.²

En primera instancia se aborda el tema de la seguridad vial como el conjunto de acciones y mecanismos que garantizan el buen funcionamiento de la circulación del tránsito, mediante la utilización de conocimientos (leyes, reglamento y disposiciones) y normas de conducta, bien sea como Peatón, Pasajero o Conductor, a fin de usar correctamente la vía pública previniendo los accidentes de tránsito. Con el objetivo de emplear criterios para el diseño de espacio público en el centro histórico de la ciudad de Popayán. De la misma manera se hace una revisión de las líneas de acción del Plan Nacional de Seguridad Vial 2011-2016 como base del fortalecimiento de la gestión institucional, al igual que el comportamiento humano, vehículos Seguros, infraestructura Segura y atención a víctimas que nos contribuye para afrontar los problemas de movilidad desde una perspectiva más integral.

Posteriormente, se hace una revisión del marco legal nacional que da soporte a las actuales intervenciones de seguridad vial y movilidad sostenible. Dos aspectos netamente importantes en el contexto colombiano teniendo en cuenta que es justamente la seguridad vial la responsable de gran parte de las externalidades negativas de la movilidad en entornos urbanos, como por ejemplo la accidentalidad.

Se continua con una revisión de la accidentalidad en Colombia, donde la accidentalidad en vías de entornos urbanos es mayor que en vías intermunicipales, llegando al 70.4% del total. En muchos casos se encuentra que dichos accidentes en la ciudad guardan relación con deficiencias técnicas en la infraestructura vial derivadas de un diseño del espacio público que desconoce la importancia de los criterios de la seguridad vial y de los elementos para la accesibilidad universal. Se presenta su panorama en el contexto nacional desde cinco ciudades (Bogotá, Medellín, Cali, Barranquilla y Bucaramanga) como referentes desde el fondo de prevención vial.

1 MinFomento, 2010

2 Estado del Arte, Carlos Gonzales 2014

Finalmente, se hace una revisión del diseño de espacio público orientado a la movilidad sostenible, desde el punto de vista de la reasignación del uso del espacio vial presentando su panorama con casos de estudio a nivel internacional.

Esta selección de temas permite tener un panorama claro y del amplio conjunto de aspectos que juegan un papel importante en el tema de la movilidad urbana sostenible. Un acercamiento de estas características, es decir, desde lo técnico, lo político y lo legal, permite plantearse una hoja de ruta para diversos municipios del Cauca en lo que respecta a los retos a los cuales se enfrentará al momento de plantearse transformar su actual modelo de movilidad hacia uno más sostenible.

La gestión de la demanda como un enfoque alternativo en la planificación de la movilidad.

La Gestión de la Movilidad, también denominada como Gestión de la Demanda de Transporte (en Ingles, “Mobility Management” o “Transportation Demand Management”), a la cual en adelante nos referiremos como TDM, se refiere a varias estrategias orientadas a cambiar el comportamiento de viajes (cómo, cuándo y dónde viaja la gente) con el fin de incrementar la eficiencia de los sistemas de transporte y lograr objetivos específicos como la reducción de la congestión de tráfico, ahorro de costos viarios y de aparcamiento, incremento de la seguridad viaria, mejora de la movilidad de personas no-conductoras, conservación de la energía y reducción de las emisiones contaminantes.

Así, existen diversas estrategias TDM con una variedad de impactos. Algunas mejoran las opciones de transporte disponibles para el consumidor, mientras otras proveen un incentivo para el cambio modal, la hora o el destino. Algunas reducen la necesidad del viaje físico a través de substitutos de movilidad o esquemas de uso del suelo más eficientes.

La Gestión de la Movilidad, se define como “el arte de influenciar el comportamiento de los viajeros, con el propósito de reducir o redistribuir la demanda de viajes” (VTPI, 2007). El principal propósito de las estrategias TDM es reducir el número de vehículos usando las vías disponibles, a la vez que se promueve una amplia variedad de opciones de movilidad para quienes desean viajar.

En múltiples ciudades del mundo, los problemas del transporte han sido usualmente evaluados en términos de la oferta, lo que implica medidas de acción enfocadas a la construcción de más vías o el aumento de la capacidad de estas (incremento del número de carriles), evidenciando serias dificultades para dar respuesta a los problemas de movilidad de la ciudad, y en muchos casos incrementando la intensidad de sus externalidades negativas: contaminación, ruido, accidentalidad, etc.

No obstante la inercia de múltiples administraciones locales, en algunas otras gradualmente se ha venido utilizando de manera creciente soluciones de gestión a partir de estrategias TDM, lo cual ha representado un avance en la búsqueda de nuevos enfoques para afrontar los problemas de movilidad urbana.

A nivel general, el mayor énfasis de la TDM tanto en sus estrategias como en sus acciones, está en la reducción de vehículos circulando por la red viaria y en un incremento de su eficiencia operativa mediante el aumento de la ocupación de dichos vehículos, fijando su mayor atención en aquellos viajes denominados como pendulares que se relacionan con los lugares de residencia y/o trabajo, dado su mayor carácter predecible como parte de un patrón de movilidad, que puede ser influenciado tanto directamente en el conductor, como indirectamente por determinaciones al respecto en su lugar de trabajo.

El objetivo general de las estrategias TDM es por tanto alcanzar un tipo de movilidad más sostenible. Esto implica el estar seguros de que las necesidades existentes en relación a la movilidad de las personas y de las organizaciones, incluyendo las necesidades del transporte de mercancías, quedan cubiertas, al mismo tiempo que se cumplen los objetivos en cuanto a la integridad medioambiental, la igualdad social y la eficiencia económica. (E.C. 2003)

El enfoque tradicional de la planificación de la movilidad desde el lado de la oferta

A nivel general, es importante anotar que en las décadas recientes, la progresiva sustitución de los viajes en transporte público para ser realizados en automóvil privado, ha ido haciendo cada vez más crítico uno de los fenómenos de carácter estructural en el sistema de transporte de viajeros en ámbitos urbanos, como lo es el fenómeno de la congestión vehicular (fenómeno que descrito de manera muy sintetizada se entiende como la condición de la circulación que se caracteriza por aumentos en los tiempos de desplazamiento –de viaje- como producto directo del aumento del volumen vehicular).

Dicho progresivo cambio en la elección modal del transporte público al transporte privado, contribuye a la congestión dado que, aunque el número total de viajes se mantenga constante, se genera un aumento del número de vehículos que circulan por la red viaria urbana. Es claro que no solo los ocupantes de unos veinticinco automóviles pueden ser movilizadas con mayor eficiencia y gran comodidad en un solo autobús, sino que la ocupación de espacio viario es significativamente menor.

La situación anterior, plantea una importante complejidad dado que las libres decisiones individuales en cuanto a la compra y el uso del automóvil, entran en conflicto con el bienestar colectivo, ya que las exter-

nalidades negativas que genera el automóvil superan ampliamente las del transporte público, y en términos más concretos, el transporte privado requiere de más espacio en la red viaria y genera más contaminación por pasajero transportado que el transporte público. Esto plantea desde el punto de vista social, una necesidad sentida de desarrollar instrumentos de gestión del espacio viario urbano, para dar prioridad al transporte público.

Se ha comprobado que medidas que buscan un incremento de la oferta de infraestructura viaria (mediante construcción de nuevas o ampliación de las existentes) con el fin de satisfacer la demanda creciente de tráfico motorizado, orientadas a la mejora del desplazamiento en vehículo privado, no solo son insuficiente para solucionar el problema de la movilidad urbana, sino que, más bien, favorecen el crecimiento de los viajes en vehículo privado y con ello generan una mayor congestión. De igual manera, aquellas medidas orientadas a la mejora del transporte público pero que no se acompañan de medidas restrictivas al vehículo privado, resultan poco eficientes en el propósito de la mejora de la movilidad urbana.

Por una parte, el incremento de la oferta de infraestructura viaria no aporta una real solución al problema, puesto que a la vez que satisface la actual demanda, induce nuevos viajes y nuevos usuarios del vehículo privado, llegando con el tiempo a la misma situación de congestión. Por otro lado, si el transporte público es favorecido y no se penaliza de algún modo el uso del vehículo privado, la demanda que capte el primero del segundo, será remplazada por una demanda potencial del vehículo privado.

CONCLUSIONES

Fomentar un cambio de actitud y de comportamiento con el objetivo de hacer un mejor uso de los me-

dios de transporte sostenibles, como, por ejemplo, el transporte público, el transporte colectivo, los desplazamientos a pie, el uso de la bicicleta y las combinaciones intermodales.

Mejorar el acceso (sostenible) para cualquier persona y para las instituciones, fortaleciendo las condiciones necesarias para la utilización de los medios de transporte sostenible.

Satisfacer las necesidades de movilidad por medio de un uso más eficiente e integrado del transporte y de la infraestructura terrestre ya existente.

Reducir el tráfico limitando para ello el número, la distancia y la necesidad de los desplazamientos en vehículos motorizados.

Mejorar la cooperación entre los distintos medios de transporte y facilitar la interconexión y la colaboración entre las redes de transporte ya existentes.

Incrementar la eficiencia económica de todo el sistema de transportes.

REFERENCIAS

González G, C. A. (2009a) Carta abierta a los representantes de las 21 Mega obras, sobre el Plan de Movilidad Urbana de Cali. Publicada en www.calicomo-vamos.org.co, sección “Escuchando a los Expertos”. Octubre 16 de 2009, Colombia.

González G, C. A. (2009b) ¿Movilidad en Cali?. Diario El Tiempo, Edición Digital, Sección de Opinión. (http://www.eltiempo.com/opinion/columnistas/otroscolumnistas/movilidad-en-cali_6310488-1). Octubre 8 de 2009, Colombia.

González Guzmán, C. A. (2008) Puentes peatonales y otras falacias urbanas. Revista Dinero, Edición Digital Septiembre 2 de 2008. Colombia. <http://www.dinero.com/columna-del-lector/opinion/articulo/puentes-peatonales-otras-falacias-urbanas/67406>

González Guzman, C. A. (2009) ¿Más vías para más automóviles? Definitivamente vamos mal. Revista Dinero, Edición Digital. Marzo 20 de 2009- Colombia. <http://www.dinero.com/columna-del-lector/opinion/articulo/mas-vias-para-automoviles-definitivamente-vamos-mal/75714>

Hurtado, A.; Torres, A. y Miranda, L. (2011), “El programa de sistemas integrados de transporte masivo en Colombia: ¿un ejemplo de recentralización de la gestión de las ciudades?”, en Territorios 25, pp. 95-119.

Goodwin, Phil. (1997). Solving Congestion. Inaugural lecture for the Professorship of Transport Policy, University College London (www.ucl.ac.uk/transport-studies/tsu/pbginau.htm), 1997.

American Economic Review (papers) 45, Nashville, Tennessee, pp. 605-620.

Vivas P, Harvy (2004). Sistema de fijación de precios en transporte urbano: transporte público y privado. Documento de trabajo. Departamento de Economía Aplicada, Universidad Autónoma de Barcelona. España.

VTPI. Victoria Transport Policy Institute (2007). Transportation Demand Management, en TDM Encyclopedia. <http://www.vtpi.org/tdm/>. Visitado en Noviembre 6, 2007.

VTPI. Victoria Transport Policy Institute (2010). Road Space Re-allocation, en TDM Encyclopedia. <http://www.vtpi.org/tdm/tdm56.htm>. Visitado en Febrero 1, 2010.

Walters, A.A. (1961). The theory and measurement of marginal private and social costs of highway congestion. *Econometrica*, 29, 676-699

Wellander, Chris and Leotta, Kathy (2001). Gauging the Effectiveness of High-Occupancy Vehicle Lanes; Applying Three Criteria to Available Data Reveals Benefits, Viability. TR News 214 (Special HOV Issue), Transportation Research Board (www.trb.org), May-June 2001, pp. 12-19.

Wellander, Chris and Leotta, Kathy (2001). Gauging the Effectiveness of High-Occupancy Vehicle Lanes; Applying Three Criteria to Available Data Reveals Benefits, Viability. TR News 214 (Special HOV Issue), Transportation Research Board (www.trb.org), May-June 2001, pp. 12-19.

Williams, D. (1999). Doomsday for drivers in London. The Evening Standard Newspaper, 25 June 1999. London.

Yang, H. & Zhang, X. (2003). Optimal toll design in second-best link-based congestion pricing. Transportation Research Record. Issue Number 1857, pp 85-92.

Zegras, C. and Gakenheimer, R. (2000) Urban growth management for mobility: the case of the Santiago, Chile Metropolitan Region. Paper presented at the Lincoln Institute of Land Policy and MIT Cooperative Mobility Program, Cambridge, MA, USA, pp. 23, 143. Downloaded At: 14:20 8 February 2010

REPENSANDO LA CIUDAD INFORMAL REALIDADES DE LA PRODUCCIÓN DE HÁBITAT URBANO POPULAR

RETHINKING THE INFORMAL CITY REALITIES OF POPULAR URBAN HABITAT PRODUCTION

MARIA ISABEL MAZORRA ARGOTE

MISABEL0792@HOTMAIL.COM

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO Y ARTE D&A

RESUMEN

La investigación en desarrollo tiene como objetivo evidenciar los impactos, aciertos y conflictos de la política de vivienda vigente en el núcleo urbano del municipio de Popayán, ciudad intermedia del suroccidente colombiano y capital del departamento del Cauca, uno de los más afectados por los conflictos armados del país. Esta evaluación se compara con el creciente mercado informal habitacional de la ciudad, pues a pesar de que desde el Estado se han ejecutado proyectos de vivienda de interés social y prioritario, el urbanismo informal sigue creciendo de manera acelerada y consumiendo el suelo rural y de protección de manera acelerada y descontrolada.

De igual manera, en la investigación se toma otro punto de comparación: los preceptos de la Constitución Política de Colombia, referidos a la vivienda digna como derecho de todos los colombianos, la obligación del Estado a hacerlo efectivo y la promoción de planes de vivienda que cumplan con el derecho descrito. De esta fase se podrá evidenciar, por una parte,

si los programas de vivienda vigentes responden al derecho constitucional de vivienda digna y por otro, si los procesos de legalización de asentamientos informales van dirigidos al derecho constitucional o a la necesidad de capturar ingresos a través de impuestos del mercado formal inmobiliario.

Con esta investigación se puede entender que una necesidad tan fundamental como lo es la vivienda, debe ser tratada de manera integral y que probablemente es necesario adaptar las políticas nacionales habitacionales al contexto local para que suplan las necesidades de vivienda de la ciudad y de manera conjunta se combate el mercado informal habitacional.

PALABRAS CLAVE

hábitat, ciudad informal, vivienda, territorio

ABSTRACT

The research in development aims to highlight the impacts, successes and conflicts of the current housing policy in the urban nucleus of the municipality of Popayán, an intermediate city in southwestern Colombia and capital of the department of Cauca, one of the most affected by armed conflicts from the country. This evaluation is compared with the growing informal housing market in the city, because despite the fact that priority and social housing projects have been carried out from the State, informal urbanism continues to grow at an accelerated rate and consuming rural and protected land in an accelerated and uncontrolled way.

Similarly, the research takes another point of comparison: the precepts of the Political Constitution of Colombia, referring to decent housing as a right of all Colombians, the obligation of the State to make it effective and the promotion of housing plans that

comply with the right described. From this phase it will be evident, on the one hand, if the current housing programs respond to the constitutional right to decent housing and, on the other hand, if the processes of legalization of informal settlements are aimed at constitutional law or the need to capture income through Real estate market taxes.

With this research it can be understood that a need as fundamental as housing is, must be treated in an integral manner and that it is probably necessary to adapt the national housing policies to the local context so that they meet the housing needs of the city and jointly the informal housing market is fought.

KEY WORDS

habitat, informal city, housing, territory

INTRODUCCIÓN

Para la presente propuesta de investigación se plantea una metodología que conjugue variables teóricas y prácticas para el estudio, análisis y comprensión de la vivienda social, considerando que hablar de vivienda implica abordar la configuración social, económica y urbana de una ciudad

Así, inicialmente se hará un barrido de referentes teóricos, conceptuales, estadísticos, legales y geográficos se busca dar cuenta de las variables cuantitativas y cualitativas propias de la producción de vivienda informal, en esta fase se identificarán los indicadores a evaluar. Posteriormente, se contempla trabajo de campo que permita comprender la dimensión actual del tema a tratar en Popayán en términos cualitativos y técnicos, esta fase irá acompañada de entrevistas a actores sociales, políticos, agentes privados y productores de vivienda informal. Finalmente, se conjugarán las fases anteriores con las que se obtendrá

un panorama detallado de la situación habitacional informal del área de estudio y las alternativas de solución o mitigación que mejor se adapten a las realidades y posibilidades del entorno.

Durante las últimas décadas el mundo ha presenciado los más altos niveles de urbanización, según las Naciones Unidas en su informe “Perspectivas de la Urbanización Mundial” el planeta ha pasado por un rápido proceso de urbanización. En 1950, más de dos tercios (70%) de la población mundial vivían en asentamientos rurales y menos de un tercio (30%) en asentamientos urbanos. En 2014 el 54% de la población mundial era urbana y se espera que “Continúe creciendo, de modo que para el 2050, el mundo será un tercio rural (34%) y 2 tercios urbanos (66%)”.

América Latina no ha escapado de esta realidad urbana, llegando a ser una de las zonas más urbanizadas del planeta, ya que de cada cuatro latinoamericanos tres viven en centros urbanos y según estimaciones (Viana, 2012) al menos la mitad de estos viven en asentamientos informales.

Para la CEPAL, en las últimas tres décadas las ciudades latinoamericanas han experimentado las más significativas transformaciones en cuanto a su tamaño, estructura social, económica, urbana y ambiental. Estos cambios están condicionados por múltiples factores como la topografía de los territorios, la calidad y cantidad del sistema vial y de transportes, la regulación urbana, la globalización de la prestación de los servicios públicos básicos, las formas organizacionales sociales, los mecanismos de financiación y promoción inmobiliaria y de construcción de vivienda de todo tipo asociado al acelerado proceso de concentración poblacional en las ciudades. Estas consideraciones cobran protagonismo dentro del estudio de la vivienda desde la perspectiva del sistema ciudad. Por lo cual, a mayor concentración de población mayor será la demanda de servicios urbanos.

Colombia no ha escapado a ello. Cifras del documento Conpes 3305 demuestran que el país, como la mayoría que conforman América Latina “Se configura como uno altamente urbanizado, con alrededor de 32 millones de habitantes en zonas urbanas que representan el 72% de la población nacional”. Esta cifra en proyecciones a 2016 del DANE corresponde al 76 % de población concentrada en las ciudades.

El departamento del Cauca por ahora mantiene una dinámica diferente. Su población urbana descendió del 39,9% en el 2005 a 39,2% en el 2011, evidenciando la vocación rural y agrícola del departamento. Dato que permite predecir una creciente demanda de vivienda sobre este sector y un mejoramiento de las viviendas existentes, considerando que el déficit de vivienda cualitativo en el Cauca se concentra en un 83% en el suelo rural.

Sin embargo, frente a este indicador Popayán, capital del Cauca, evidenció una dinámica distinta en comparación con los demás municipios del departamento. Pasó de tener un registro de 88,1% de población en la cabecera municipal en el 2005 a 89% en el 2016. Cifra que según las proyecciones del DANE se espera continúe en acenso en los próximos años, mientras la población en el sector rural continuará a la baja, tal y como sucede en el resto del país.

Este fenómeno superó la capacidad de la administración local para guiar la transformación de la ciudad, viéndose reflejado en la consolidación de los problemas urbanos, en el creciente déficit habitacional y la descontrolada urbanización informal, actividad que en gran medida se da hacia la periferia de la ciudad y en suelos de protección ambiental o en condición de amenaza.

La expansión de la ciudad sobre el territorio ha hecho que las nuevas urbanizaciones se consoliden de manera desarticulada del núcleo urbano. Esto sumado

a la creciente tendencia de especialización de usos de suelo de servicios, comercio, educación y administrativos, han hecho que el control del crecimiento inmobiliario y la ocupación del suelo sea un proceso tardío que conlleva a una expansión de la ciudad y al deterioro ambiental del entorno.

A pesar que la última medición oficial del déficit de vivienda para Colombia se realizó en el Censo poblacional de 2005, año en el que se estimaba que el número de casas que se debían construir para que existiera una relación de uno a uno entre el número de viviendas adecuadas y el número de hogares era de 1.031.256, cifra que representaba el 12.56% de la población. Por el lado del déficit cualitativo, 1.185.607 hogares presentaban algún tipo de carencia sujeta de mejora, representando el 14,4% de la población. La principal carencia en este segmento se encontraba asociada a servicios públicos.

El déficit habitacional se puede dimensionar considerando las carencias cuantitativas y cualitativas. Para el primer caso se debe tener en cuenta en qué medida la cantidad de viviendas existentes es suficiente para albergar la totalidad de la población del país (cuantitativo) y en segundo lugar el número de viviendas que cumple con los estándares mínimos de calidad (cualitativo).

El déficit cuantitativo estima el número de viviendas que se deben construir para que exista una relación de uno a uno entre el número de viviendas adecuadas y el número de hogares. Se entiende por vivienda inadecuada aquella con estructura y paredes inadecuadas, es decir viviendas hechas con materiales transitorios, perecederos, cuevas, casas de zinc, etc., y adicionalmente existe déficit cuantitativo si se presenta cohabitación (dos hogares en una sola vivienda) o hacinamiento no mitigable (cinco o más personas por habitación)

Por su parte, el déficit cualitativo hace referencia a viviendas que presentan deficiencia en piso, espacios para preparación de alimentos, hacinamiento mitigable o alguna carencia de servicios públicos básicos (energía, acueducto, alcantarillado y basura). El problema sin embargo puede ser solucionado con intervenciones que modifiquen dicha condición.

En relación a la población y al derecho de una vivienda digna el Ministerio de Vivienda en el 7° Foro Urbano Mundial, llevado a cabo en 2014, reveló que el déficit cuantitativo de vivienda bajó del 12.56% en 2005 al 5.54% en 2012, es decir una significativa reducción del 46.3%, de acuerdo con estimaciones realizadas por Minvivienda, Planeación Nacional y el DANE.

Cabe aclarar que el déficit en reducción es el cuantitativo y correspondiente a las cabeceras municipales, mas no al total del territorio nacional. Teniendo en cuenta que el déficit habitacional para 2005 era de 3.828.055, equivalente al 36% del total de hogares. Discriminando esta cifra, del total del déficit de vivienda nacional el 68% se encuentra en zonas rurales y el 27% en las cabeceras municipales.

Sin embargo, según el estudio Situación Inmobiliaria Colombia 2017 realizado por el BBVA Research se identificó que a pesar de la construcción en los últimos 10 años de 1.31 millones de viviendas formales (licenciadas) el déficit de vivienda persiste, esto se debe a la formación de 2.8 millones de nuevos hogares, los cuales requieren de una mejora de vivienda o una nueva. Lo que significa que la oferta todavía no alcanza a cubrir la creciente demanda habitacional.

Contrario a lo dicho por el Ministerio de Vivienda, el BBVA Research sostiene que el déficit habitacional cuantitativo solo se ha reducido de un 21,59% a 20,2%, Minvivienda detalla que en los últimos años el déficit de vivienda cuantitativo ha disminuido no-

tablemente, bajó del 12.56% en 2005 al 5.54% en 2012, esto representa una reducción del 46.3% y se calcula que 554.087 hogares requieren de una solución en vivienda. Por el lado del déficit cualitativo se tiene que la reducción ha sido del 7.8% desde 2005 de manera que para 2012 se estima que cerca de 1.093.066 hogares urbanos tienen algún tipo de carencia cualitativa.

Estas cifras no dejan claro el verdadero escenario en temas habitacionales en Colombia y mucho menos en Popayán. Por una parte, el actual gobierno resalta la cantidad de viviendas construidas bajo el Programa de Vivienda Gratuita o de Interés Prioritario para Ahorradores (VIPA) y los compara con los déficits de vivienda calculados a partir de un censo poblacional de hace más de 10 años y con significativos desaciertos en sus proyecciones.

Si se revisan las cifras oficiales desde una perspectiva cerrada en el tema, los resultados pueden ser alentadores. Sin embargo, surgen algunos cuestionamientos al respecto, por ejemplo cómo es posible concluir que los programas de vivienda ejecutados han resuelto el déficit de vivienda de 2005 e incluso satisfacer nuevas necesidades sin una cifra clara de los nuevos hogares, sin hacer un seguimiento riguroso a quienes fueron beneficiados de estos programas, que en su mayoría procedían de asentamientos informales y que según estudios del Plan de Ordenamiento Territorial de Popayán, lo que hacían era vender el predio que ocupaban de manera informal.

En ese sentido, hasta el momento no se ha evaluado en Popayán el impacto de la política de vivienda vigente y mucho menos la relación que tiene con el creciente urbanismo informal, que en estimaciones de la Alcaldía de Popayán se acerca al 24% del desarrollo inmobiliario de la ciudad. Dejando la incertidumbre si los alcances de la política de vivienda son suficientes para satisfacer la demanda de vivienda, o

si realmente es el mercado informal el que ofrece una alternativa práctica y alcanzable para la población.

DISCUSIÓN

Para dar cuenta del tema de investigación es necesario acercarse a los conceptos de ciudad espontánea, vivienda, urbanizaciones informales, planificación urbana, gestión del suelo y política pública para comprender las formas de producir ciudad y con ello pasar a la concepción de políticas incluyentes reales y con alcances eficientes.

Así, la ciudad espontánea es un “asentamiento urbano resultado de decisiones particulares sucesivas, relacionadas entre sí consecutivamente pero sin referencia común a un planteamiento general previo. Esta expresión fue acuñada por el historiador Pierre Lavedan para oponerla al concepto de ciudad planificada cuyas trazas y localizaciones siguen, en mayor o menor medida, unas pautas predefinidas de forma concreta mediante planos, cálculos y escritos diversos.

La ciudad espontánea se realiza no de forma absolutamente caótica, sino acorde con necesidades individualizadas, en cada decisión, de establecer un nuevo uso, construir un edificio o prolongar una calle por ejemplo. Cada nueva acción toma en cuenta las particularidades urbanas preexistentes para aprovecharlas e insertarse mejor en ellas, pero no se plantea su contribución al conjunto. Las consecuencias de esta forma de evolución pueden ser poco importantes en asentamientos pequeños pero generan, sin embargo, grandes dificultades funcionales en núcleos urbanos mayores más necesitados de formas racionalizadas que faciliten la instalación de costosas infraestructuras, así como la realización de funciones complejas de circulación y distribución.” (Zoido, 2000).

Por otra parte, Zoido (2000) afirma que la urbanización informal o marginal puede entenderse como un desarrollo urbanístico al margen del planteamiento urbanístico, que no cuenta con los servicios públicos básicos ni las dotaciones urbanas propias de la ciudad formal, además de construcciones de baja calidad. Estos terminan con el tiempo articulándose con el tejido urbano.

Estos conceptos evidencian la marcada y bidireccional relación en la dinámica urbana, pues ambas son resultado de las formas de urbanización que surgen ante la deficiente provisión de vivienda y ciudad de la administración pública.

REFERENCIAS

Zoido, F. (2000). Diccionario de geografía urbana, urbanismo y ordenación del territorio. Grupo Aduar. Editorial Ariel, Barcelona.

Camargo, A., & Hurtado, A. (2013). Urbanización informal en Bogotá: agentes y lógicas de producción del espacio urbano. *Revista INVI*, 28(78), 77-107.

ONU Hábitat, (2012). Estado de las ciudades de América Latina y el Caribe 2012. Rumbo a una nueva transición urbana Brasil.

Shafritz, M. y Albert, C. (1999). Clásicos de la administración pública. México: FCE, UAC, CNCPAP.

Tocancipá, J. (2014). De invasión – asentamiento a barrio, 26 años después: una “mirasa retrospectiva” a los cambios y continuidades urbanas en Popayán. *Antipod. Rev. Antropol. Arqueol.* No. 20, Bogotá,

BBVA Research Colombia (2017). Situación Inmobiliaria Colombia.

CEPAL (2003). América Latina: información y herramientas sociodemográficas para analizar y atender el déficit habitacional. Santiago de Chile.

Colombia. Ministerio de Ambiente, Vivienda y Desarrollo Territorial. Calidad en la vivienda de interés social / Díaz Reyes, Carlos Alberto; Ramírez Luna, Julia Aurora (Eds.), Aincol (textos). Bogotá, D.C. Colombia, Ministerio de Ambiente, Vivienda y Desarrollo Territorial. 2011. 61 p.

DANE (2005). Boletín Censo General 2005 Perfil Popayán – Cauca

DNP (2014). Misión Sistema De ciudades. Una política nacional para el sistema de ciudades colombiano con visión a largo plazo.

Fique Pinto, L. (2008). La política pública de vivienda en Colombia. *CONFLICTO DE OBJETIVOS. Revista Bitácora Urbano Territorial*, 13 (2), 73-89.

Giraldo I., Fabio (1998). “Ciudad y política”, en Rentería, P.; Alfonso, O. (ed.). La ciudad: transformaciones, retos y posibilidades. Bogotá: U. Javeriana

Jaramillo, S (1979). Producción de vivienda y capitalismo dependiente: El caso de Bogotá. Bogotá: CEDE, Facultad de Economía, Universidad de los Andes.

Jaramillo, S (1994). “Evolución de la estructura productiva de la edificación en Colombia y de las políticas gubernamentales sobre el sector (1950-1993)”. Artículo en el seminario Políticas e instituciones para el desarrollo urbano futuro en Colombia, Ministerio de Desarrollo Económico, Programa de Gestión Urbana de la Naciones Unidas, D.N.P., Bogotá.

LAVOLA – FIC (2016). Estudios de base Popayán. Módulo 3 estudio de huella urbana y escenarios de

crecimiento.

Nowak, Manfred. (2005). Derechos humanos manual para parlamentarios. Oficina del alto comisionado de las naciones unidas para los derechos humanos.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo PNUD. Objetivos de Desarrollo Sostenible, Colombia Herramientas de aproximación al contexto local.

MÉTODO PARA EVALUAR LA ACCESIBILIDAD A LA PLANTA FÍSICA DE LA UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO

PEDRO JAVIER JARAMILLO CRUZ

PEDRO.JARAMILLO@UTADEO.EDU.CO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

PROYECTO ARQUITECTÓNICO Y CIUDAD

RESUMEN

El trabajo de investigación desarrolló un sistema para determinar el grado cumplimiento de la normativa técnica colombiana referida a la accesibilidad de las personas al medio físico en las edificaciones y espacios abiertos que componen la infraestructura de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Sin embargo, ante la utilidad que el método representa, su aplicación se ha extendido a la evaluación y mejoramiento de equipamientos y espacio público en otros contextos tales como la Terminal 1 del Aeropuerto Internacional El Dorado en Bogotá.

De acuerdo con la Ley 1538 de 2005, en Colombia el diseño, construcción, ampliación, adecuación, modificación y en general, cualquier intervención y ocupación de vías públicas, mobiliario urbano y demás espacios de uso público así como edificios, establecimientos e instalaciones de propiedad pública o privada, abiertos y de uso al público, deben cumplir una serie de parámetros para hacerlos accesibles a todas las personas en especial aquellas con discapacidad.

De acuerdo con la obligatoriedad de esta Ley en aplicar siete Normas Técnicas Colombianas de accesibilidad referidas entre otras a pasillos, corredores, rampas fijas, escaleras, pasamanos y ascensores, el método maneja un total de diecinueve NTC's, incor-

porando señalización, cruces peatonales, estacionamientos, puertas, servicios sanitarios, griferías y paraderos de transporte. Las características y requisitos generales, localización, dimensiones, color, materiales e instalación de estos componentes urbano arquitectónicos fueron jerarquizados, ponderados y sistematizados en unas fichas de evaluación que a manera de listas de chequeo determinan su grado de accesibilidad y permiten identificar las no conformidades con la norma con el fin de formular ajustes razonables que permitan su cumplimiento.

La aplicación de este método ha permitido que personas con discapacidad en especial aquellas con movilidad reducida puedan hacer uso de las instalaciones de la Utadeo y de la Terminal 1 de pasajeros del Aeropuerto El Dorado con autonomía y seguridad.

PALABRAS CLAVE

Accesibilidad, diseño, infraestructura, equipamientos, normatividad

REFERENCIAS

Carvajal, A. (2013). Directrices para garantizar la aplicación efectiva de la normatividad que regula en Colombia la accesibilidad a edificaciones abiertas al público. Bucaramanga. 115 p.

Decreto Ley 1538 de 2005, Presidencia de la República. Diario Oficial 45913 de la República de Colombia, Bogotá D.C., Colombia, 19 de mayo de 2005.

Iwarsson, S., & Ståhl, A. (2003). Accessibility, usability and universal design—positioning and definition of concepts describing person-environment relationships. *Disability and rehabilitation*, 25(2), 57-66.

Jaramillo, L., Campos, C., & Galindo, N. (2012). Iden-

tificación a la problemática de accesibilidad en las instituciones de educación superior en el área metropolitana de Bucaramanga (Doctoral dissertation, Tesis de Grado para optar el Título de Especialista en Gerencia e Interventoría de Obras Civiles. Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Bucaramanga).

Moral Ávila, C. (2007). Modelo de verificación de la accesibilidad en los edificios de concurrencia pública de usos docente y residencial colectivo hotelero: sistema de cualificación de los espacios para una mejor percepción y comprensión de su configuración arquitectónica y funcionamiento.

Mosquera, J., & Jauregui, M. (2014). Propuesta de movilidad y accesibilidad para la Universidad de Pamplona. *Actividad Física y Desarrollo Humano*, 6(1).

Parra, D. J. L., Infante, G. R., & Pérez, J. F. R. (2005). Accesibilidad y Universidad. Un estudio descriptivo *Accessibility and University. A descriptive study. Intervención Psicosocial*, 14(2), 209-222.

Pastor, C. A. (2005). Educación superior sin barreras: la accesibilidad de las universidades para los estudiantes con discapacidad.

MEDICIÓN Y ANÁLISIS DE LOS PARQUES VECINALES Y DE BOLSILLO EN BOGOTÁ BAJO LOS PARÁMETROS DE LA LÚDICA Y LA ACCESIBILIDAD DE NIÑOS EN CONDICIÓN DE DISCAPACIDAD FÍSICA Y SENSORIAL.

MANUELA RAMÍREZ PAZOS
MANURAMPAZ95@GMAIL.COM
UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO

RESUMEN

Por un momento, piensen en los lugares en donde más jugaban cuando eran niños, ¿cómo era esa experiencia?

Seguramente muchas personas, como yo, pasaban mucho tiempo jugando en los parques urbanos que quedaban cerca a nuestras casas, pero todos tenían una misma falencia, la accesibilidad.

Si a muchas personas cuando eran niños y hoy en día, se le es difícil la accesibilidad en algunos parques, ahora pensemos en como es esa accesibilidad para un niño en condición de discapacidad física y sensorial.

Este proyecto es una investigación aplicada con el propósito de medir, analizar y proponer ajustes razonables para la accesibilidad y la lúdica de niños en condición de discapacidad física en parques de tipología vecinal y de bolsillo en Bogotá

La investigación se compone de 4 grandes partes:

1. La construcción de un marco teórico y metodológico dividido en dos grandes ramas: La lúdica y la accesibilidad.

2. La construcción del Instrumento de medición con el fin de generar un diagnostico del estado actual de los parques llamado MAP que se entiende como - Instrumento de Medición de la Accesibilidad en Parques públicos.

3. La aplicación del MAP en los parques de bolsillo y vecinales de Bosa y Ciudad Bolívar y el análisis de los datos. Estas localidades se escogieron ya que tienen el mayor numero de población infantil en condición de discapacidad en Bogotá.

4. El juicio a partir del análisis y el planteamiento de unos ajustes razonables de acuerdo a los resultados obtenidos.

La investigación ayudo a ver las falencias que hay al momento de usar los parques, especialmente a la hora del juego, para los niños en condición de discapacidad. Hay que reconsiderar la manera de ver y diseñar parques en Bogotá, las leyes colombianas sobre la accesibilidad y la conciencia que se tiene de estas.

PALABRAS CLAVE

Accesibilidad, discapacidad, lúdica, niños, parques.

REFERENCIAS

Ávila, C. d. (2004). Modelo de Verificación de la Accesibilidad en los Edificios de Concurrencia Pública de usos Docente y Residencial Colectivo Hotelero. Universidad de Granada, Arquitectura. Granada: Editorial de la Universidad de Granada.

Bueno, L. C. La Configuración Jurídica de los Ajustes Razonables. Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad (CERMI), España.

Clasificación de Tipo de Discapacidad- Histórica .

Instituto Nacional de Estadística Geográfica e informática, México .

Corporación Ciudad Accesible, Boudeguer and Sque-lla ARQ. (2010). Manual de Accesibilidad Universal (1 Edición ed., Vol. I). Chile.

Exteriores, Ministerio De Relaciones Nacional, Ministerio De Defensa Trabajo, Ministerio De Comercio, Ministerio De Vivienda, Ministerio De Transporte, Ministerio De Cultura, Ministerio De. (2014). Conpes Social 166.

Gordon, B. &. (1987). Impact of impediment on activity pattern of children, Archives of Physical Medicine and Rehabilitation .

Instituto Distrital de Recreación y Deporte de Bogotá. (s.f.). Lineamientos para el Diseño de Parques. (S. T. Construcciones, Ed.) Bogotá .

Linda L. Hestenes, D. E. (2000). The Play Interactions of Young Children with and without disabilities: Individuals and environmental influences. Universidad de Carolina del Norte , Health and Human Services . Greensboro: Elsevier Science Inc.

Ministerio de Educación Nacional -MEN-. (2012). Orientaciones generales para la atención educativa de las poblaciones con discapacidad -PcD-, en el marco del derecho a la educación. Ministerio de Educación Nacional , Bogotá D.C.

Pollock, C. M. (1991). Play Deprivation in Children with Physical Disabilities: The Role of the Occupational Therapist in Preventing Secondary Disabilities.

Sociedad y Técnica, SOCYTEC, S.L. Paradores de Turismo de España, S.A. (2007). Manual de Accesibilidad Universal. I, 359. Chile.

SEMBRANDO “SOSTENIBILIDAD” A TRAVÉS DE LOS CO-ENCUENTROS

JUAN MANUEL HENAO BERMÚDEZ

JUAN.SOSTENIBLE@GMAIL.COM

INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES
AISTHESIS, TEORÍA Y CREACIÓN

RESUMEN

Pese a los grandes esfuerzos por garantizar la sostenibilidad del medio ambiente, el mundo sigue enfrentando grandes desafíos como el cambio climático, la inseguridad alimentaria y del agua, y los desastres naturales (ONU, 2015). Como protagonista de los cuales se halla el ser humano, cuyo impulso transformador consume intensivamente los recursos del planeta, hasta comprometer su capacidad de regeneración. El diseño ha contribuido a este ideal moderno, así lo exponen autores como Papanek (1977), Viñoles (2005) y Manzini (2006, 2008, 2015). Pero ellos mismos postulan a esta disciplina como una opción ética desde la que se puede aspirar a crear productos, servicios y sistemas que buscan un bienestar duradero. Enmarcados en el estudio de esta relación diseño – sostenibilidad, un grupo de docentes y estudiantes del Instituto Departamental de Bellas Artes, en Cali, han conformado un semillero de investigación. Y desde el semillero han gestionado espacios en la región en los que abordan el enfoque del diseño para la sostenibilidad y su práctica. Uno de estos espacios es - Co-Encuentros “Para Pensar la Sostenibilidad” – un evento para acercar la comunidad académica a casos representativos, en los cuales diseñadores y artistas trabajan para conseguir un mundo mejor, convirtiéndose en agentes del cambio.

En el 2017, se realizó el primera Co-Encuentros, con 7 conferencistas regionales, 3 talleres y un total de

100 participantes; debatiendo sobre acciones sostenibles desde la creatividad. Para el 2018, el evento está proyectado para agosto, con la participación de 1 conferencista internacional, 2 nacionales, 5 regionales y la realización de 3 talleres; oportunidad en la cual las actividades girarán en torno a la pregunta ¿Cuáles son las responsabilidades y posibilidades que tienen los diseñadores y artistas que les permiten orientar su práctica hacia la sostenibilidad?.

Esta intervención pretende socializar la experiencia de Co-Encuentros y sus principales

PALABRAS CLAVE

Diseño para la sostenibilidad; Sostenibilidad.

REFERENCIAS

- Manzini, E. (2006). Design, ethics and sustainability. Guidelines for a Transition Phase. University of Art and Design Helsinki.
- Manzini, E. (2009). New design knowledge. Design Studies, 30(1).
- Manzini, E. (2015). Design When Everybody Designs: an introduction to design for social innovation. MIT Press Books.
- ONU, O. D. (2015). Objetivos de desarrollo del milenio. Informe de 2015.
- Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social Ciencia, tecnología, sociedad / dirigida por Luís A. Fernández-Galiano. Madrid, España: H. Blume.
- Viñolas, J. (2005). Diseño ecológico. Barcelona, España: Blume.

EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA DE INTERACCIÓN CON ALIMENTOS EN PRO DE LA SOBERANÍA ALIMENTARIA DE LA COMUNIDAD BELLO ORIENTE, MEDELLÍN.

ELIANA ZAPATA RUIZ

ELIANAZAPATARUIZ@GMAIL.COM

INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO

GRUPO DE INVESTIGACIÓN ARTES Y HUMANIDADES

RESUMEN

En la ciudad de Medellín, los índices de malnutrición y de inseguridad alimentaria continúan en un gran porcentaje. Según el informe de calidad de vida para la ciudad en el año 2016, 365.548 personas se encuentran en situación de pobreza dado que carecen de recursos para acceder a educación, alimentación y salud. Lo anterior en términos de alimentación se traduce en que el 53.6% de su población vive en condiciones de inseguridad alimentaria.

Debido a esta problemática, se decide articular el concepto de Food Design al proyecto, término que aparece en Latinoamérica en el 2012 con la creación de la Red latinoamericana de Food Design, abordando la temática de los alimentos desde su difícil acceso para las comunidades vulnerables, es decir, desde la necesidad física de la ausencia de alimentos y de la relación cultural de las comunidades con la comida.

La comunidad intervenida es Bello Oriente, barrio ubicado en la comuna 3 de la ciudad de Medellín en donde la mayoría de la población no cuenta con recursos para tener una vida digna. Allí se han desarrollado iniciativas entorno a la necesidad de alimentos como las huertas comunitarias que, aunque han logrado mitigar en parte su condición, aún siguen lejos de

alcanzar la soberanía alimentaria que los líderes plantean. Desde esta primicia se da un trabajo en comunidad desde la metodología de acción participación, que brinda la oportunidad de establecer relaciones y profundizar en la problemática para identificar los factores que inciden en la consecución de alimentos y en la relación de las personas con lo que producen, Esto con aras de realizar un trabajo educativo y experimental que permita que mejoren su relación con la comida saludable, desde el reconocimiento del valor nutricional y comercial, hasta el compartir de saberes tradicionales para nutrir las nuevas generaciones.

PALABRAS CLAVE

Comunidades vulnerables, Soberanía alimentaria, FoodDesign.

REFERENCIAS

Gómez Builes , G. (2010). Desplazamiento forzado y periferias urbanas: la lucha por el derecho a la vida en Medellín. Rio de Janeiro, Janeiro, Brasil: Escuela Nacional De Salud Pública.

Jiménez-Benítez, D., Rodríguez-Martín, A., Jiménez-Rodríguez, R., & Red Mel-CYTED. (2010). Análisis de determinantes sociales de la desnutrición en Latinoamérica. *Nutrición Hospitalaria*, 18-25.

Benjumea, M., Estrada, A., & Álvarez, M. (2006). DUALIDAD DE MALNUTRICIÓN EN EL HOGAR ANTIOQUEÑO (COLOMBIA): BAJO PESO EN LOS MENORES DE 19 AÑOS Y EXCESO DE PESO EN LOS ADULTOS. *Revista Chilena de Nutrición*, 33.

Calle, V., Orlas, C., & Castaño, Ó. (2012). Participación de la Red de organizaciones sociales y comunitarias del barrio Bello Oriente en la formulación del

Plan de Desarrollo Municipal de Medellín del período 2012-2016. *Diálogos de Derecho y Política*.

CEPAL. (2004). *HAMBRE Y DESIGUALDAD EN LOS PAISES ANDINOS*, La desnutrición y la vulnerabilidad alimentaria en Bolivia, Colombia, Ecuador y Perú.

FORO DEL HAMBRE DE LOS PAÍSES DE LA REGIÓN ANDINA. Quito: CEPAL Naciones Unidas. Comisión Económica para América Latina y el Caribe

(CEPAL). (2018). *Panorama social de América Latina*. Santiago: CEPAL.

FAO. (2010). *La subnutrición en el mundo en 2010*. FAO.

FAO. (noviembre de 30 de 2012). *LEY MARCO DE DERECHO A LA ALIMENTACIÓN, SEGURIDAD Y SOBERANÍA ALIMENTARIA*. Panamá: FAO.

FAO. (2012). *Pérdidas y desperdicio de alimentos en el mundo-Alcances, causas y prevención*. Roma: FAO.

FELDMAN, C. (2014). *Huertas comunitarias, orgánicas y sustentables en escuelas rurales de la Argentina para aliviar la desnutrición infantil*. Argentina: Change Makers.

Fuente, A. (15 de Diciembre de 2017). *Huertos para la integración, la formación y el autoconsumo*. El País.

Fuente, A. (2017). *La solución estaba en un invernadero*. España: El País.

Gómez Builes, G. (2007). *La familia y su reconfiguración a partir del desplazamiento forzado*. Investi-

gación y Educación en Enfermería, 36-43.

Hesperian. Health Guides. (2015). Alimentarse bien para la buena salud. En Donde no hay doctor. USA: Hesperian.

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2017). LINEA TECNICA HUERTAS CASERAS O FAMILIARES. Bogotá: ICBF.

Londoño Bernal, L., & Ramírez Nieto, L. (2012). Construyendo relación familia-escuela: consideraciones a partir de intervención interdisciplinaria en el Colegio Bello Oriente en Medellín-Colombia. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 193-220.

Martinez Restrepo, J. (2016). Bello oriente y la permacultura: desde la soberanía alimentaria como estrategia alternativa de resistencia al modelo agroalimentario hegemónico. Medellín, Antioquia: Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. Universidad de Antioquia.

Organización Mundial de la Salud. (2014). Plan de aplicación integral sobre nutrición materna, del lactante y el niño pequeño. Geneva, Switzerland: WHO Document Production Services.

Rebuelta, P. (2017). Food Design. Política en el plato. Room.

Redacción Énfasis Alimentación. (2016). Brindarán las 20 tendencias de Food Design en el FTS & Expo México. Énfasis Alimentación.

Reissig, P. (2016). Bienvenidos al Food Design.: Memorias del 4to Encuentro Latinoamericano de Food Design (págs. 26-35). Ensenada - México : Red LaFD.

Revista Axxis. (s.f.). LA CORRIENTE DE FOOD

DESIGN INSPIRA PROYECTO DE DISEÑO. Axxis.

Revista D-mentes. (2016). Food Design...una experiencia para chuparse los dedos. D-mentes, 20-21.

Rodríguez, J. N. (2014). Agricultura urbana en América latina y Colombia: perspectivas y elementos agronómicos diferenciadores. Medellín, Colombia: Repositorio Institucional UNAD.

Vargas, A. V. (2015). Innovación guiada por el Food Design. Énfasis Alimentación.

Vizcarra, I. (2008). Entre las desigualdades de género: un lugar para las mujeres pobres en la seguridad alimentaria y el combate al hambre. Argumentos, 141-170.

Wrigley, C., & Ramsey, R. (2016). Emotional food design: From designing food products to designing food systems. International Journal of Food Design, 12.

IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMAS DE ACCESIBILIDAD EN JUEGOS SERIOS

DANIELA PEREZ OLIVEROS

DANIELAPEREZ@UNIMAYOR.EDU.CO

MARIA ISABEL VIDAL

MVIDAL@UNIMAYOR.EDU.CO

GABRIEL ELIAS CHANCHI GO

GCHANCHI@GMIAL.COM

INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO

ARTES Y HUMANIDADES DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO

METROPOLITANO

RESUMEN

Una de las temáticas que en los últimos años han sido ampliamente difundidas es la de los juegos serios, esto teniendo en cuenta que han sido utilizados en diferentes contextos de aplicación, donde se destaca el contexto educativo, en el cual han demostrado ser más eficaces que los métodos de enseñanza tradicionales en cuanto a la formación de las habilidades cognitivas. Un juego serio puede ser entendido como “juegos cuyo objetivo es transmitir al jugador algún tipo de conocimiento o mejorar las habilidades mentales”. Uno de retos de los juegos serios, abordados en esta investigación es evaluar su aspecto funcional y de diseño desde la perspectiva de la accesibilidad, dado que solo se han evidenciado estudios que se han centrado en la usabilidad de los videojuegos y de los juegos serios. En este orden de ideas se consideró la evaluación heurística como un método de inspección de accesibilidad, mediante el cual un conjunto de expertos califica los diferentes aspectos de diseño de la interfaz de usuario, teniendo en cuenta unos principios de accesibilidad establecidos. Mediante esta investigación se pretende identificar los problemas en aspecto funcional y de diseño en la perspectiva de accesibilidad de los juegos serios. La metodolo-

gía empleada para la identificación y clasificación de problemas de diseño y funcionalidad consta de cinco fases a saber: revisión de los principios de la norma de accesibilidad NTC 5854, detección de problemas asociados a los videojuegos, identificación de pautas de accesibilidad para aplicaciones interactivas a partir de la norma NTC 5854 y por ultimo filtrado y clasificación de problemas según la norma NTC 5854. Finalmente, mediante esta investigación se generó un listado de los problemas de accesibilidad y diseño presente en los juegos serios y su clasificación según los principios de la norma..

PALABRAS CLAVE

Accesibilidad, NTC5854, Juegos serios,

REFERENCIAS

- COCEMFE, «Observatoria de la Accesibilidad,» 2011. [En línea]. Available: <https://www.observatoriodelaaccessibilidad.es/accesibilidad/accesibilidad/definicion/>.
- N. T. C. NTC, «Nomaca Tecnica Colombian 5854,» 2011. [En línea]. Available: <http://ntc5854.accessibilidadweb.co/>.
- Diaz Francisco Javier; Queiruga Claudia Alejandra; Fava Luara Andrea, «Repositoria Institucional de la UNLP,» 2015. [En línea]. Available: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/46458>.
- David Pinelle; Nelson Wong; Tedeusz Stach, «Heuristic Evaluation for Game: Usability Principles for Video Games Desig,» de CHI 2008 Proceedings. Game Zone, Italy , 2008, pp. 1453-1462.
- Susi, T, Johannesson; M, Backlund, «Serius Game-An-Over-view,» Technal Report HS-IKI-TR-07-001, 2007.
- Lili Garcia; Marcela Genero; Mario Piattini, «Refinamiento de un Modelo de calidad para Juegos Serios,» Ciudad Real, España , 2015.

Daniela Perez; Katerin Jimenez; Sebastian Rengifo; Gabriel Chanchi; Maria I, Vidal, «Propuesta de una evaluación heurística de accesibilidad basado en la norma NTC 5854,» 2017.

N. J. MOLICH R., Improving a human-computer dialogue, ACM PRESS, 1990.

J. L. G. Sanchez, «Jugabilidad y Video Juegos,» de Jugabilidad y Video Juegos , España, Academia Española, 2011, pp. 67-72.

MESA 3

Conocimiento del Diseño

ELEMENTOS FUNDAMENTALES DEL VESTUARIO PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL: RECOPIACIÓN Y ANÁLISIS DE REQUERIMIENTOS Y SOLUCIONES VESTIMENTARIAS

FUNDAMENTAL ELEMENTS OF CLOTHING TO BLIND PEOPLE: COMPILATION AND ANALYSIS OF GARMENTS REQUIREMENTS AND SOLUTIONS

VALERIA CARDONA GÓMEZ
VALEKRDO@HOTMAIL.COM
UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

RESUMEN

El vestuario va más allá de la función genérica de cubrir un cuerpo, es por eso, que como diseñadores de vestuario, es importante tener en cuenta que existen otros cuerpos con funcionalidades diversas que tienen problemas cotidianos en el momento de relacionarse con la prenda; y por otro lado, en el momento de buscar propuestas vestimentarias para esta población, es posible observar que las soluciones vestimentarias se encuentran dispersas, hay diferentes miradas hacia las soluciones y hay proyectos acerca de este tema que no se encuentran disponibles para el público.

Por lo tanto, esta investigación pretende identificar los requerimientos y elementos vestimentarios en propuestas de vestuario para las personas con discapacidad visual, mediante los siguientes objetivos: revisión de la información que se encontraba disponible para el público acerca de los requerimientos y soluciones vestimentarias que se habían desarrollado para las personas con discapacidad visual, el segundo, fue el reconocimiento de conceptos y el análisis

de los diferentes puntos de vista sobre los requerimientos y propuestas vestimentarias para las personas que se encuentran en dicha situación de discapacidad y por último, la compilación de los hallazgos en un formato determinado, categorizando los elementos vestimentarios.

Esto se realiza, con el fin de analizar cuáles son los elementos fundamentales del vestuario creados actualmente para esta población y le permita al diseñador crear prendas más acertadas.

PALABRAS CLAVE

diseño inclusivo, percepción, persona con discapacidad visual, vestuario – indumentaria.

ABSTRACT

Costume is more than the generic function to cover the body, is for that, as costume designers, it's important to have present the existence of others bodies with diverse functionalities which have daily problems at the moment to be related to the garment; and for and other side, at the moment to search clothing proposals for this population, it's possible to observe that the garments solutions are different, there are disperse and there are projects about this topic that is not available to the public.

Therefore, the present investigation pretend to identify the requirements and elements in clothing proposals for the people in situation of visual disability, through the following objectives: review the information available to the public about the garments requirements and solutions to blind people, the second was the recognition the concepts and analysis the different points of view about clothing requirements and proposals to people with the disability situation mentioned. By last, the compilation of the results in

a particular format, categorizing the elements of the clothing.

This is realized, with the final purpose to analyze which are the fundamental elements of clothing created nowadays for this population and allow the designer to create garments more assertive.

KEY WORDS

inclusive design, perception, person with visual disability, clothing – costume.

INTRODUCCIÓN

El vestuario, puede llegar a facilitar actividades que se les presentan día a día a las personas que se encuentran con discapacidad visual, brindando autonomía en el momento de realizarlas. Estas personas, se basan en el tacto, la audición y el olfato para identificar los elementos vestimentarios. Debido a esta forma de percibir, la relación que se establece con el vestuario cambia, y así mismo los elementos que lo componen.

Teniendo en cuenta las propuestas presentadas por diferentes marcas e investigaciones que estuvieron basadas en el diseño inclusivo para las personas con discapacidad visual, fue posible identificar que hay varias miradas y soluciones a los requerimientos del vestuario y que evidentemente, el diseñador tiene la oportunidad de elegir entre varios elementos que pueden cumplir con la misma función; sin poder afirmar que sólo uno de ellos sea el ideal. Es así como se observó que la información acerca de las propuestas vestimentarias con sus respectivos requerimientos y elementos del vestuario, se encontraban dispersas y algunas de estas, no estaban disponibles para todo el público.

Es así, como la presente investigación se llevó a cabo a partir de la realización de los siguientes objetivos específicos: revisión de la información que se encontraba disponible para el público, acerca de los requerimientos y soluciones vestimentarias desarrolladas para las personas con discapacidad visual, el segundo, fue el reconocimiento de conceptos y el análisis de los diferentes puntos de vista sobre los requerimientos y propuestas vestimentarias que se habían creado para esta población y por último la reunión de los hallazgos en un formato determinado, en donde se categorizaron los elementos vestimentarios para que el diseñador pudiera ejecutar propuestas de diseño más acertadas.

Lo anterior, se realizó con el objetivo general basado en: la identificación de los elementos fundamentales del vestuario para las personas con discapacidad visual, referidos en la literatura hispana, con el propósito de brindar al diseñador un conocimiento que le facilitara el proceso de diseño.

Se estableció como hipótesis, que a pesar de que cada persona tenía requerimientos vestimentarios específicos y podían estos, llegar a ser diferentes en comparación con otra persona de la misma condición; habían aspectos que eran fundamentales.

También, se pudo observar, que las personas abordaron este tema, en sus investigaciones, aunque profundizaron acerca de los requerimientos que presentaba esta población en el vestuario y establecieron soluciones vestimentarias para mejorar actividades del día a día, se observó que no se había realizado, un análisis general acerca de los elementos fundamentales del vestimentario, por ende, esta información se encontraba dispersa y sin ser comparada con los puntos de vistas que tenían los autores.

Como resultado, esta investigación pretendió presentar de forma compilada y analizada, los elementos

fundamentales del vestuario para las personas con discapacidad visual, lo cual, serviría como estrategia para realizar un diseño inclusivo; al igual que podría ser usado como referente para los diseñadores de vestuario interesados en realizar propuestas para las personas que se encontraran en cualquier situación de discapacidad.

Por lo tanto, esta investigación planteaba la siguiente pregunta: ¿Qué elementos fundamentales del vestuario son posibles de identificar en la literatura hispana existente, basada en los requerimientos y soluciones vestimentarias para personas con discapacidad visual?

En el contexto de Medellín, se encontraron tres trabajos de grado basados en la realización de propuestas vestimentarias para dicha población, en los cuales se abordaron algunas de las palabras claves propuestas por la presente investigación.

Las investigaciones encontradas fueron las siguientes: Touch id: vestuario para niños invidentes, Diseño y discapacidad visual: Investigación etnográfica y experimental acerca de los requerimientos en la elección y compra del vestuario en personas con baja visión y ceguera y el trabajo de grado de la marca que hoy en día se conoce como Open Minds.

METODOLOGÍA

Se planteó la realización de dos variables, la primera de ellas consistió en el reconocimiento de los elementos fundamentales del vestuario para personas con discapacidad visual, a partir de trabajos de grado y artículos, que hablaran sobre propuestas vestimentarias a partir de marcas de ropa o investigaciones realizadas. Esta variable se desarrolló mediante el método de análisis cualitativo, en donde se planteó como estrategia los siguientes puntos para su elabo-

ración: determinar el objeto de análisis, búsqueda de la información por medio de base de datos recurriendo a las palabras clave, realización de fichas de lectura, análisis de la información mediante el desarrollo de un sistema de codificación y, por último, la categorización de la información analizada.

El primer paso desarrollado en el análisis de contenido, fue la búsqueda de los textos a partir de las palabras clave, lo cual, se realizó por medio de las bases de datos de diferentes universidades y por vía web, también se logró obtener uno de los textos, contactando personalmente al autor. En total, se encontraron 11 textos enfocados en el desarrollo de vestuario para personas con discapacidad visual: 5 textos, tenían como usuarios los niños y 6 textos, los adultos. Al tener seleccionados los textos, se procedió a la lectura de cada uno de ellos y a la realización de las fichas de lectura.

Los textos que tenían como usuario los niños y se les desarrollo el análisis, fueron los siguientes: Diseño por la inclusión: indumentaria que despierta los sentidos, propuesto por Ratcliffe, el segundo, fue un artículo publicado por los alumnos de la Licenciatura en Diseño de Indumentaria y Moda de la Universidad Iberoamericana en donde se propone un vestuario para niños con discapacidad visual, el tercer texto es llamado: Vestir para sentir: vestuario didáctico para el desarrollo de capacidades motrices y sensoriales en los niños invidentes, perteneciente a unas estudiantes de la Universidad de San Buenaventura de Cali, como cuarto proyecto, es mencionado el trabajo de grado, llamado: Vestuario especializado en la estimulación y desarrollo de niños ciegos, realizado por Valencia, y por último perteneciente a propuestas de vestuario para niños es mencionado el trabajo de grado de Larrea, llamado Touch id: vestuario para niños invidentes.

Por parte de las propuestas vestimentarias encontradas para los adultos con discapacidad visual, fue posible encontrar el trabajo de grado, denominado como, La textura en el diseño de indumentaria para ciegos, por Fernández, como segunda propuesta de vestuario para los adultos con discapacidad visual, fue encontrada la marca Sónar, por María Sol Ungar, la tercera propuesta que se encontró, tiene como nombre RunaTech, el cuarto vestuario encontrado, el texto Una mirada a través del Braille, por Bendfeldt, como quinto texto, se encontró el trabajo de grado de Vélez, llamado: Diseño y discapacidad visual: Investigación etnográfica y experimental acerca de los requerimientos en la elección y compra del vestuario en personas con baja visión y ceguera y por último es mencionado el texto perteneciente a Mazo, quien es el creador de la marca Open Minds.

Con lo anterior, se pudo realizar una tabla en donde se evidenciará de forma resumida lo que planteaba cada texto, para que luego, fuera posible la realización de dos tablas con el mismo formato: una para los textos basados en niños con discapacidad visual y otra para los adultos, en donde, se observaron los resultados de la información codificada. De esta manera se identificaron los elementos vestimentarios más implementados para cada grupo generacional, igualmente la presencia y la ausencia de estos en cada propuesta de vestuario. Al tener la información de los textos codificada, se continuó con la categorización de la información recolectada. Este paso se elaboró de acuerdo a los resultados encontrados en la tabla de codificación, mediante una tabla propuesta, en donde se observaron los elementos y requerimientos para ambas poblaciones: niños y adultos con discapacidad visual, categorizados, según la manera en que perciben los elementos vestimentarios (percepción táctil, auditiva y olfativa).

La segunda variable planteada para esta investigación, consistió en la identificación de los elementos

fundamentales del vestuario para personas con discapacidad visual, a partir de imágenes o capturas de pantalla de videos de estudios que se basaban en la realización de prendas para personas con discapacidad visual, teniendo en cuenta la metodología planteada por el estudio de la cultura material.

Esta variable, se realizó con el fin de analizar de una forma más profunda el vestuario y los elementos que lo componen. De esta manera, se pudo tener observaciones de otros aspectos relevantes, diferentes a lo mencionado en la anterior variable, relacionados con el objeto estudiado, para complementar la investigación. Lo cual fue pertinente, debido a que se encontró que varios textos mostraban una información general de la prenda de forma textual. Así que esta variable, se llevó a cabo mediante la descripción del vestuario, teniendo en cuenta sus siguientes dimensiones: la techno- productiva, la funcional-operativa y la estético-comunicativa.

Se optó por analizar 6 propuestas vestimentarias de niños y adultos, así que, por parte de las propuestas vestimentarias de los niños, esta técnica de investigación se desarrolló para las siguientes propuestas de vestuario: Vestir para sentir, un vestuario terapéutico y un proyecto vestimentario propuesto por estudiantes de la Universidad Ibero Ciudad de México, del cual se seleccionaron 2 vestuarios para ser analizados, uno para niñas y otro para niños. En el caso de los adultos, se analizaron las siguientes 3 propuestas de vestuario: RunaTech, Percepciones codificadas de Valeria Ronderos y una de las prendas propuestas por la marca Sónar.

RESULTADOS/ DISCUSIÓN

Se delimito la búsqueda de la información en los países de habla hispana, debido a esto, se encontró que los principales desarrollos acerca del vestuario para

las personas con discapacidad visual, se dieron en países suramericanos, como: Argentina, Ecuador y Colombia, mediante las redes sociales, siendo este el medio, en donde se dan a conocer de manera global las investigaciones y estudios que se han tratado a lo largo del tiempo. Seguido de Suramérica, se puede decir que México es otro de los países exponentes de Centroamérica, acerca de los desarrollos presentados en el vestuario para las personas que se encuentran con discapacidad visual.

Vale la pena mencionar, que estas propuestas vestimentarias basadas en la indumentaria adaptada para las personas que se encuentran en esta condición, se llevaron a cabo, a partir de la segunda década del siglo XXI, ya que los textos encontrados fueron desarrollados en el año 2011 hasta el 2017.

Lo que significa, que el desarrollo de propuestas de diseño inclusivo en las regiones de habla hispana son un tema reciente; esto pudo presentarse, debido a que la definición de diseño inclusivo es nombrada por La British Standards Institution en el año 2005 (inicios del Siglo XXI) y tiempo después es definida la indumentaria adaptada por Sorondo y Núñez en el texto sobre la Autonomía e inclusión en el vestir: Indumentaria Adaptada en el año 2015. También, se relaciona esta época, con el tiempo en que fueron desarrollados varios textos basados en la accesibilidad e inclusión de las personas con discapacidad visual, teniendo en cuenta, que el texto de Lafuente: Educación inclusiva: discapacidad visual, módulo 3: desarrollo evolutivo, fue realizado en el año 2007 y el Protocolo accesible para personas con discapacidad, en el año 2006. Es posible decir, que el desarrollo de vestuario para las personas con discapacidad visual, es un tema reciente, el cual, algunos países de habla hispana han desarrollado y los han hecho públicos mediante las redes sociales; ya que de por sí, los aspectos relacionados con la inclusión y la accesibilidad para las personas que se encuentran en situación de discapacidad

visual, son temas del Siglo XXI en países de habla hispana.

Esta investigación, identificó que las metodologías implementadas por los autores que buscaban reconocer los requerimientos vestimentarios que presentaban las personas con discapacidad visual, fueron halladas, mediante el desarrollo de las siguientes técnicas de investigación: el análisis de contenido, la observación directa, el estudio de caso, y por último, las entrevistas, siendo esta última, como la metodología implementada en mayor cantidad por los diferentes autores; esta se desarrollaba, mediante el diálogo con las personas que se encontraban con esta condición, ya fueran adultos o niños, en el caso de la segunda población mencionada, se realizaban también entrevistas a los padres y profesores.

La entrevista, tiene la capacidad de arrojar mayor información y abordar los problemas vestimentarios que presentan las personas con mayor profundidad, se debe a que mediante esta metodología, es posible identificar las cuatro dimensiones de la indumentaria adaptada, mencionadas en la Autonomía e inclusión en el vestir: Indumentaria Adaptada, las cuales son: la dimensión funcional (biomecánica y mecanismo de la prenda), la dimensión estética (formas, colores, texturas, etc.), la dimensión social (aspecto simbólico de la prenda) y la dimensión subjetiva (hábitos y necesidades) (Sorondo y Núñez, 2015).

También se observó que el sistema Braille es utilizado para reconocer el color, únicamente por el vestuario de los adultos. Esto es debido a que el lenguaje ya mencionado, fue creado en el Siglo XIX, aproximadamente en 1825. A diferencia de los adultos, el más implementado por los niños es el sistema Constanz, es posible, que esto se presente, debido a que este segundo sistema fue creado a principios del Siglo XXI, con más exactitud en el año 2004, con el fin de estimular el tacto, para generar creatividad y aprendizaje

(Bonilla citado por Ratcliffe, 2014, p.37). Esto es de gran importancia, ya que, por medio de este último sistema mencionado, el cual permite identificar el color; el niño con discapacidad visual, puede adquirir un conocimiento parcial de las cosas que no puede tocar, como: las nubes, el sol, entre otros elementos naturales (Lafuente, 2007). También, otra de las razones, se debe a que según Lewis Braille (el creador del sistema Braille), menciona lo difícil que es el aprendizaje de este sistema: “es bastante difícil leer Braille, e incluso por los lectores entrenados en este sistema” (Lewis citado por Bendfeldt, 2011, p.10). Evidenciándose, de esta manera lo difícil que puede ser para los niños el aprendizaje de este sistema, debido a que se encuentran en una etapa en donde apenas lo están implementando.

Es importante aclarar que hay elementos vestimentarios que se encuentran enunciados dentro de un universo del vestuario, lo cual hace referencia a un tipo de categorización del vestuario, según su función y la ocasión de uso, los cuales son códigos que según Umberto Eco puede definirse como “el lenguaje del vestido”. En este caso, según las propuestas vestimentarias analizadas, los universos del vestuario que más son implementados para las personas con discapacidad visual, son el Casual wear y Kaki wear, los cuales tienen características como: la implementación de fibras de algodón, lo cual fue encontrado en varios de los requerimientos vestimentarios, mencionados por los autores de los siguientes trabajos de grado Diseño por la inclusión: indumentaria que despierta los sentidos y en Touch id: vestuario para niños invidente, ambas enfocadas a vestuario para niños con discapacidad visual. En cuanto a los adultos, fue mencionado, en el trabajo de grado: La textura en el diseño de indumentaria para ciegos y al realizar el análisis de la cultura material, se presentaron dos propuestas más de adultos, que implementaron este tipo de fibra. Esto se puede presentar debido a que según Ratcliffe (2014), esta tela absorbe la humedad

y se seca con facilidad, lo que les podría favorecer en el momento en que se moja la prenda.

También, es preciso hablar de la silueta, como otro elemento vestimentario y dentro de esta investigación, la más implementada para estos usuarios fue la holgada, ya que, en las imágenes analizadas, fue posible observar que todas coinciden con una vestibilidad positiva y algunos de los autores en el contenido textual de sus propuestas de vestuario, mencionaban esta silueta, como uno de los requerimientos vestimentarios. Debido, a que según la variable operativa de uso, de la tabla desarrollada para el análisis de la cultura material, al usar una prenda con la silueta holgada en la parte superior, se les facilita el momento de vestir; otro de los elementos que se pueden implementar en el vestuario para facilitar el acceso en el momento de vestir, es el diseño de la prenda, teniendo en cuenta los siguientes tipos de trajes: traje encajado con cierre (tipo poncho) y cosido abierto (compuesto por dos telas que se pueden abrir y cerrar desde el centro) (Mira, 2014).

Aunque, en el caso de los niños con discapacidad visual, se presentaron propuestas de vestuario categorizadas en el universo del vestuario Lisure wear, enfocadas únicamente en la terapia de los niños para identificar la distancia de los objetos y personas con respecto a la suya. También es importante mencionar que no se encontraron propuestas de vestuario enfocadas en el diseño de ropa interior o ropa deportiva. Es preciso decir, que el diseñador debe tener en cuenta las necesidades del usuario, para que genere un cambio positivo en el entorno, al hablar del diseño adaptativo, es posible mencionar, los componentes o partes que permiten ajustar diseños estándares para propósitos asequibles frente a necesidades especiales, lo que genera confort, seguridad e igualdad (Sevilla, citado por Vélez, 2015, p. 26-28). Al tener conocimiento de lo que realiza un diseñador, se procede a identificar las propuestas vestimentarias para las

personas con discapacidad visual, que fueron creadas por personas que no han abordado la disciplina del diseño.

Debido a que no tienen la capacidad para reconocer los requerimientos vestimentarios de la población estudiada, se observa una evidente carencia frente a la implementación de los procesos fundamentales de la disciplina del diseño como lo son: la creatividad, la investigación y la materialización (Frascara citado por Macías y Salas, 2017, p.15). Como fue el caso de 2 propuestas de vestuario, en donde los creadores no tenían experiencia sobre la creación de prendas de vestir ya que ejercían otras profesiones. Es así, como se pudo observar la carencia de conceptos propios del diseño de vestuario al realizar las fichas técnicas de las prendas. Las otras propuestas de vestuario, creados por diseñadores de vestuario o de moda, a diferencia de las mencionadas, mostraban los requerimientos vestimentarios de una manera más precisa, con un estudio realizado a profundidad de los materiales, insumos y mecanismos que podrían ser utilizados como solución.

Mediante el análisis de contenido y cultura material, se encontraron contradicciones frente a los elementos vestimentarios utilizados para esta población, así como lo mencionan los siguientes autores. Por un lado, Vélez en su trabajo de grado al referirse del sistema Braille:

El braille como sistema comunicativo, resulta ser un método poco eficaz en medida en que se necesitaría mucho espacio para dar una información completa y generar una compra asertiva... adicionalmente, es necesario tener en cuenta que no todas las personas están en capacidad de leerlo. (Vélez, 2015, p. 32)

Lo cual, se contradice con lo encontrado en el resultado de las propuestas vestimentarias de la mayoría de los adultos con discapacidad visual, ya que todos correspondían con el uso del Braille para dar infor-

mación de la prenda al usuario, como el color, el lavado, entre otros.

También, otra de las contradicciones encontradas, se presenta por medio de otro requerimiento, el cual se basa en el uso o no de botones o mecanismos de anclaje. En el trabajo de grado Una mirada a través del Braille, en donde se entrevistaron 25 personas con discapacidad visual, la autora enuncia dentro de sus requerimientos vestimentario, evitar el uso de sistemas de anclaje, como los botones. Lo que se contradice con la propuesta vestimentaria llamada Percepciones codificadas, en donde por medio de un análisis de la cultura material (vestuario), es posible observar que se implementa botones de imán con estampados en ambos pedazos de tela que indican que está cerrado correctamente y algunos de los autores comentan que este requerimiento no es tan necesario, como María Sol Ungar, diseñadora de la marca Sónar:

Yo pensaba que su conflicto era el acceso a la prenda con el cierre atrás o con botones atrás, pero eso lo desarrollan con el mismo mecanismo que nosotros cuando vamos creciendo, sólo que no lo ven. La problemática para ellos era otra, como ir a comprar o cómo vestirse solos sin necesitar de alguien que vea. (Bou, 2016, p. 1)

Para finalizar, se enunciarán los elementos fundamentales del vestuario para las personas con discapacidad visual, los cuales, se seleccionaron de acuerdo a la frecuencia que fueron implementados por los autores y a la profundidad de la investigación.

En primera instancia se mencionará de forma categorizada los elementos vestimentarios correspondientes a los niños y en segunda instancia a los adultos. El primer requerimiento que aparece en la tabla en donde se mencionan los elementos fundamentales del vestuario para los niños con discapacidad visual es: "llamar la atención del usuario", este es posible mediante: la implementación de diferentes formas en el

interior y exterior de la prenda, la aplicación de telas con diferentes texturas: porosas, arrugados, acanalados y afelpados, la aplicación también, de figuras de estrella o nave espacial en 3D y formas diferentes en cuello, mangas, etc.

El segundo requerimiento, es identificado como: “reconocer el color de la prenda”, el cual se da mediante etiquetas con el sistema Constanz y gráficos que evocan sensaciones de acuerdo al color.

El tercer requerimiento, reconocido como: “desarrollo del aprendizaje”, presenta elementos vestimentarios como los siguientes: estampados en relieve, formas básicas en 3D, tales como: triángulos, cuadrados, corazones, animales, entre otros, también, mediante la representación de objetos desmontables y la aplicación del abecedario en Braille en la prenda. Por último, en la tabla de elementos vestimentarios para los niños, aparece el siguiente requerimiento: “facilitar el acceso en el momento de vestir”, el cual, se soluciona mediante la implementación de velcro, elásticos y rib en las prendas.

Los requerimientos mencionados, se presentan, debido a que los niños, tiene diversos efectos evolutivos, relacionados con su equilibrio, las relaciones con los otros y el aprendizaje que se desarrolla de forma lenta, en comparación con los niños que no tienen ninguna limitación (Lafuente, 2007). Así que, mediante la aplicación de los elementos vestimentarios que corresponden al desarrollo del aprendizaje y reconocer el color de la prenda están relacionados con la necesidad de activar el aprendizaje y la estimulación cognitiva, en este caso, el vestuario como el medio para realizarlo.

Lo anterior, puede ser llamado diseño sensorial, ya que es un diseño basado en el aprendizaje por medio de los sentidos (Morales, 2015). De este modo, se puede decir que los elementos más implementados en el vestuario para niños con discapacidad visual,

corresponden a un conjunto de elementos, que complementados permiten la creación de un diseño sensorial.

Lo anterior, también tiene que ver, por ejemplo, que en Colombia el 14% de los niños matriculados en básica primaria se encuentran en situación de discapacidad visual (Larrea, 2017). De esta forma, es posible decir que cada vez se está buscando crear una inclusión por medio del diseño de vestuario, ya que es un número significativo de niños que se encuentran en esta condición y pueden ser vistos como usuarios potenciales. Debido, a que, de las 12 investigaciones o propuestas vestimentarias, 5 de ellas tienen como público a los niños.

En cuanto a los resultados presentados en la tabla en donde se muestran los elementos vestimentarios para los adultos con discapacidad visual, el primer requerimiento identificado es: “identificar información básica de la prenda”, (talla, precio, forma de lavado, entre otros), por medio de etiquetas con descripción de prendas en Braille y dibujos en relieve sobre el manejo de la prenda.

El segundo requerimiento definido en esta tabla es: “reconocer el color de la prenda”, mediante una etiqueta con descripción en Braille. El tercero obedece a “implementar un mecanismo para guardar el bastón plegable”, por medio de bolsillos en el pantalón, esto corresponde a lo más implementado en el vestuario por los autores encontrados.

Como cuarto requerimiento aparece: “llamar la atención del usuario”, el cual se presenta mediante texturas con diferentes tipos de telas, pueden ser telas de géneros rígidos, semi-rígidos, con caída y de punto. El quinto requerimiento correspondiente a la tabla de los adultos es: “reconocer las grafías de la prenda”, implementado tejidos en relieve, en técnicas manuales: crochet y dos agujas, usando tipografía en Braille

por medio de insumos como los taches y estampado en relieve.

Como sexto requerimiento aparece: “facilitar el lavado de la prenda”, por medio de la implementación de telas con teñido de colorantes 100% sólidos a tratamientos húmedos. El séptimo se define como: “combinar y seleccionar prendas”, mediante la enumeración de la prenda por medio de termo transferencia. El octavo requerimiento es definido como: “evitar arrugas y manchas”, implementado acabados resistentes a las arrugas y repelente de manchas y para finalizar con esta tabla, el último requerimiento mencionado, es: “facilitar el acceso en el momento de vestir”, esto es posible, evitando el uso de mecanismos de anclaje, sustituyéndolos por cierres o botones de imán con un estampado que permita identificar que la prenda se encuentra bien cerrada.

En el texto: Una mirada a través del Braille, la persona que se encuentra con discapacidad visual, puede encontrarse con las siguientes características: dependencia, inseguridad, entre otras (Bendfeldt, 2011). De esta manera, es posible comprender que los elementos vestimentarios más implementados por los autores, surgen como solución a requerimientos identificados que buscan generar autonomía. Según Fernández (2013), la persona con discapacidad visual al tener la posibilidad de reconocer por sí mismo el vestuario, se siente, de alguna manera, incluido en la sociedad, debido a que, por medio de prendas pensadas para ellos, pueden tener una mayor confianza y seguridad al realizar las actividades del día a día, lo que es posible, en este caso, mediante el diseño de vestuario.

Es importante mencionar, que no se encontraron investigaciones o propuestas vestimentarias basadas en adultos de la tercera edad con discapacidad visual.

CONCLUSIONES

En esta investigación, se acertó la hipótesis con la información hallada, debido a que se estableció, que se iban a encontrar elementos fundamentales en el vestuario para las personas con discapacidad visual, a pesar de que las personas tengan algunos requerimientos específicos y pueden llegar estos a variar según la mirada que se le dé y las necesidades que presente cada uno de ellos; ya que, la indumentaria es como una lengua, la cual tiene un vocabulario, una gramática y una sintaxis como el resto de las lenguas. Pero, como ocurre con el habla, no hay una sola lengua de la indumentaria, sino muchas, es por eso que la forma de percibir el vestuario, es diferente, debido a que es una experiencia que se tiene de acuerdo al espacio en el que se desenvuelve un sujeto al utilizar los sentidos de cuerpo.

También, se mencionó en la hipótesis, que algunos autores de las propuestas vestimentarias, iban a solucionar de manera básica los problemas que presentan las personas con discapacidad visual en el vestuario, como se observó, en algunas de las propuestas de vestuario, como: RunaTech y la propuesta por la marca Open Minds. Al igual, se había mencionado, que se iban a presentar, propuestas de vestuario muy completas, mediante investigaciones que darían como resultado requerimientos vestimentarios tratados en profundidad con sus respectivos elementos que surgirían como solución, como lo es el trabajo de grado, llamado: Una mirada a través del Braille, el cual, es bastante asertivo, ya que se entrevistaron 25 mujeres para identificar los requerimientos vestimentarios, desde varias actividades que realizan cotidianamente con la prenda como el momento del lavado, el secado, la selección de la prenda, entre otros.

Teniendo en cuenta lo presentado en los objetivos específicos, fue posible realizar una revisión de las investigaciones o propuestas de vestuario que han

desarrollado en el habla hispana, mediante la búsqueda en bases de datos de diferentes universidades y en las bases de datos que se encuentran disponibles en internet y se pudo obtener, un trabajo de grado mediante el contacto directo con el autor. Con esta información recolectada, fue posible identificar la información acerca de los requerimientos y elementos vestimentarios para las personas con discapacidad visual, que se encuentra disponible para el público, salvo de una que no, ya que se obtuvo contactando directamente al autor.

Otro de los objetivos específicos, se basaba en reconocer conceptos y analizar los diferentes puntos de vista acerca de los requerimientos y propuestas vestimentarias que han creado para las personas en situación de discapacidad visual; este objetivo, se desarrolló, mediante la realización de fichas de lectura y el análisis de la cultura material de algunas propuestas de vestuario que no tenían tanto contenido textual. A partir de lo anterior, se realizó un análisis de cada texto, primero que todo, identificando los conceptos abordados en cada uno de ellos y como segunda etapa se desarrolló el análisis de todas las propuestas vestimentarias en conjunto, lo cual arrojó como resultados: la repetición de algunos requerimientos vestimentarios, los cuales, eran implementados por algunos autores, siendo esto, un patrón que se repetía, aunque otros daban otras posibles soluciones al mismo requerimiento.

Como tercer objetivo específico planteado, se consideró reunir en un formato determinado los elementos vestimentarios del vestuario para personas con discapacidad visual, de manera categorizada, como lo podemos observar en los resultados en donde se nombran los elementos fundamentales del vestuario.

Así que, con el trabajo realizado, es posible dar respuesta a la pregunta planteada, ya que, el diseñador puede observar con facilidad los requerimientos y

elementos fundamentales del vestuario para las personas con discapacidad visual y de este modo, ejecutar propuestas de diseño más acertadas.

REFERENCIAS

- Bendfeldt, S. (2011). Una mirada a través del Braille. (Tesis de pregrado). Universidad de Palermo. Argentina.
- Bou, I. (2016). María Sol Ungar, la neuquina que diseña ropa para ciegos. Río Negro. Recuperado de <http://www.rionegro.com.ar/eh/maria-sol-ungar-la-neuquina-que-disena-ropa-para-ciegos-MX1550097>
- Fernández, C. (2013). La textura en el diseño de indumentaria para ciegos. (Tesis de pregrado). Universidad de Palermo. Argentina.
- Lafuente, Á. (2007). Educación inclusiva: discapacidad visual, módulo 3: desarrollo evolutivo. Recuperado de http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/129/cd/unidad_3/mo3_introduccion.htm
- Larrea, S. (2017). Touch id: vestuario para niños invidentes. (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Bolivariana. Colombia.
- Macías, M., & Salas, L. (2017). Diseño Inclusivo y Marca: Estrategias de mercado que permitan a marcas de diseño de vestuario inclusivo mejorar sus métodos de venta. (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Bolivariana. Colombia.
- Mira, J. D. (2014). Investigación cualitativa sobre casos de marcas exitosas en el diseño de vestuario funcional para el deporte. (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Bolivariana. Colombia.
- Ratcliffe, M. (2014). Diseño por la inclusión: indumentaria que despierta los sentidos. (Tesis de pregrado). Universidad de Palermo. Argentina.
- Sevilla, G. (2011). La naturaleza relacional entre la discapacidad y el diseño: modelo sistémico de análisis persona en situación de discapacidad – entorno construido. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia. Colombia.

Sorondo, G., y Núñez, D. (2015). Autonomía e inclusión en el vestir: Indumentaria Adaptada. Recuperado de http://ciapat.org/biblioteca/pdf/1217-Autonomia_e_Inclusi%C3%B3n_en_el_Vestir_Indumentaria_Adaptada.pdf

Vélez, M. (2015). Diseño y discapacidad visual: Investigación etnográfica y experimental acerca de los requerimientos en la elección y compra del vestuario en personas con baja visión y ceguera. (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Bolivariana. Colombia.

GRÁFICA PUBLICITARIA Y DESARROLLO DE CALI ENTRE 1910 Y 1950

DIEGO GIOVANNI BERMÚDEZ AGUIRRE

DGBERMUDEZ@UGR.ES

UNIVERSIDAD DE GRANADA, ESPAÑA.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI, COLOMBIA.

RESUMEN

Este texto, forma parte del proyecto de investigación doctoral “El cartel publicitario colombiano: la modernización de Cali a través de la estampa, 1910-1944”, el cual está en curso en el Doctorado en Historia y Artes de la Universidad de Granada (España). Este proyecto pretende acercarse a los carteles publicitarios realizados en la primera mitad del siglo XX por los primeros diseñadores gráficos de Cali (Colombia), quienes con su obra escribieron las primeras líneas de la historia del diseño colombiano y determinaron los rumbos del naciente diseño gráfico. Se busca hacer una aproximación que permita investigar acerca de los carteles publicitarios diseñados en la primera mitad del siglo XX para las florecientes industrias caleñas, asumiendo estas piezas publicitarias como ventanas y espejos para leer la modernidad en Cali en este periodo. Este tipo de procesos históricos no han sido documentados ni estudiados detalladamente y no existe bibliografía ni recursos documentales que se centren en ello.

PALABRAS CLAVE

Historia del diseño, diseño gráfico, carteles, Colombia, siglo XX.

Tema de investigación:

La ciencia histórica es un campo de conocimiento en constante cambio y evolución, cuyo propósito principal ha sido, es y será el estudio, análisis e interpretación de los actos realizados por la humanidad a lo largo del tiempo. El objetivo de la historia no es el estudio del pasado, es el análisis de un presente siempre móvil que leemos desde otro presente. De allí, que toda la producción realizada por el ser humano como especie no viene siendo únicamente el resultado de sus actos y sus capacidades intelectuales, sino que todo ello es solo una mera consecuencia de las condiciones de un contexto espacio/temporal específico que las acoge (BLOCH, 2001).

Es de esta manera que el diseño gráfico, profesión cuyos orígenes datan de principios del siglo XX cuando la industria definió nuevos lenguajes de producción, estéticos y comunicativos acorde con los requerimientos de la sociedad, se convierte en un insumo de gran importancia para comprender las condiciones epocales de nuestro tiempo. En Colombia, la profesión del diseño gráfico comenzó a hacer evidente su recorrido histórico en medio de un contexto de creciente industrialización y urbanización, procesos acontecidos a principios del siglo pasado.

En los primeros años del siglo XX, el trabajo de los diseñadores, que para ese entonces no eran llamados así, trajo consigo una nueva forma de intervención dirigida a satisfacer necesidades sociales por medio de la comunión entre arte y técnica, logrando con ello resolver la contradicción existente entre el lenguaje artístico y el industrial a partir de condiciones socio históricas que hicieron posible el surgimiento de una nueva profesión llamada diseño. En ello, se evidencia una postura innovadora en cuanto la manera de reconocer la producción de bienes de consumo, en este caso carteles, por medio del trabajo proyectual de acuerdo a requerimientos económicos, constructi-

vos, funcionales y estéticos, los cuales, eran concebidos integralmente desde el comienzo por el diseñador (MOSQUERA, 1989).

Delimitación espacio/temporal

La investigación doctoral “El cartel publicitario colombiano: la modernización de Cali a través de la estampa, 1910-1944”, tiene como delimitación espacio/temporal la ciudad de Cali, principal centro urbano del suroccidente colombiano en la primera mitad del siglo pasado, ya que en el año de 1910 en una reforma constitucional que entre otras cosas redefinió la estructura administrativa de Colombia, determinó a esta población como la capital del naciente Departamento del Valle del Cauca, y 1944 fue el año en el cual hizo arribo a esta región de Colombia la primera industria multinacional (VÁSQUEZ, 2001).

En este periodo del siglo pasado, Cali vivió una serie de acontecimientos que marcaron cambios y transformaciones de trascendencia, los cuales se manifestaron en un creciente proceso de urbanización e industrialización, pasando de ser una pequeña población de vocación agrícola para convertirse en un importante polo industrial de trascendencia nacional (ALMARIO, 2013).

OBJETIVOS

El proyecto de investigación doctoral “El cartel publicitario colombiano: la modernización de Cali a través de la estampa, 1910-1944”, tiene entre sus objetivos principales identificar, sistematizar, catalogar y visibilizar algunos de los más destacados carteles diseñados en este periodo de tiempo como evidencias del desarrollo vivido en esta ciudad colombiana. Con ello, se busca aportar en el proceso de historización del diseño gráfico en la ciudad de Cali en la primera mitad del siglo XX y se intenta indagar de manera crítica cómo el cartel publicitario se configura como

referencia que permita estudiar el desarrollo de esta ciudad colombiana en ese entonces.

Se viene realizando una documentación, catalogación, sistematización, análisis e interpretación de esta producción de carteles publicitarios, haciendo una aproximación por medio del desarrollo de la gráfica al proceso de modernización en Cali en la primera mitad del siglo XX. Así, se espera socializar esta producción gráfica para que la comunidad de diseñadores y público en general conozcan algunos de los primeros productos del diseño gráfico colombiano llevados a cabo en esta ciudad.

Antecedentes:

El proyecto “El cartel publicitario colombiano: la modernización de Cali a través de la estampa, 1910-1944”, es una etapa más en el desarrollo investigativo del autor sobre la historia del diseño gráfico en Colombia, quien desde su trabajo en la maestría de Historia en la Pontificia Universidad Javeriana Bogotá y ahora en el Doctorado de Historia y Artes de la Universidad de Granada, ha venido indagando en diversos aspectos del proceso histórico de los diseñadores gráficos colombianos.

De esta manera, el autor ha participado en proyectos de investigación como “Star System y la mujer: representaciones de lo femenino en Colombia de 1930 a 1940”, del cual se editó un libro en meses pasados por parte de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, y “Pioneros del Diseño Gráfico en Colombia y el Valle del Cauca, 1920-1940” con la Pontificia Universidad Javeriana Cali. En estos trabajos investigativos, se realizó un análisis y estudio detallado a proyectos de diseño realizados por los primeros diseñadores colombianos, haciendo un análisis en el aporte del diseño en la construcción de imaginarios de lo femenino en el primero de los casos, y en el segundo, se llevó a cabo un retrato de la vida de estos

profesionales y un análisis de su obra en diferentes campos de la gráfica, como lo son el diseño de marcas y logotipos, la ilustración, el diseño editorial de libros, revistas y periódicos, el diseño de empaques y etiquetas, el diseño publicitario y el diseño de carteles.

Así mismo, como resultado de las indagaciones realizadas en torno a los inicios del diseño gráfico en Cali, el Semillero de Investigación Sinapsis, compuesto por estudiantes y egresados de la Carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, realizó una exposición denominada “La estampa del mundo que fluye: gráfica publicitaria como evidencia de la transformación moderna de Cali entre 1900 y 1950”, la cual era una cronología que describía el escenario contextual en donde se desarrolló esta producción de diseño publicitario. Esta propuesta expositiva, fue premiada en la Convocatoria Estímulos Cali 2017, organizada por la Secretaría de Cultura de Cali, y tuvo como sede el Museo de Arte Moderno La Tertulia de esta ciudad durante el mes de noviembre de 2017.

Fruto de estas indagaciones, se pudo constatar la existencia de valiosos proyectos de diseño, los cuales no son conocidos y viven en medio de un silencio casi absoluto. El hallazgo de estos trabajos en diversos campos del diseño, son una oportunidad magnífica para que el oficio investigativo posibilite la generación de conocimiento histórico contextualizado, poniendo en evidencia el valor patrimonial de esta producción en diseño, clave para la generación de memoria del desarrollo del diseño gráfico en Colombia.

Marco teórico:

El conocimiento histórico no se centra en el estudio del pasado, ya que enfoca sus intereses hacia las acciones y las ideas desarrolladas a lo largo del tiempo por el género humano en su desarrollo como especie.

Su objetivo no es, ocurre, ya que el principal interés del historiador es aproximarse a un objetivo en movimiento, el cual leemos desde otro presente a partir de la construcción de un relato, lo cual se determina en un procedimiento denominado OPERACIÓN HISTORIOGRÁFICA (DE CERTEAU, 1994).

De esta manera, el acercamiento al tiempo histórico como reconstrucción o representación de un presente leído desde otro presente, se lleva a cabo a través de un proceso de ficcionalización, donde se edifica y se evidencia una ruptura temporal entre el pasado, el cual es asumido como ESPACIO DE EXPERIENCIA, y el ahora (presente), constituido a partir de una visión prospectiva de la vida en el futuro, HORIZONTE DE EXPECTATIVA (KOSELLECK, 1993). Lo anterior, permite observar los acontecimientos con diversos marcos de referencia, posibilitando una lectura amplia y consistente. Allí, se esconde la intencionalidad del investigador, la cual, se aproxima al pasado mediado por múltiples condiciones para comprenderlo (indagar por el qué), explicarlo (se introduce en el contexto para responder cómo pasó) y analizarlo (problema teórico de interpretación).

Estas intenciones historiográficas se definen desde el LUGAR DE PRODUCCIÓN donde se produce el ejercicio interpretativo (desde dónde se lee), comprendiendo la Historia como relato, método y representación de un tiempo para aproximarnos al pasado por medio de la operación historiográfica, práctica que articula la forma y el contenido del documento histórico, aportando datos del lugar, escenario y época de la fuente (DE CERTEAU, 1978).

Con el fin de comprender las condiciones que definen el carácter contextual del diseño gráfico en Cali en las primeras décadas del siglo XX, se está trabajando bajo la concepción de LUGAR DE PRODUCCIÓN, ya que uno de los fundamentos que definen el conocimiento histórico se encuentra determinado a partir

del estudio de los contextos que componen los objetos de estudio del conocimiento histórico. De esta manera, el LUGAR DE PRODUCCIÓN es una sustentación a la acción interpretativa de los productos sociales a partir de las múltiples particularidades que las definen; son las condiciones que determinan la construcción de un discurso, en otras palabras, desde dónde cada uno de nosotros construimos e interpretamos nuestra realidad. Ello, no solo tiene que ver con lo espacial sino con todas las características que nos definen como individuo ya sean las condiciones sociales, económicas, culturales, cronológicos, académicas y profesionales que nos constituyen.

Todo lo anterior es el fundamento para la construcción de una mirada de nuestra propia realidad, la cual se manifiesta en los carteles publicitarios que nos ocupan, los cuales dejan de ser solo una manifestación de un contexto, sino toda una interpretación de un entorno único, diverso y cambiante. Allí, lo importante es entrar a considerar todos los componentes que constituyen la lógica de quienes producían estos productos, así, como el tipo de audiencia que las consumía.

Justificación:

Esta investigación surge como consecuencia del trabajo realizado por el autor en estudios previos, donde se pudo indagar sobre los pioneros del diseño gráfico colombiano entre 1920 y 1940 (BERMÚDEZ, 2016), así como en la representación de la mujer en revistas femeninas colombianas en esos mismos años (REYES, et.al., 2016). De esta manera, el proyecto de investigación doctoral “El cartel publicitario colombiano: la modernización de Cali a través de la estampa, 1910-1944”, busca hacer justicia frente al silencio que se ha manifestado respecto al trabajo de la primera generación de diseñadores gráficos de Cali, quienes son completamente desconocidos, lo

cual pone en evidencia un desconocimiento casi absoluto de la producción del diseño gráfico no solo en esta ciudad sino en Colombia antes de los procesos de profesionalización de esta disciplina a partir de la década de 1960.

Este proyecto es pertinente ya que busca realizar un estudio crítico y detallado en la generación de literatura e información histórica de un tema tratado en muy pocas oportunidades, enriqueciendo así la discusión sobre los orígenes del diseño gráfico colombiano ya que solo existen unos breves aportes en este sentido desde la historia del arte en los primeros años del siglo XX (MEDINA, 1994); otros que hacen una radiografía del cartel ilustrado en Colombia entre 1930 y 1940 (DUQUE, 2009), así como en algunos trabajos académicos a nivel de pregrado realizados sin la rigurosidad que implica la disciplina histórica. Adicionalmente, algunas de estas aproximaciones al tema, se concentran en el desarrollo del diseño gráfico colombiano a partir de los nombres de Marta Granados, Dicken Castro y David Consuegra como los primeros diseñadores a partir de los años 60's, con menciones muy aisladas de personajes como Pepe Mexía, Santiago Martínez Delgado, José Posada Echeverri, Jorge Rodríguez Páramo, Sergio Trujillo Magnenat, entre otros, quienes desarrollaron su ejercicio profesional como diseñadores en Bogotá, Medellín y Cali desde 1920 (MEDINA, 1994).

Por todo lo anterior, el proyecto doctoral "El cartel publicitario colombiano: la modernización de Cali a través de la estampa, 1910-1944", pretende presentar el carácter innovador existente en los carteles de esas décadas, producción clave en el proceso de institucionalización del diseño gráfico como actividad específica en un periodo y una zona geográfica donde se hicieron evidentes grandes transformaciones de carácter industrial y social, fruto del proceso de modernización que vivió la sociedad colombiana para ese entonces.

Metodología y actividades de investigación:

"El cartel publicitario colombiano: la modernización de Cali a través de la estampa, 1910-1944", es un proyecto de investigación histórica, construido en una perspectiva crítica que trabaja bajo los criterios y procedimientos de la investigación cualitativa, descriptiva y analítica, con lo cual se pretende desentrañar la relación existente entre lo que dicen los carteles publicitarios (fuentes primarias) y las prácticas de donde preceden (Cali en la primera mitad del siglo XX). De esta manera, se llevará a cabo la articulación entre el contenido de la fuente y la operación historiográfica; se buscará identificar los lugares desde donde se producen los discursos de diseño (carteles publicitarios).

Para la realización de este proyecto de investigación, se propone un cronograma de trabajo a partir de tres etapas (BAXANDALL, 2000):

Etapa 1.

- Búsqueda y localización de las fuentes primarias (carteles publicitarios). Lectura inmediata de los contenidos de la fuente que permitirá una comprensión del sentido del texto allí presente (identificación).

Etapa 2.

- Clasificación, sistematización y digitalización de las fuentes encontradas. Indagación del sentido de las fuentes en relación con la subjetividad que las produjeron (interpretación).

Etapa 3.

- Reconstrucción de la manera como las fuentes fueron construidas en relación con los acontecimientos de la época en la cual se produjeron.
- Redacción de la tesis doctoral que recoge los frutos y el proceso de la investigación.
- Diseño e implementación de la exposición, así como del material impreso y web que evidencian lo encontrado (divulgación).

Sobre esta estructura y soportado por las diferentes concepciones conceptuales desde la historia expuestas anteriormente, se pretende abordar el discurso de las fuentes primarias, que en nuestro caso serán carteles publicitarios para las industrias de la región. Para ello se han consultado diversos centros de documentación como lo son hemerotecas, archivos privados, archivos documentales de diferentes empresas, publicaciones e instituciones de la región y del país, destacando el Archivo Histórico y Fotográfico del Valle del Cauca; el archivo de industrias colombianas como Laboratorios JGB, Carvajal S.A., Harinera del Valle, Ingenio Manuelita, Colombina S.A., entre otras; el Centro de Documentación de la Cámara de Comercio de Cali, la Biblioteca del Centenario y la Biblioteca Departamental Jorge Garcés Borrero, en Cali; y la Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República, la Biblioteca Nacional de Colombia, el Archivo Nacional y la Hemeroteca Nacional Universitaria, entre otros, en Bogotá.

A partir de lo anterior, se busca la identificación de las principales características de los carteles publicitarios más representativos, así como de sus autores, con lo cual se está estableciendo un método de lectura de estas fuentes, permitiendo interrogar a las imágenes respecto a su condición de lugar, y con ello, categorizar el material de acuerdo a criterios según su autor, su ubicación espacio/temporal, su técnica de reproducción, etc.

De esta manera, se está realizando un ejercicio donde las categorías teóricas ya anotadas interpelarán a las fuentes, precisando conceptos que permitirán un acercamiento y tratamiento del dato histórico, de modo que posibilite acercarse a quién, cómo y de qué hablan las imágenes. Sobre ello, se trabaja en un ejercicio escritural que hace posible reconstruir, explicar e interpretar el pasado desde el cartel publicitario, así, se está buscando información alternativa que permita complementar el lenguaje emitido por las imágenes,

donde se extraen los datos históricos por medio del análisis en cuanto su relación con el discurso producido por la fuente.

CONCLUSIONES Y RESULTADOS ALCANZADOS

Como resultado de los avances desarrollados en el primer año del proceso de trabajo de la investigación doctoral “El cartel publicitario colombiano: la modernización de Cali a través de la estampa, 1910-1944”, se ha logrado entre otras cosas, constituir un corpus de imágenes con algunos de los carteles más significativos del periodo estudiado. Esta tarea ha implicado diferentes dificultades ya que no hay un archivo documentado ni organizado de estas piezas, por lo cual se han presentado mayores obstáculos de los que se esperaban.

Igualmente, se he construido un estudio contextual de la región suroccidental de Colombia que abarca los años finales del siglo XIX, hasta mediados del siglo pasado, con el fin de comprender las condiciones históricas de ese periodo derivadas de transformaciones de carácter político, económico, administrativo, cultural y social que vivió el naciente Departamento del Valle del Cauca, su capital Cali y su entorno para ese entonces. Allí, se logró retratar el tránsito de esta región de Colombia entre la dependencia casi absoluta de la producción agrícola, por lo general a la caña de azúcar, y el surgimiento de una dinámica industrial que abarcaba diferentes sectores de la producción económica como lo son la industria alimenticia, de construcción, farmacéutica, metalmecánica, automotriz, comunicaciones, entre otras, destacándose industrias como Carvajal S.A., Laboratorios JGB, Colombina S.A., Harinera del Valle, Cementos del Valle, Cartón de Colombia, etc.

Este proceso de industrialización, vino acompañado de dinámicas urbanizadoras de gran impacto en el territorio y en las dinámicas sociales y demográficas de la ciudad de Cali, la cual, creció de manera muy significativa pasando de tener 18.614 habitantes en 1870, a 48.582 en 1912, 75.670 en 1928 y 190.015 pobladores en 1945, tiempo en el cual se adelantaba la etapa más importante y consolidada de la industria de Cali, ya que para ese entonces iniciaron el arribo a la ciudad múltiples industrias multinacionales, como los son Colgate-Palmolive, Goodyear, Croydon Manufacturing Co., Eveready, Quaker, Coca-Cola entre otras más (VASQUEZ, 2001).

Es precisamente en ese contexto industrializador, donde la gráfica encontró un escenario de acción, dada la necesidad de los industriales, tanto locales como extranjeros, de publicitar (hacer públicos) sus productos ante una significativa demanda por parte de la creciente población colombiana. Así, surgen las primeras agencias de publicidad de la ciudad, en la cual, ingeniosos artistas y dibujantes entre los que se destacan figuras como Jorge Rodríguez Páramo, lograron desarrollar una gráfica de gran valor formal, tipográfico y compositivo, a la altura de los discursos publicitarios de las más importantes industrias del mundo para esa época.

En ese mismo sentido, se ha llevado a cabo un detallado estudio del cartel como producto cultural propio de la modernización, por lo cual, se ha analizado los orígenes del cartel en la segunda mitad del siglo XIX en Europa, principalmente en los casos de París y España. Es así como el cartel se convirtió en un significativo producto gráfico que integraba el dibujo y la tipografía para fines comerciales, aprovechando los desarrollos alcanzados por la tecnología de impresión en ese tiempo, destacándose la litografía y el sistema Off-set (MORELOS, 2016). Con ello, los cartelistas pudieron hacer múltiples experimentos gráficos, los cuales permitieron un manejo del

color y la tipografía en superficies de gran formato, superiores a las páginas de periódicos y revistas a los cuales los ciudadanos estaban acostumbrados, siendo estos trabajos, cuna de una importante innovación en términos de la gráfica y la publicidad. En el contexto colombiano y de Cali, se vivieron situaciones de similares características, pero debido a las dificultades por tener acceso a los carteles de esa época, se han indagado fuentes secundarias como registros fotográficos de las paredes caleñas, consultado la prensa de la ciudad de principios del siglo XX y revisado investigaciones que de alguna u otra manera pueden dar indicios de esta producción gráfica.

Por último, se ha socializado los resultados iniciales de este proyecto investigativo por medio de la publicación de artículos académicos en revistas internacionales como Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (Argentina); así como la aceptación de ponencias y/o de poster académicos en eventos de investigación en diseño celebrados en Portugal, España, Perú, Bolivia y Colombia entre los años de 2017 y 2018.

Socialización de los resultados investigativos:

Para hacer públicos los resultados de la investigación “El cartel publicitario colombiano: la modernización de Cali a través de la estampa, 1910-1944”, se proyecta depositar la tesis doctoral a finales de 2020, y se tiene en mente impactar a la sociedad a través de dos escenarios: una exposición donde se presentará un detallado análisis de los más destacados carteles publicitarios diseñados para la industria caleña en diálogos con el proceso de modernización adelantado en Cali en la primera mitad del siglo pasado. Allí, se relacionará el diseño gráfico con el desarrollo de Cali, evidenciando que esta producción artística fue solo una consecuencia natural de una época, formando parte de la identidad, cultura y patrimonio de nuestra ciudad.

Adicionalmente, a partir de la realización de una exposición en la web, se socializarán los hallazgos de esta proyecto de investigación, y se desarrollará una estrategia de comunicación que integrará por medio del uso de redes sociales, con el fin de convocar a la ciudadanía y a las personas interesadas en los temas del diseño y su historia para que participen en las actividades de la exposición. Esta muestra se llevaría a cabo en un espacio expositivo de la Universidad de Granada en 2021, dado que esta investigación doctoral se encuentra allí alojada. Posteriormente, la exposición espera ser presentada en Cali, para que diversos actores de la vida cultural, académica y social caleña puedan conocer los resultados de esta investigación. De esta forma, se pretende hacer un aporte por medio de diferentes canales de comunicación en la difusión del valor patrimonial del diseño gráfico en la historia del suroccidente colombiano.

moria, identidad y patrimonio de la cultura mexicana. Manizales: Universidad de Caldas. Tesis para optar al título de Doctor en Diseño y Creación.

MOSQUERA, G. (1989). El diseño se definió en octubre. La Habana: Editorial Arte y Literatura.

REYES, C. et.al. (2016). Star System y la mujer: representaciones de lo femenino en Colombia de 1930 a 1940. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

VÁSQUEZ, E. (2001) Historia de Cali en el siglo XX. Sociedad, economía, cultura y espacio. Cali: Universidad del Valle.

BIBLIOGRAFÍA

ALMARIO, O. (2013). La configuración moderna del Valle del Cauca, 1850-1940. Espacio, poblamiento, poder y cultura. Popayán: Universidad del Cauca.

BLOCH, M. (2001). Apología para la historia o el oficio del historiador. México: Fondo de Cultura Económica.

BAXANDALL, M. (2000). Pintura y vida cotidiana en el renacimiento. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

BERMÚDEZ, D. (2016). “Nuestros primeros diseñadores: pioneros del diseño gráfico en el Valle del Cauca”. En: Designa 2016, International Conference on Design Research. Book of abstracts. Covilha: Universidade da Beira Interior, pp. 70-71.

DE CERTEAU, M. (1993). La escritura de la historia. México: Universidad Iberoamericana.

KOSELLECK, R. (1993). Futuro pasado. Madrid: Paidós.

MORELOS, J. (2016). El cartel político como me-

LABORATORIO COMO ESPACIO DE CREACIÓN

LABORATORY AS A CREATION SPACE

CIRA INNES MORA

CIRAI.MORAF@UTADEO.EDU.CO

BEATRIZ HELENA ROLÓN

BEATRIZ.ROLON@UTADEO.EDU.CO

JOHANNA ZÁRATE

JOHANNA.ZARATE@UTADEO.EDU.CO

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO

GRUPO DE INVESTIGACIÓN DISEÑO, PENSAMIENTO Y CREACIÓN

RESUMEN

El presente documento fue preparado por el Observatorio de Diseño de Producto (ODP) de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, corresponde al resultado del proceso de observación enfocado en el tema del Laboratorio como espacio de creación que se realizó en el 2017. Este tema se convierte en un importante foco de análisis, en tanto que la Facultad de Artes y Diseño conciben el proceso creativo como eje primordial del quehacer disciplinar.

El estado del arte presentado fue realizado bajo la metodología de análisis cualitativo e interpretativo, que permitió localizar diferentes fuentes, identificar diversas prácticas y establecer las principales aproximaciones al concepto de Laboratorio como espacio de creación. Se presentan las principales conclusiones recogidas sobre los usos y las actividades propias de los laboratorios de creación en el ámbito académico y se propone dialogar, en torno al valor de este espacio para el proceso creativo de diseño y sus posibilidades de implementación en entornos educativos.

En este sentido entonces, una de las grandes inquietudes con las que se inició la búsqueda por parte del Observatorio en torno al concepto de laboratorio de creación, fue la noción de experimentación con un fin creativo, lo que determinó que el concepto laboratorio se rija por la exploración de fenómenos y desde la acción de experimentar se determinen las principales actividades del mismo, las cuales implican valorar la curiosidad, la prueba, el ensayo y el error.

Finalmente, cabe resaltar que la idea de diferenciar el espacio académico de creación en el programa de pregrado de Diseño Industrial de la UJTL – entendido como taller– con el de posgrado, se debe a que el taller permite el aprender haciendo, pues se basa en un modelo de maestro-aprendiz tradicional, mientras que, el laboratorio, a nivel de posgrado, se considera como un espacio de experimentación de actores diversos no jerarquizado que fomenta el debate especializado entre pares.

PALABRAS CLAVE

laboratorio, creación, diseño, producto

ABSTRACT

This document was prepared by the Observatory of Product Design (ODP) of the University of Bogotá Jorge Tadeo Lozano, corresponds to the result of the observation process focused on the theme of the Laboratory as a creation space that was made in 2017. This topic it becomes an important focus of analysis, while the Faculty of Arts and Design conceive the creative process as the main axis of the discipline.

The state of the art presented was made under the methodology of qualitative and interpretative analysis, which allowed to locate different sources, identify

various practices and establish the main approaches to the concept of Laboratory as a creation space, therefore, the main conclusions are presented uses and activities of the creation laboratories in the academic sphere and it is proposed to discuss, about the value of this space for the creative process of design and its possibilities of implementation in educational environments.

In this sense, then, one of the great concerns with which the observatory's search for the creation laboratory began was the notion of experimentation with a creative purpose, which determined that the laboratory concept is governed by the exploration of phenomena and from the action of experimenting the main activities of the same are determined, which imply to value the curiosity, the test, the trial and the error.

Finally, it should be noted that the idea of differentiating the academic space of undergraduate creation - understood as a workshop - with that of postgraduate, is due to the fact that the workshop allows learning by doing, since it is based on a traditional teacher-trainee model, while that, the laboratory, at postgraduate level, is considered as a space of experimentation of diverse actors not hierarchized that encourages the specialized debate among peers.

KEYWORDS

laboratory, creation, design, product.

INTRODUCCIÓN DEFINIENDO EL LABORATORIO

En principio un laboratorio busca estudiar un fenómeno que permite que los “experimentadores” puedan ejercitarse en responder preguntas como ¿Qué pasa sí? El laboratorio le da la oportunidad al investi-

gador (explorador) de enfocarse en una cosa a la vez, le ayuda a los investigadores a estudiar explicaciones alternativas y a comparar la hipótesis¹. Teniendo claro que un laboratorio es un espacio de experimentación, entender la idea de experimentación a la cual nos referimos se hace importante. Si experimentar se refiere a la posibilidad de percibir algo por experiencia propia y es también someter a experimentos un fenómeno, en el caso de un laboratorio de creación se podrían aplicar las dos posibles visiones del experimentar, por un lado sería el diseñador quien perciba un fenómeno en primera persona y al mismo tiempo quien aplique experimentos en dicho fenómeno para observarlo, entenderlo y eventualmente modificarlo.

El problema de estudiar un fenómeno en el mundo real es que usualmente muchas cosas lo moldean. Esto hace difícil encontrar las causas de lo que se observa, generalmente hay gran cantidad de explicaciones y es imposible definir con certeza algo fuera de eso. Estudiar cosas en un laboratorio significa que algo es sacado o extraído de su ambiente natural y traído a un área controlada donde puede ser sujeto a experimentación “... los laboratorios son uno de los pocos lugares en los que las diferencias de escala son irrelevantes, y donde el contenido mismo de las pruebas hechas dentro de sus muros puede alterar la composición de la sociedad” (Latour, 1995, pág. 48).

¹ Se utiliza el término hipótesis que proviene tradicionalmente de las ciencias básicas teniendo claro que en el diseño y en los procesos creativos el término puede ser ambivalente e incluso difícil de sustentar. Se entiende entonces que los procesos creativos poseen pensamiento abductivo que trabaja a partir de la descripción de un hecho o fenómeno y que busca explicar las posibles razones o motivos del hecho mediante las premisas obtenidas. Por ahora en este punto dejaremos el término hipótesis como parte del concepto genérico de Laboratorio a gran escala y sin especificar un área de conocimiento determinado.

Cuando las cosas son extraídas de la sociedad hacia un laboratorio, muchas veces son también descontextualizadas, sin embargo, el laboratorio es un espacio en donde las cosas pasan de una forma diferente y en condiciones diferentes a cómo suceden en la sociedad, lo cual pone en ocasiones en duda los resultados que se logran con respecto al diseño. Generalmente la conexión entre el laboratorio y el mundo real permite construir estadísticas y comprender tendencias.

De esta manera, el investigador puede calcular promedios o desviaciones de un estándar, pero esto tiene difícil aplicación en el diseño. Es posible que se puedan establecer generalidades o variables después de estudios en el laboratorio que puedan socializarse y comprobar sus hipótesis para su aplicación en otros estudios.

En este sentido, un laboratorio permite la construcción de modelos de pensamiento o metodologías para una disciplina, "... es en los laboratorios donde se genera la mayor parte de las nuevas fuentes de poder" (Latour, 1995, pág. 48); se enfoca en la investigación experimental combinada con el pensamiento filosófico sobre un fenómeno que permite crear nuevas formas de entender lo que se ha estudiado; y permite nuevas aproximaciones que puedan construir conocimiento. Para poder cumplir con su finalidad, un laboratorio utiliza diferentes metodologías, desarrolla trabajos a escala macro y micro y trata de manipular fenómenos de diferentes naturalezas. Un laboratorio busca entender "¿cómo funcionan las cosas?" es decir, busca ante todo saber ¿cómo? Es así, que un laboratorio permite la visualización y racionalización de hechos que antes eran un misterio para la humanidad, al saber cómo funciona algo se pueden proponer alternativas a su funcionamiento, desarrollo, solución, eliminación, entre otras opciones según el tipo y naturaleza del fenómeno estudiado.

REFLEXIÓN

El laboratorio es una fuente de innovación que extrae un fenómeno de su contexto (campo) y después de analizarlo regresa al contexto mismo (campo) para poner a prueba sus apreciaciones y cotejar los resultados de sus pruebas, con las pruebas aplicadas en el contexto real en el que acontece el fenómeno, bajo unas condiciones controladas por el laboratorio mismo, que van a permitir a posterior un cambio en él.

Es por esto, que un laboratorio puede ser visto como un lugar político, si entendemos por política "... ser portavoz de fuerzas con las que moldear la sociedad, siendo a la vez la única autoridad fiable y legítima para tales fuerzas" (Latour, 1995 pág. 43). Según las apreciaciones de Latour, un laboratorio tiene como propósito transformar la modalidad de "es probable que A sea B" a "X ha demostrado que A es B" de forma que se obtenga un "hecho" científico. "Como los hechos científicos se hacen dentro de los laboratorios, para hacer que circulen es necesario construir costosas redes dentro de las cuales puedan mantener su frágil eficacia. Si esto significa transformar la sociedad en un inmenso laboratorio, hagámoslo" (Latour, 1995 pág. 63). Una de las grandes ventajas de trabajar en un laboratorio es la posibilidad de cometer errores debido a la escala y el espacio controlado de las pruebas, son de hecho los errores archivados y guardados parte del proceso que será legible y comprensible para encontrar una o varias soluciones.

El laboratorio permite errar hasta que se llegue a la certeza fuera del escrutinio público que le permite al científico salir al público cuando llega a "saber" con certeza algo.

EL ESPACIO FÍSICO

Un laboratorio debe estar equipado con instrumentos que ayuden a realizar una detallada y exacta observación y medición de un fenómeno. También debe documentar y archivar cuidadosamente los experimentos realizados para poder analizar los progresos, detectar fallas de procedimiento o análisis. Los estudios realizados en un laboratorio deben estar pensados y diseñados para poder ser replicados en otros laboratorios, el quit de la cuestión es que cualquier laboratorio debe estar pensado para permitir la experimentación más allá de los resultados obtenidos, es por esta razón que utiliza diversas metodologías para realizar dichos estudios.

En este punto es difícil realizar precisiones sobre la infraestructura física de un laboratorio, ya que la revisión de diversos ejemplos, casos de estudio y documentación sobre los mismos no arroja una sola información y de hecho difícilmente aporta datos exactos a este respecto. Lo que si se detectó es:

1. El laboratorio es un lugar, no una técnica o una metodología, cada laboratorio tiene metodologías y técnicas que dependen de su disciplina, enfoque y objetivo.
2. El laboratorio consta de un espacio físico para residir y tener una serie de posibilidades para desarrollar sus actividades de experimentación en un espacio aislado y controlado por los investigadores.
3. La dotación está determinada por las actividades específicas de cada laboratorio: científico, de creación, de ingeniería, etc.
4. Independientemente de las variables técnicas que tiene cada laboratorio, se requieren instrumentos que permitan una medición de resultados.
5. El laboratorio funge como punto de encuentro de diferentes entes tales como empresa, estado, comunidad y academia.
6. Un laboratorio requiere del apoyo de activi-

dades de difusión para implementar sus hallazgos y darlos a conocer al mundo, como redes, plataformas y redes sociales.

7. Un laboratorio generalmente está respaldado por convenios inter e intra institucionales que permiten un trabajo interdisciplinario y un patrocinio.

8. El objetivo central de un laboratorio es la investigación, según la disciplina y el enfoque se llega a desarrollo en algunos casos, a creación en otro, a resolución de hipótesis, entre otros.

9. Los laboratorios deben desarrollar formas de interacción y aproximación a la comunidad para poder entender el fenómeno en su totalidad y para posteriormente poder aplicar sus resultados.

10. El equipo más importante de un laboratorio es el grupo humano que lo sostiene (investigadores), que en la mayoría de los casos están apoyados y trabajando con estudiantes de posgrado (generalmente) o pregrado o socios o miembros voluntarios que donan sus trabajos y conocimiento al laboratorio. En algunos casos existe la figura de pasantes o practicantes de diferentes disciplinas.

CÓMO SE TRABAJA EN UN LABORATORIO DE CREACIÓN²

Cada laboratorio tiene formas de trabajo diferente que se apoyan en las metodologías implementadas en cada caso, en este punto se trabajaron tres grandes categorías que dependen del tipo de información recolectada en esta etapa del proceso de observación, aunque aquello que es común a todos los laboratorios como espacio creativo es la interdisciplinariedad.

² Esta categoría la puede ejemplificar el estudio Frog Design: <https://www.frog-design.com>

Los laboratorios de los que nos preocupamos aquí son los de creación artística y de diseño, que entienden el proceso de creación/ diseño como una forma de investigación en la cual se identifica una problemática o una oportunidad, se recopila y analiza el conocimiento teórico sobre un tema general, se desarrolla un proceso de diseño y por último se analiza y se comprende el conocimiento adquirido en el proceso de diseño. El área del proceso de diseño comprende: construcción de modelos, construcción de prototipos y comprobaciones.

En el caso del diseño, parece que se aplica generalmente un diseño constructivo, en el cual se desarrollan prototipos como cristalización del trabajo teórico. El prototipo³ se convierte en el núcleo de la investigación en diseño cuando se trabaja en un laboratorio. Otras metodologías muy comunes en este tipo de laboratorio son el Design Thinking⁴, el Diseño participativo⁵, el Diseño colaborativo⁶ y el Creative Capacity Building⁷.

El problema de tratar el prototipo como hipótesis en el proceso de diseño, es que un prototipo integra muchos tipos de información además de la teórica. Un prototipo es más que una prueba de una teoría, es un acto de diseño. El proceso de diseño puede ser inspirado, entre otras cosas, por la teoría y el prototipo es la personificación de la práctica del diseño y va más allá de la teoría, es decir un prototipo no solo comprueba la teoría, en realidad comprueba el diseño mismo.

Otra variable a tener en cuenta en este caso, es que es posible que el prototipo de investigación difiera del prototipo industrial, porque es posible que los prototipos de investigación o experimentación de un laboratorio de creación no estén listos para la producción a diferencia de los prototipos de diseño que se elaboran para la producción.

LABORATORIO DE DESARROLLO DE PRODUCTOS⁸

Estos laboratorios tienen como propósito general contribuir al desarrollo de un sector en específico, para elevar la competitividad, la calidad, los procesos, la innovación y el desarrollo de productos que se enfocan en la producción y el mercado. Para cumplir con este interés es necesario integrar procesos de desarrollo económico y social de un sector productivo en específico. En ocasiones el desarrollo de proyectos está pensado de forma colaborativa con organizaciones públicas y privadas. En este caso, un laboratorio además de metodologías, utiliza estrategias para lograr cumplir con su objetivo, estrategias tales como innovación y mejoramiento tecnológico e investigación y desarrollo de productos. Estos laboratorios son en todos los casos interdisciplinarios y tienen una relación entre la empresa, el estado, la academia y la comunidad.

3 Un prototipo es un primer modelo que sirve como representación o simulación del producto final y que nos permite verificar el diseño y confirmar que cuenta con las características específicas planteadas. Cuando hablamos de prototipo, podemos estar haciendo referencia a: Una representación de lo que será ese producto, ya sea en ordenador o en formato 3D. Se les llama prototipos de “baja fidelidad” debido a que en la representación en 3D se utilizan materiales distintos a los del producto final, son económicos, fáciles de reproducir, y se crean en un corto periodo de tiempo. La fabricación idéntica del producto final. Suele ser muy costoso y se necesita mucho tiempo para crearlo. Este tipo de prototipos se conoce como “de alta fidelidad”, son recomendables antes de realizar la producción en serie de un producto.

4. <https://hbr.org/2008/06/design-thinking>

5. <https://www.revistacomunicar.com/indice/articulo.php?numero=42-2014-10>

6. <http://masd.unbosque.edu.co/12/disenio-colaborativo-abriendo-el-proceso-de-diseno>

7 <https://d-lab.mit.edu/creative-capacity-building>

8 Esta categoría la puede ejemplificar Los Laboratorios de Diseño e Innovación de Artesanías de Colombia

http://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/C_nosotros/laboratorios-de-dise-no-e-innovacion_4689

Estos laboratorios prestan servicios y buscan estar en contacto constante con la comunidad ofreciendo: fortalecimiento del recurso humano, incorporación de tecnologías, investigación en materias primas, desarrollo de productos, asistencia técnica y extensión tecnológica, desarrollo e implementación de políticas públicas, difusión de la información, asesoría para el desarrollo de nuevos productos, desarrollo de modelos de intervención mediante asesorías de diseño, workshops, talleres, entre otros.

EL EQUIPO DEL LABORATORIO

Según las indagaciones realizadas, en un laboratorio de creación se quiere un equipo de gente que apoye el desarrollo de las actividades del mismo tales como, la academia, es decir un laboratorio de creación generalmente está respaldado por un ente académico, de nivel Universitario, los laboratorios estudiados tienen en todos los casos un programa de Maestría o Doctorado que los respalda.

Por otro lado, poseen respaldo de convenios interinstitucionales con entes privados y públicos, gubernamentales y no – gubernamentales. Los investigadores son expertos en diferentes áreas con filiación académica a la entidad educativa que respalda el laboratorio (docentes investigadores). Su trabajo es apoyado por estudiantes de maestría y doctorado. En algunos casos existen practicantes de diferentes disciplinas.

Otra figura que aparece en estos equipos son grupos colaborativos de creativos, diseñadores y artistas que realizan proyectos de creación de forma colaborativa y con participación de la comunidad, en estos casos hablamos de proyectos que cuentan con un proceso diferente de diseño, fabricación e instalación; manejo de presupuestos y desarrollo de lo que se podría denominar una cultura participativa, aquí aparecen los conocidos Living labs.

CONCLUSIONES

El laboratorio como espacio creativo debe ser entendido como un lugar que propicia la construcción activa de conocimiento mediante la generación de ideas y la experimentación para la búsqueda de soluciones, más allá de lo físico o tangible.

La definición de laboratorio propuesta para este caso será el de un lugar que permite la construcción de modelos de pensamiento o metodologías para la disciplina, es un espacio de creación / investigación que permite desarrollar un proceso de diseño y que requiere de la construcción de modelos, construcción de prototipos y comprobaciones. El desarrollo de proyectos de diseño en este tipo de laboratorio contemplará la posibilidad de cometer errores debido a la escala y el espacio controlado de las pruebas, estos errores serán archivados y guardados como parte del proceso que será legible y comprensible para que los investigadores puedan encontrar una o varias soluciones según sea el enfoque de la investigación que haga uso de los recursos del espacio físico llamado laboratorio.

Un laboratorio de creación se debe constituir como un espacio interdisciplinar que permita el desarrollo transdisciplinar de una o unas metodologías que serán establecidas, propuestas y estructuradas por el equipo de investigadores, es decir debe ser un espacio plástico que permita múltiples desarrollos para que se adapte al pregrado y al posgrado y las diferentes necesidades de los investigadores docentes que hagan uso de él.

Se requiere por lo tanto, el desarrollo por parte de los investigadores a cargo del laboratorio un/unos protocolos de base para ensayo – error o pruebas aplicables en los experimentos de cada experimento de diseño y la estructuración y propuesta de un banco de decisio-

nes, tipo sistema de registro, que permita documentar los procesos desarrollados por cada equipo de investigadores y almacenar la información adecuada y pertinente para el laboratorio de creación. Así, como el desarrollo de herramientas que sistematicen y dinamicen el laboratorio mismo. Hay que tener en cuenta que la información de un laboratorio de estas características puede ser diversa y compleja en tanto es más cualitativa que cuantitativa y obedece a lógicas particulares del diseño. En ese sentido se recomienda consultar metodologías como el Design Rationale, Investigación Acción, diseño de información que permita la visualización del Big Data y la etnografía. Estos métodos permitirán a los investigadores crear un banco de información visual, de tendencias, sonora, táctil, experiencial, multimedia más acorde al tipo de los datos manipulados por el laboratorio mismo.

REFERENCIAS

Andujar Márquez, J.M. y Sanguino, Mateo. (2010). Diseño de laboratorios virtuales y/o remotos. Un caso práctico. Revista Iberoamericana de Automática e Informática Industrial RIAI Volume 7, Issue 1. pp. 64-72

Arrazola-Oñate, Txaro. (2012). Creación Colectiva. Teorías sobre la noción de autoría, modelos colaborativos de creación e implicaciones para la práctica y la educación del arte contemporáneo. Tesis doctoral. España: Universidad del País Vasco.

Barrero Jurado, Gloria Stella y Quiñones Aguilar, Ana Cielo. (2006). Conspirando con los artesanos: crítica y propuesta al diseño en la artesanía. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Brand, Stewart. (1998). El laboratorio de los medios: inventando el futuro en el M.I.T. Buenos Aires: Galápago.

Chesbrough, Henry W. (2003) Open Innovation: the new imperative for creating and profiting from technology. Estados Unidos: Harvard Business Review.

Koskinen, Ilpo; Binder, Thomas; Zimmerman, John; Redström, Johan y Wensveen, Stephan. (2011). Can You Really Study Design in the Laboratory. Design Research Through Practice. Estados Unidos: Elsevier.

Laboratorio de Innovación Pública LIP, Universidad Católica de Chile (2015) Nuevos servicios para usuarios con experiencia. Chile.

Latour, Bruno. (1983). Give me a Laboratory and I Will Raise the World. Science Observed, Science Studies Reader, London Routledge pp.141-170.

Latour, Bruno. (1995). Laboratory Life: The Constructions of Scientific Facts. New Jersey: Princeton University Press.

Pinto, Miriam de Magdala y Pedruzzi Fonseca, Leticia. (2013). Profundizando la comprensión de los Living Labs de Brasil. Revista Iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad. 2013, vol.8, n.23, pp.231-247.

Sangüesa, Ramón. (2013). La tecnocultura y su democratización: ruido, límites y oportunidades de los Labs. España.

Schiavo, Ester, Dos Santos Nogueira, Camilla y Vera, Paula. (2013). Entre la divulgación de la cultura digital y el surgimiento de los laboratorios ciudadanos. El caso argentino en el contexto latinoamericano. Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS, vol. 8, núm. 23, pp. 179-199.

Serrá, Artur. (2013). Tres problemas sobre los laboratorios ciudadanos. Una mirada desde Europa. Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad,

CTS, vol. 8, núm. 23, mayo, 2013, pp. 283-298.

Villar Alé, Reinaldo. (2015). Procesos artísticos en laboratorios: génesis y perspectivas. *Universum* vol.30 no.1 Talca.

Trust, Artesanías de Colombia, UNESCO (2005) *La experiencia colombiana: El laboratorio de Diseño Encuentro entre diseñadores y artesanos*. Artesanías de Colombia.

SOBRE UN OBSERVATORIO DE DISEÑO DE PRODUCTO

CIRA INÉS MORA

CIRAI.MORAF@UTADEO.EDU.CO

JOHANNA ZÁRATE

JOHANNA.ZARATE@UTADEO.EDU.CO

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTO

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO

GRUPO DE INVESTIGACIÓN DISEÑO, PENSAMIENTO Y CREACIÓN

RESUMEN

El Observatorio Diseño de Producto de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, busca propiciar encuentro, reflexión y debate entre actores académicos, empresariales y gubernamentales que le permita a la comunidad del diseño industrial, diseño de producto, gestión y gerencia del diseño de producto, ejercer una influencia positiva sobre su entorno; sobre el desarrollo de políticas en correspondencia con su naturaleza y su situación específica. Mediante un análisis sistemático que permita evaluar las respuestas desarrolladas en los últimos años, y desde diversos ámbitos académicos y profesionales de la disciplina en el país, el ODP busca interactuar y anticipar de manera efectiva a las necesidades locales y nacionales. Lo anterior con el fin de fortalecer la relación del diseño industrial y los procesos de desarrollo del país, mediante el acceso a información que permita un acercamiento de la academia a la comunidad con la mediación del ODP, con una alta responsabilidad ética y social.

El ODP busca constituirse como una Plataforma digital para el análisis, la investigación, la profundización, la evaluación y la divulgación, desde la academia, de temas de interés para la comunidad del diseño industrial, el diseño de producto, la gestión y gerencia del

diseño de producto en el país, desde tres lugares de acción: i) para contribuir con insumos y documentos elaborados por profesionales académicos, como informes, diagnósticos, mapeos, etc., en temas prioritarios del diseño industrial, diseño de producto, gestión y gerencia del diseño de producto, a nivel nacional, en el ámbito público, privado y académico; ii) como Punto de encuentro entre: comunidad académica, entes gubernamentales, empresa privada, gestores locales, comunidad del diseño en general; iii) Proponerse como espacio de reflexión y discusión sobre aspectos de la disciplina que impacten en los teórico y lo práctico de la misma, dentro y fuera del aula.

PALABRAS CLAVES

diseño de producto, observación, reflexión

ABSTRACT

Product Design Observatory of the Jorge Tadeo Lozano University, seeks to foster encounter, reflection and debate among academic, business and governmental actors that allows the industrial design, product design, management and product design management community to exercise a positive influence on their environment, in the development of defined policies and in correspondence with their nature and their specific situation. Through a systematic analysis that allows to evaluate the answers developed in the last five years, from the academic and professional fields of the discipline in the country, it is sought to interact and anticipate effectively the local and national needs. The foregoing in order to strengthen the relationship industrial design-development of the country, through access to information that brings the knowledge of the academy with a high ethical and social responsibility to the community.

The ODP seeks to establish itself as a digital platform that operates from three places of action, for analysis, research, deepening, evaluation and dissemination, from the academy, of topics of interest to the industrial design community, product design, management and product design management, in the country. To contribute inputs and documents prepared by academic professionals, such as reports, diagnostics, mappings, etc., on priority issues of industrial design, product design, management and product design management, at the national level, in the public, private sector and academic. As a meeting point between: academic community, government entities, private enterprise, local managers, design community in general.

KEY WORDS

product design, observation, reflection

INTRODUCCIÓN

Las disciplinas relacionadas con el diseño y el desarrollo de producto, muestran un creciente interés en repensar las formas investigativas, creativas, pedagógicas y productivas, que les permitan enfrentar las problemáticas del siglo XXI. En ese sentido, la escuela de Diseño de Producto de la UJTL, se ha fijado como meta, estructurar y generar programas, proyectos y plataformas, que le permitan a la comunidad del diseño local, desarrollar una postura crítica, reflexiva y propositiva, frente a las problemáticas de nuestro contexto.

Como herramienta de apoyo, se propone la creación del Observatorio de Diseño de Producto, una plataforma diseñada por la Escuela de Diseño Producto, que ejerce como mediador entre Academia, Empresa, Estado y Comunidad, en tanto pretende posibilitar y facilitar la información, la reflexión y el debate, en

torno a las problemáticas de mayor interés en la actualidad.

Citando la editorial con la que iniciamos nuestro primer año de funcionamiento “El Observatorio espera entender el producto como un acontecimiento en sentido filosófico y por esa vía consolidarse como el foro y escenario en el que los desarrollos de producto se dispongan junto a las articulaciones teóricas y se presente una apuesta por la lectura de ambos que permita robustecer el sentido epistemológico que es posible percibir tras los dispositivos actuales.” (Romero Moscoso, 2018)

En esta oportunidad se presenta el Observatorio de Diseño de Producto, como un espacio de reflexión y discusión teórica y práctica que se propone como herramienta para propiciar un desarrollo teórico, creativo y propositivo de la disciplina, en el cual esperamos pueda participar gran parte de la comunidad del diseño de producto en Colombia.

DESARROLLO

El observatorio como proyecto

Una de las grandes inquietudes que se plantearon al inicio del proyecto de creación del ODP y que aún hacen parte del proceso de su conformación y establecimiento, tienen que ver con la pregunta sobre, qué es un observatorio y cuál debería ser el método ideal para su funcionamiento. Una de las grandes definiciones encontradas en el proceso de investigación, hace referencia al hecho de que un observatorio tiene como eje la gestión del conocimiento; las buenas prácticas pedagógicas; la vigilancia estratégica, y el uso compartido del conocimiento, tal como lo plantea Noel Angulo, en su texto ¿Qué son los observatorios y cuáles son sus funciones?. Por otro lado, cuando se habla de un observatorio, se espera que el tiempo en el cual la información y el conocimiento son difundidos

y socializados sea corto, y que se proporcione un acceso confiable y oportuno. Lo anterior hace pensar que, la inmediatez o rapidez del flujo de la información puede ser un arma de doble filo, que bien puede generar datos y noticias actuales, pero que también exige desarrollar un método que permita analizar y reflexionar sobre lo que acontece en el aquí y en el ahora del entorno y/o situación-problema observado, de forma ágil y efectiva.

El desarrollo del proyecto del ODP, ha requerido de surtir diferentes etapas, como por ejemplo la de búsqueda de información y planteamiento del problema, ¿Qué es un observatorio? ¿Cómo es un observatorio de diseño de producto? y ¿Para qué crearlo? Lo primero que se estableció fue el hecho de que “La misión de un observatorio es vigilar y detectar lo que ocurre en su ámbito de actuación, y su valor agregado se sustenta en: 1) buscar la información; 2) discernir su relevancia; 3) organizarla de forma clara (Gobierno Vasco, 2008, en Angulo, 2009). En otras palabras, la búsqueda de información, le permite a un observatorio examinar la realidad de un colectivo (Comunidad de la Escuela de Diseño de Producto Tadeísta); ver cómo evoluciona el fenómeno (el diseño y la gestión de producto en principio); y profundizar en el conocimiento disciplinar, al analizar la historia y tendencias que afectan el fenómeno que está siendo monitoreado para validar su comportamiento y evolución. A esta noción de observatorio, se le sumó una idea más contemporánea, en la cual se entiende a un observatorio como un espacio de información, intercambio y colaboración, en el cual, además de lo anterior, se busca promover la reflexión, el diálogo y el intercambio de conocimiento con el apoyo de las TIC.

En este punto, el uso de un benchmarking de los observatorios de la UJTL y de aquellos que dentro de Colombia o fuera de ella, se relacionaran con Diseño en cualquiera de sus manifestaciones, nos permitió realizar un análisis comparativo que se utilizó para

identificar aquellos puntos fuertes o débiles de cada a uno. Dicha comparación, hizo posible la primera aproximación de lo que se creía sería la apuesta del ODP, una apuesta que mezclara los aspectos positivos de otros observatorios y la idea muy particular que tenía el equipo sobre lo que se quería lograr. Más adelante, la pregunta giró hacia, ¿Cómo se gestiona y se constituye un observatorio de diseño? A lo cual respondimos haciendo varias aproximaciones que no siempre dieron los resultados esperados, ya fuera por problemas de orden administrativo o académico, acuerdos e intereses de los temas a tratar, o las metodologías propuestas. Si bien muchos de estos elementos, parecían funcionar en el diagrama de flujo, naufragaron debido al tiempo de los observadores; a la iteración del proceso; a la discusión sobre qué productos socializar y cuáles dejar para el equipo, y a los acuerdos sobre la profundidad y rigurosidad de los mismos. Todo esto, llevó a la propuesta de tres metodologías diferentes durante estos tres años. La primera se estructuró usando como base el organigrama de una revista científica, pero la aplicabilidad, adaptabilidad y agilidad no dio resultados. La segunda, intentó optimizar la primera, eliminando pasos y figuras en el organigrama, y tratando de democratizar el proceso, al integrar la opinión pública en temas como la selección del tema a tratar, pero también fracaso. El tiempo en los debates sobre qué hacer, y cómo hacerlo superaron el tiempo adecuado de producción ya que después de dos años de trabajo, solo había un informe que publicar, pero no había contacto con la comunidad del diseño, ni diálogo con la misma. Finalmente en el 2017, el equipo se reestructuró, se integraron estudiantes de semillero al trabajo, se abandonó toda pretensión de funcionar como revista científica, y se regresó la idea original de que “observar” no significa obtener una visión perfecta, sino reconocer la necesidad de diversas miradas para modular y comprender. Los observatorios reconocen su visión parcial, por lo que se abren a la confrontación con otras miradas, interactúan con otras ob-

servaciones que provienen de diferentes lugares, y existen por el juego de las perspectivas diferentes”. (Angulo, 2009).

Finalmente con esas pistas, y después de dos años de prueba y error, nos preguntamos ¿Cómo particularizar el Observatorio de Diseño de Producto? Y la definición la encontramos en el equipo humano que lo conforma, docentes, estudiantes y el apoyo del equipo administrativo para la gestión de recursos. Con este equipo híbrido se desarrolló un método que busca mezclar y equilibrar una serie de estrategias colaborativas para su puesta en marcha, con la utilización de herramientas de gestión de información, búsqueda documental y monitoreo interno y externo, combinado con una articulación entre el espacio virtual y las redes sociales, que actúan como espacio de reunión de los diferentes actores de la comunidad del diseño local en este caso. Esta combinación permite que exista interacción entre los sujetos y la información y por otro lado propicia la interacción entre los sujetos. Esta configuración mixta que propone el ODP permite entonces captar y analizar información; recopilar y analizar las innovaciones internas y externas en el campo de interés del ODP; promover la realización de informes de diagnóstico con el fin de encontrar puntos de inflexión para investigaciones futuras; formular recomendaciones para mejorar o gestionar nuevos espacios de discusión, reflexión, innovación y desarrollo disciplinar y pedagógico; publicar y difundir el material generado; promover la colaboración entre diferentes entes académicos, privados, públicos y sociales; construir foros de discusión para facilitar las labores de observación y la participación masiva; y mantener el contacto con profesionales y expertos a nivel local e internacional para el intercambio de experiencias y conocimiento.

¿Qué es el Observatorio diseño de producto Tadeísta?

El Observatorio Diseño de Producto Tadeísta (ODP) busca constituirse como una Plataforma digital que opera desde dos lugares de acción: 1) Análisis, la investigación, la profundización, la evaluación y la divulgación, desde la academia, de temas de interés para la comunidad del Diseño de Producto en el país. 2) Contribución con insumos y documentos elaborados por profesionales académicos, como informes, diagnósticos, mapeos, etc., en temas prioritarios del Diseño de Producto a nivel nacional, en el ámbito público, privado y académico.

El ODP busca establecerse como punto de encuentro entre la comunidad académica, los entes gubernamentales, la empresa privada, los gestores locales y la comunidad del Diseño de Producto en general.

¿Por qué un Observatorio de Diseño Diseño de Producto en la UJTL?

La realidad contemporánea a la cual se están enfrentando todas las disciplinas y los sujetos que las conforman está en un cambio abrupto y constante, cada día el entorno parece cambiar e ir adelante o atrás dependiendo de la teoría, el punto de vista, los intereses del sujeto entre otros. El mantenerse actualizado sobre lo que está pasando en el entorno y tener una visión amplia sobre ciertos temas, requiere más tiempo del que muchos profesionales están en capacidad de dedicar, pero la posibilidad de contar observatorios que brindan informes, investigaciones, diagnósticos, entre otros, le permite a las personas interesadas, encontrar de manera centralizada la mayor cantidad de información sobre un tema. Por otro lado, todo el trabajo de observación que se realiza, permite a investigadores, estudiantes, docentes y profesionales de la disciplina desarrollar, innovar, proponer, reflexionar, debatir, institucionalizar, cuestionar o replantear

cuestiones de fondo y forma en las maneras de pensar, crear o desarrollar cada disciplina.

Con todo esto en mente, el equipo de la Escuela de Diseño de Producto dio inicio al engranaje de un observatorio propio, que se preocupara por acercar y concentrar toda la información posible sobre el diseño de producto en un solo espacio, accesible, interesante y democrático, que no tan solo se enfocara en lo que sucede en el aula, sino en lo que sucede en el ámbito de la investigación y desarrollo en diferentes lugares del mundo.

Cuando se inició la creación del ODP, la revisión del Proyecto Educativo fue usado como soporte. El norte del Observatorio se construyó sobre el proyecto de la Universidad y del Programa de Diseño Industrial, se definió la Misión y la Visión del ODP como una proyección de la Escuela de Diseño de Producto con impacto en la comunidad del diseño, en principio tadeísta y en lo posible en un futuro cercano la comunidad del diseño local. Sobre estas bases, se desarrolló la misión y la visión del observatorio, sus objetivos, las categorías de observación, el impacto que busca tener dentro y fuera de la Universidad.

Misión del Observatorio Diseño de Producto Tadeísta

El Observatorio Diseño de Producto Tadeísta, busca propiciar encuentro, reflexión y debate académico entre actores académicos, empresariales y gubernamentales que le permita a la comunidad del diseño de producto, ejercer una influencia positiva sobre su entorno, en desarrollo de políticas definidas y en correspondencia con su naturaleza y su situación específica. Mediante un análisis sistemático que permita evaluar las respuestas desarrolladas en los últimos cinco años, desde los ámbitos académicos y profesionales de la disciplina en el país, se busca interactuar y anticipar de manera efectiva las necesidades locales y nacionales.

Objetivo del Observatorio Diseño de Producto Tadeísta

Establecer un puente de intercambio de conocimiento, mediante una plataforma virtual para la observación de proyectos de diseño y gestión de producto y diseño industrial, que actúe como punto de encuentro entre actores académicos, empresariales y gubernamentales. Esto, con el fin de detectar problemas y oportunidades del entorno, que permitan evaluar la pertinencia de la disciplina y promover su vínculo con los distintos sectores de la sociedad, el sector productivo, el Sistema Nacional de Ciencia y Tecnología y el Sistema Nacional de Formación para el Trabajo.

Vincular actores académicos, empresariales y gubernamentales en torno a la observación de ámbitos académicos y profesionales del diseño y gestión de producto y diseño industrial y, su incidencia en el desarrollo del país, utilizando un conocimiento más cercano, actualizado y crítico del estado de la disciplina, para reflexionar sobre la pertinencia profesional y acción social del diseño industrial a nivel nacional a futuro.

Acercar a la comunidad académica (profesores, estudiantes y egresados) a la discusión sobre dinámicas globales e internacionales de la disciplina de diseño y gestión de producto y diseño industrial, a partir de productos académicos, estrategias como la movilización e intercambio académico, profesional y estudiantil; y el desarrollo de eventos y actividades de divulgación del conocimiento.

Fomentar la participación de la comunidad del diseño industrial en las discusiones críticas sobre la responsabilidad de la profesión y su ejercicio –deontología–, en el marco de las dinámicas de intercambio social, económico, político, cultural y ecológico de la actualidad.

El Observatorio de Diseño de Producto Tadeísta INTERPRETA-MODELA-DESARROLLA análisis de proyectos de diseño industrial de interés para la Escuela de Diseño de Producto de la Universidad.

¿Qué observa el Observatorio Diseño de Producto Tadeísta?

El Observatorio Diseño de Producto Tadeísta, inició su proyección con la intención de revisar proyectos de diseño (investigación, profundización, creación, desarrollo de producto, patentes, emprendimiento, iniciativas sociales, diseño de actividades y diseño de interacción/experiencia), y otros documentos que contribuyan desde diferentes aspectos al análisis del tema de observación vigente en cada periodo. Los enfoques o temas de observación están enmarcados en las líneas de investigación y profundización de la facultad, del programa y de la escuela:

- Pedagogía, diseño y procesos creativos.
- Diseño, técnica, tecnología y gestión.
- Historia, Sociedad y Cultura.
- Imagen, Comunicación y Procesos Interactivos.
- Territorio, Ciudad y Arquitectura.

Cada periodo de observación durará un año y se concentrará en proyectos realizados durante los cinco años inmediatamente anteriores. Este periodo quinquenal se establece teniendo como base la presunción de la vigencia y el interés, de los temas de proyectos de diseño a observar.

Categorías de observación

El Observatorio de Diseño de Producto Tadeísta, se construye sobre los pilares constitutivos de la Escuela: docencia; investigación – creación - innovación; proyección social y emprendimiento; e internaciona-

lización, y establece dos categorías iniciales de observación: i) los ámbitos académicos y profesionales, que dirigen el enfoque; ii) y las pautas de observación integral de la disciplina que permitirá retroalimentar el Proyecto Educativo del Programa.

Pero después de cuatro años de su creación y dos años de observación. Se estableció, mediante un trabajo de encuestas, entrevistas y discusiones académicas internas y externas una triada temática general que por ahora sostiene las discusiones generales del Observatorio. Dicha triada está constituida por: PRODUCTO – MEDIO AMBIENTE-TECNOLOGÍA. Estos temas fueron designados después de una auto observación y un análisis que buscaban establecer los intereses y motivaciones de los diseñadores tadeístas (docentes y estudiantes) para el desarrollo de sus proyectos académicos, labores y de emprendimiento, como un intento de localizar el observatorio dentro de los intereses actuales de la comunidad tadeísta y a su vez usarlo como un reflejo de lo que se considera le interesa a la comunidad del diseño local en Colombia.

Sobre estos tres ejes temáticos se ha desarrollado entonces la observación de este año buscando en principio enfocarse en temas medioambientales, por ser el primer lugar de interés de los diseñadores locales. Una de las primeras cosas que se detectó mediante encuestas a los estudiantes de Diseño Industrial de la Universidad, es que, si bien existe un gran interés por el tema, no hay un conocimiento sobre las bases fundamentales del mismo, tales como, definiciones básicas, nuevas formas productivas, normas y leyes nacionales e internacionales, tratados en los cuales este involucrado el país, entre otros. Es por esta razón que fue el primer lugar de interés del observatorio y se le esté dando mayor protagonismo durante el presente año, sin olvidar los otros dos puntos de interés. Es así que en el micro sitio se entrega información sobre: noticias de actualidad medio ambiental a nivel mun-

dial; contenido de interés como normas, y tratados medioambientales a nivel mundial; libros recomendados sobre temas de diseño y temas medio ambientales; reseñas sobre proyectos de diseño con énfasis en cuidado y responsabilidad con el medio ambiente; proyectos de investigación interna y externa; y proyectos académicos desarrollados por los estudiantes. Otro ítem importante tiene que ver con lo que el mismo observatorio produce para su comunidad, como son las editoriales mensuales que contextualizan los temas tratados en la observación y presentan una postura crítica por parte de la academia para generar reflexión y discusión en torno al tema. Por otro lado está la producción audiovisual de una serie de entrevistas cortas a expertos en diseño y medio ambiente y que buscan dar a la comunidad del diseño de producto visita el micro sitio, o contacta el Observatorio por redes sociales una breve información sobre esos temas esenciales para configurar un postura propia sobre la relación establecida entre PRODUCTO – MEDIO AMBIENTE-TECNOLOGÍA.

CONCLUSIONES SOBRE UN OBSERVATORIO DE DISEÑO DE PRODUCTO

La existencia de un observatorio en el área del diseño de producto, se ha convertido en una herramienta valiosa para entablar un proceso de diálogo constante con la comunidad del diseño local con el fin de permitirle a la Escuela de Diseño de Producto interpretar, modelar y desarrollar una apuesta propia y actualizada entorno a las reflexiones, críticas y posturas académicas que impactan dentro y fuera del área disciplinar a los estudiantes de pregrado y posgrado de la UJTL. Esta apuesta propia, se enfoca en el establecimiento de una plataforma física y virtual que medie las discusiones propiciadas por el observatorio para así poder sustentar el desarrollo de acercamientos investigativos, creativos, académicos, de innovación y de epredimiento dentro y fuera de la Universidad. Busca por tanto consolidarse como un

elemento distintivo y propio del diseño de producto Tadeísta, invitando a los diseñadores de esta comunidad a que ejerzan una influencia positiva sobre su entorno, de forma coherente con la naturaleza misma del diseño de producto y su relación con el medio ambiente local y mundial.

Por otro lado, el Observatorio ha permitido el desarrollo de un diálogo constante que le permite a la academia, detectar en tiempo real los temas y modos comunicativos a los cuales están respondiendo los estudiantes, y los que están desarrollando los docentes, para así optimizar y mejorar en lo posible las aproximaciones y apuestas pedagógicas de la Escuela para lograr un impacto real en el mundo del diseño en Colombia.

Finalmente, la apuesta del Observatorio permite a los docentes de diseño dar a conocer su trabajo y sus reflexiones en tono a temas controversiales y actuales, para poner en tela de juicio las teorías, los procesos y las pedagogías aplicadas en los últimos años, y desde ahí, construir un espacio alterno al tradicional, que permita la circulación del conocimiento por ellos producido pero poco divulgado.

BIBLIOGRAFÍA

Angulo Marcial, Noel. (2009). Qué son los observatorios y cuáles son sus funciones. *Innovación Educativa*, vol. 9, núm. 47. pp. 5-17

Czerwinsky, Loredana. (2014). *Saber Observar*. Magisterio Editorial

Watzlawick, Paul; y Krieg, Peter. (1994). *El ojo del observador: Contribuciones al constructivismo*. Madrid: Gedisa editorial

Selle, Gert. (1975). *Ideología y utopía del diseño:*

Contribuciones a la teoría del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili.

Yammiyavar, P. (2000). *Is Industrial Design Research Really Different From Other Research?* International Symposium on the Dimensions of Industrial Design Research. Politecnico di milano, Italia, May 2000

Zimmermann, I. (1998) *¿Qué es el diseño? Del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, pp. 99-121.

LA GRÁFICA REBELDE. UNA REFLEXIÓN SOBRE LA CONSOLIDACIÓN DEL CAMPO DISCIPLINAR DEL DISEÑO GRÁFICO EN CALI Y SU RELACIÓN CON LAS BIENALES DE ARTES GRÁFICAS ENTRE 1969 Y 1986

THE REBEL GRAPHIC. A REFLECTION ABOUT THE CONSOLIDATION OF THE GRAPHIC DESIGN FIELD IN CALI AND ITS RELATION WITH THE GRAPHIC ARTS BIENNALES BETWEEN 1969 – 1986

DIANA MARCELA OROZCO HENAO

DINITAOROZCO@GMAIL.COM

IVÁN ABADÍA

IVAN.ABADIA@BELLASARTES.EDU.CO

INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES, CALI
SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO
GRUPO AISTHESIS

RESUMEN

En 1969, Cartón de Colombia financiaría la realización del Primer Salón Nacional de Diseño Gráfico en el Palacio de Bellas Artes de Cali, como una forma de vincular su trabajo en las artes gráficas con los eventos artísticos realizados en la ciudad durante al menos una década. Un año más tarde, la misma empresa en conjunto con el Museo La Tertulia, organizarían la Exposición Panamericana de Artes Gráficas, que convocaría a artistas, dibujantes y diseñadores latinoamericanos a exponer sus creaciones sobre papel en tres categorías específicas: dibujo, grabado y diseño gráfico. Ambos eventos serían relevantes para que, a partir de 1971, se realizara en la ciudad de Cali y durante casi dos décadas la Bienal de Artes Gráficas, que tras cinco versiones propuso el uso de espacios artísticos para la exposición de producciones gráficas

catalogadas tradicionalmente como no canónicas en el campo. Es así, como esta ponencia presenta los hechos que marcaron el surgimiento del diseño gráfico en la ciudad de Cali relacionado con el campo artístico (en las Bienales de Artes Gráficas organizadas en el Museo La Tertulia) y su posterior influencia en la creación de propuestas académicas enfocadas en las artes gráficas y publicitarias.

PALABRAS CLAVE

Diseño gráfico; historia del diseño; Bienales de Artes Gráficas; Museo La Tertulia.

ABSTRACT

In 1969, Cartón de Colombia would finance the creation of the First National Hall of Graphic Design at the Palace of Fine Arts in Cali, as a way to link their work in the graphic and prints arts with the artistic events held in the city for at least a decade. A year later, the same company together with the La Tertulia Museum, would organize the Pan-American Graphic Arts Exhibition, which would bring together Latin American artists and designers to exhibit their creations on paper in three specific categories: drawing, engraving and graphic design. Both events would be relevant for the 1971 Biennial of Graphic Arts, in the city of Cali and for almost two decades which after five versions proposed the use of artistic spaces for the exhibition of graphic productions traditionally cataloged as non-canonical in the field. This is how this paper presents the facts that marked the emergence of the graphic design in the city of Cali related to the artistic field (in the Graphic Arts Biennials organized in the La Tertulia Museum) and its subsequent influence on the creation of proposals Academics focused on the graphic arts and advertising.

KEYWORDS

Graphic design; design history; Graphic Arts Biennials; La Tertulia Museum.

I. UNO O DOS PROBLEMAS SOBRE LA HISTORIA DEL DISEÑO

Hablar de diseño gráfico hace inmediatamente mención a una serie de actividades del campo productivo que están relacionadas con la identidad, la impresión y lo digital. Dicha acepción, que es el resultado de la relación que se ha hecho popularmente del campo con una serie de actividades técnicas cotidianas, resulta ser casi excluyente de otros campos de creación, como por ejemplo el de las artes. Pero desde una perspectiva histórica, arte y diseño, comparten lugares comunes de intercambio creativo desde casi principios del siglo XX; las escuelas de arte aplicado (como Bauhaus y Vkutemas), fundadas gracias a los interrogantes sobre la función social y la función práctica del arte de principios de siglo, son ejemplo de dichas relaciones.

Contar una historia del diseño en Colombia tiene grandes inconvenientes. Franky (2012) afirma que a pesar que existen una serie de esfuerzos en historizar el campo proyectual, supone un problema el intentar contar una historia consolidada del diseño en Colombia, que refiera la información contextual de la época y los procesos acaecidos alrededor de la disciplina, entre ellos su cercanía y posterior ruptura con los campos artísticos. Esto en parte se fundamenta en una genealogía independiente de las diferentes especialidades del diseño en Colombia), en la ausencia de la influencia del proyecto moderno en los contextos locales, en el distanciamiento de la academia del contexto publicitario e industrial, y por supuesto, en el desconocimiento de las relaciones establecidas durante la segunda parte del siglo XX entre el diseño y el arte (Devalle, 2016; Bonsiepe; 2008). Así, esta

ponencia pretende aportar información histórica sobre dicha relación en el contexto caleño, suscitada a través de las Bienales Americanas de Artes Gráficas, realizadas en la ciudad de Cali entre 1971 y 1986, con el objetivo de propiciar una reivindicación contemporánea de ambas disciplinas desde un contexto académico, y generar un aporte a la construcción de una historia local del diseño como disciplina proyectual.

II. UNA DÉCADA DE FESTIVALES EN CALI

La década del sesenta presentó una serie de procesos de cambio en Cali: un aumento de la industrialización de la ciudad y de sus zonas aledañas, un aumento potencial de la población y la extensión de la ciudad en términos urbanísticos. En esta última materia, la ciudad se empezó a expandir hacia el norte y hacia el sur, y hacia el oeste se empezaron a presentar invasiones y barrios no oficiales. Adicional a esto, el crecimiento de la población urbana se vio propiciada por el aumento de las propuestas educativas de la ciudad, las mejoras del sistema de salud y un mercado laboral en auge caracterizado por iniciativas industriales, como el Ingenio Manuelita y la Azucarera del Valle. Ya hacia 1960, gracias a las reformas tributarias, los sectores metalúrgicos y de producción de papel pudieron florecer, y empresas como Sidelpa y Propal desembarcarían en la ciudad atrayendo la atención de empresas ya formadas en otras regiones como Cartón de Colombia y Bavaria. Desde principios de siglo, las artes gráficas tenían una tradición arraigada en el país, representada por productos impresos como la revista el Gráfico, la revista Cromos, y los periódicos El Tiempo y El Colombiano, mientras que en el ámbito empresarial empresas como Carvajal y Litografía Arango, se destacaban como proveedores e impresores del campo. En Cali, desde 1940 esta actividad ya tenía un apogeo importante en la ciudad; empresas como la Editorial América y las Tipografías Manuel Sinisterra y Pacífico fueron fuentes primordiales de

empleo, además de conglomerados que se empezaron a conformar desde la década del 50 (Castaño y Abadía, 2015).

En el campo de las artes, se realizaría por al menos una década el Festival de Arte en Cali (a partir de 1960) y el Festival de Arte de Vanguardia (desde 1965). Un nuevo ambiente crítico artístico fue gestado dentro de las esferas públicas de los eventos realizados en la ciudad desde 1960 hasta 1970, que dejaron a su paso escritores, poetas, artistas plásticos, cineastas, dramaturgos y profesionales de una cuasi novedosa disciplina en el país, diseñadores, que empezarían a plantear las bases independientes de las instituciones tradicionales, que marcaron una hegemonía del campo de la creación durante la primera mitad del siglo XX (Alzate y Otero, 2012).

Los Festivales de Arte empezaron en 1960 (en sus primeras versiones organizado y dirigido por Fanny Mickey) realizados en el Palacio de Bellas Artes (lo que hoy se conoce como el Instituto Departamental de Bellas Artes) y financiados por la Gobernación del Valle del Cauca. Ya para el V Festival, en 1964, se contaba con un evento sólido y con una propuesta cultural que reunía a diferentes tipos de prácticas artísticas, y que reproducía los modelos clásicos de los Salones Nacionales de Artistas, organizados en la capital. En esta edición se lanzó el Primer Salón Panamericano de Dibujo, que expuso obras de diferentes artistas Latinoamericanos (dos por país), y en los que figuraban como cuota local, artistas como Fernando Botero, David Manzur, Omar Rayo, Alejandro Obregón, Lucy Tejada y un joven Pedro Alcántara con apenas dos años como participante en los salones nacionales (IV Festival de Arte, 1964).

Pero estos eventos artísticos no eran solamente un asunto local, sino que se presentarían como el resultado de un interés latinoamericano por la organización de espacios de discusión en torno a las artes: la

Bienal de Sao Paulo de 1951, la Bienal de Córdoba, Argentina de 1966, la Bienal Latinoamericana de Dibujo y Grabado en Venezuela de 1967, e incluso la Bienal del Grabado Latinoamericano en Puerto Rico para 1970. Para Acha (1961) estas bienales beneficiaban a las ciudades que las realizaban pues adquirirían un prestigio cultural, "...prestigio compartido por su país" (p. 14). Las ciudades periféricas, en pro de expansión industrial habrían de preferir "...los productos artísticos tradicionales como el grabado, la pintura y la escultura, y no los contemporáneos de los audiovisuales, ambientaciones, conceptualismos o diseño" (p. 14), de los que se encargaban las ciudades capital centrales.

En Latinoamérica, dibujo y grabado se presentaron en la década del 60 como movimientos de vanguardia que, según Marta Traba, reconectaban con una sociedad concreta, "transformando[se] en la única creación colectiva de Latinoamérica" (Acuña, 2013). Estos movimientos fueron denominados por la crítica como la neofiguración latinoamericana, en la que una generación joven buscó distanciarse de los artistas tradicionales del momento (como Negret, Obregón, Botero y Grau, en el caso colombiano), y que además buscó alejarse del 'realismo social' que invadía países como México y Argentina (impulsados por artistas como Siqueiros y Berni). Prueba de esto es que para 1966, el Salón Nacional de Artistas en Colombia pasó a premiar de las categorías por técnicas a las categorías por obras, situación que hizo que técnicas como el dibujo y el grabado tuvieran cabida en los contextos artísticos. Esto tuvo relación con que desde 1967 se empezaron a entregar premios a obras basadas en dibujo en los Festivales de Arte y los Salones de Dibujo, lo que abrió la puerta para que el año siguiente "...para el 8° Festival Nacional de Arte de Cali, en junio de 1968, se organiza[ra]n las primeras versiones de los Salones Australes y Colombianos de Pintura y Cerámica; de Dibujo y Grabado. Esto recitifica que a los Salones Panamericanos de Pintura y

las Bienales Americanas, las antecede una inquietud por sectorizar las producciones artísticas a partir de los medios más predominantes” (Ríos, 2013, p. 14).

Para 1969, Cali ya había sido designada por el comité olímpico internacional para ser sede de los VI Juegos Panamericanos. Un año antes, Coltejer había patrocinado la I Bienal de Arte en Medellín que como particularidad no incluiría ni al dibujo ni al grabado como un tipo de creación, que se hacía cada vez más relevante por su expansión por el resto de eventos del continente. Ese mismo año se realizaría el IX Festival de Arte con dos particularidades: el Salón Austral pasaría ser denominado como el II Salón de las Américas de Dibujo y Grabado (El País, 1969a) y se incluiría dentro del festival una nueva modalidad de creación: el Salón Nacional de Diseño Gráfico (denominado en primera instancia como Salón Nacional de Artes Gráficas); este último contó con la participación de diseñadores gráficos, artistas y dibujantes. Para este concurso se recibieron alrededor de 120 obras, de las cuales se escogieron 41 para ser expuestas en el Palacio de Bellas Artes, actuando como jurados Edgar Negret, Santiago Cardenas y Dicken Castro (Diario Occidente, 1969a). El Salón fue auspiciado por la firma Cartón de Colombia, haciendo que por primera vez el Festival incorporase la inversión privada al financiamiento de un evento artístico, incluyendo al diseño como un aspecto del Arte Moderno publicitario en su programa de plásticas (El País, 1969a).

Dos aspectos importantes se deben resaltar de este salón. El primero de ellos fue el listado de ganadores que incluyeron a Carlos Duque (en la segunda posición), formado como dibujante en el Instituto de Bellas Artes y como mención de honor a David Consuegra. Al respecto del diseño, Carlos Duque menciona: “Se trata de un arte muy explotado por las agencias de publicidad, ejercido por quienes, como diseñadores profesionales, tienen en las manos las armas

para hacer arte y Arte de Masas, Primero que todo, el diseño gráfico tiene como fin comunicar antes que cualquier cosa” (El País, 1969b).

Por otro lado, se debe destacar el interés de la empresa privada por el financiamiento de eventos artísticos. Tal y como se estableció en el Diario Occidente de 1969, “Cartón de Colombia al vincularse al certamen, patrocinando este concurso, lo hace dando importancia a las comunicaciones y buscando como objetivo estimular el desarrollo del diseño gráfico ampliando sus perspectivas y divulgándolo”. La empresa, para esa fecha, se empezaba a consolidar como una de las más grandes productoras en papel de la ciudad, y tenía dentro de su estructura una Oficina de Diseño Gráfico que contratava dibujantes, fotógrafos y diseñadores empíricos para trabajar en sus filas.

Para el siguiente año, en 1970, la relación entre el Museo La Tertulia y Cartón de Colombia se afianzó hasta tal punto de realizar la I Exposición Panamericana de Artes Gráficas, en el marco del X Festival Nacional de Arte de Cali, que ya se encontraba envuelto en discusiones y señalamientos al respecto de su relevancia. La Exposición Panamericana, tomó el modelo organizativo de los salones nacionales, en los que el dibujo ya era premiado: un jurado de selección y otro de calificación, en conjunto con una junta organizadora, y la inclusión de capital privado para la realización del catálogo y el financiamiento de los premios. Dentro de la exposición se premiaron por primera vez tres categorías, uniendo los salones que un año antes habían sido organizado en el IX Festival: diseño gráfico, dibujo y grabado, todos bajo una misma convocatoria (Rey-Marquez, 2007).

El evento empezó como los salones de dibujo y de grabado anexos a los Festivales de Arte y gracias al patrocinio de Cartón de Colombia, se propuso orientar su identidad a la promoción de las artes gráficas en general. Pero la financiación de la empresa privada obtuvo resistencia por artistas que se habían

empezado a declarar como libres de las ataduras del consumismo y de la publicidad. Al respecto los jurados declararon: “Personalmente nosotros [...] en el caso del patrocinio de este Salón Panamericano de Artes Gráficas, no tenemos queja alguna. La empresa que lo auspició en ningún momento nos ha sometido a su punto de vista o ha pretendido inclinar nuestro criterio en favor de determinada obra” (Diario Occidente, 1970a).

En general en los trabajos artísticos de la Exposición hubo un gran “interés por el aspecto sociopolítico; en lo concerniente a estilos, hubo trabajos figurativos, geométricos, eróticos e informalistas. Era un planteamiento heterogéneo, en el cual se observa el interés por mostrar un compendio representativo del arte de la región” (Castellanos, 2016, p. 20). El público admitió que lo mejor del X Festival de Arte fue de hecho la Exposición Panamericana de Artes Gráficas (Valencia, 1970), lo que hizo que una vez finalizada en Cali, se trasladase por un par de meses al Museo de Arte Moderno en Bogotá, en donde se realizó una muestra de 140 de las 350 obras en total de la exposición, a tal punto de afirmarse que en las paredes del museo estaban “...presentadas todas las tendencias del arte actual americano” (Diario Occidente, 1970a), incluyendo claro al diseño como una tendencia artística.

Se debe anotar que en el discurso de apertura del Salón Panamericano dentro del Festival de Arte, Gustavo Gómez, Gerente General de Cartón Colombia se refirió directamente al diseño como una disciplina anexa a las artes a la que era inminente su inclusión dentro del campo artístico: “No hay denominadores estéticos comunes, el arte está presente en todo y todos estamos involucrados en el proceso artístico. El diseño convertido en objeto de especulación estética, nos muestra cómo la Silla de Barcelona de Van Der Rohe es una obra de arte tan honesta y valedera, como el más sofisticado ‘collage’. Si algo sentimos con esta

nueva manera de ser del arte, es que nos compromete más y no podemos ya ser ajenos a él o a sus formas” (Diario Occidente, 1970b).

No por nada el símbolo diseñado por Pedro Alcántara para ser parte de la imagen de la exposición y que se convertiría como logotipo de las tres bienales subsecuentes, sería el Jaguar Desana, una reproducción de una pictografía del Río Inírida, perteneciente al patrimonio cultural de los indios Tukanos del Vaupes. “El jaguar representante en la tierra del dios sol usa su color y está siempre presente y visible” (II Bienal de Artes Gráficas, 1973), un concepto que era asociado a la comunicación gráfica y no a la expresividad artística.

III. EL DISEÑO EN LA PRIMERA BIENAL

En la Cali del 70 se podían vislumbrar diferentes productos creativos resultado del hiperrealismo, la neo figuración, el fotorealismo, el arte no objetual y también el diseño gráfico, quien fue puesto en el panorama gracias al Salón Panamericano realizado un par de años antes (Ríos, 2013). Los Juegos Panamericanos, a realizarse en 1971 trajeron consigo no solamente cambios urbanísticos, sino que movilizaron de forma masiva a la ciudadanía a interesarse por la capital del Valle, no solo en pro del deporte sino además del sentido de pertenencia y la determinación de los procesos identitarios de la ciudad. Durante los juegos, se realizó la I Bienal Americana de Artes Gráficas, una extensión evolutiva de la Exposición Panamericana, evento que materializaría la relación entre el campo proyectual y el campo artístico. Tal y como lo expresó Maritza Uribe de Urdinola, presidente para la fecha del Museo de Arte Moderno La Tertulia, la realización de la primera Bienal se debió al “...éxito de las muestras del IX y X Festivales en materia de Artes gráficas” (Diario de Occidente, 1971a). Se hacía evidente que esta actividad ofrecía “...una imagen viva y variada; la notable popularidad de éstas se

deb[ía] principalmente a que cada día se desvanece más y más la línea divisoria entre estas artes y la pintura propiamente dicha” (Rey-Márquez, 2007).

Tal y como lo establece el catálogo de la II Bienal (1973): “Fue durante los últimos tres Festivales de Arte, que Cali se orientó definitivamente por los caminos de las Artes Gráficas. Al tiempo que los Salones oficiales presentaban por primera vez a los grandes maestros americanos del Dibujo y del Grabado, Cartón de Colombia S.A. realizaba la primera muestra nacional de Diseño Gráfico. Las dos organizaciones marcharon paralelas hasta que decidieron efectuar conjuntamente un solo gran certamen: la I Bienal Americana de Artes Gráficas, que tanta repercusión ha tenido en el Continente, por ser la única en la cual se presentan las tres disciplinas, Dibujo, Grabado y Diseño Gráfico”.

Para la I Bienal el modelo cambió, pues se independizaron las categorías de Dibujo y Grabado del Diseño Gráfico, con jurados de selección y calificación diferentes. Adicional, se contó con un comité asesor internacional, encargado de delimitar los aspectos artísticos del evento. Se contó con la participación de más de 400 obras y más de 200 artistas desde Chile hasta Canadá (Escobar, 1999), y además con la participación de figuras de conexión en el área de diseño gráfico como Saul Bass y Herbert Bayer, ambos exponentes del diseño norteamericano (Rey-Márquez, 2007). La Bienal sirvió como un lugar de encuentro, no sólo para el ciudadano de a pie, sino para que artistas y diseñadores intercambiaran criterios sobre las producciones gráficas del continente.

El capital privado se mezcló con las dinámicas de promoción del arte. Existía un interés en la ciudad por parte de la empresa por vincular al diseño en los circuitos de consumo artístico; Sergio González, que para la época trabajaba como Director del Departamento de Diseño Gráfico de la empresa, manifiesta:

“resolvimos vincularnos a él con algo propio. Vimos que el diseño gráfico es la disciplina que más necesitaba apoyo. Nos pareció importante que la comunidad conociera qué es el diseño gráfico, porque éste comunica directamente un mensaje” (Diario Occidente, 1971b).

Para Maletesta y Jimenes (2013) con la I Bienal “...se rompió el encierro conventual que confinaba al arte nacional a una actividad restringida, la mayoría de las veces a la localidad de donde fuera el artista, y empezó así un proceso de intercambio internacional que propició la participación de muchos artistas gráficos en otros lugares del continente [...] lo que condujo a que el Museo de Arte Moderno La Tertulia [...] se constituyera en el eje dinamizador de un proyecto que extendió sus alcances al ámbito internacional” (p. 128). Así, en la categoría de diseño gráfico un total de 34 artistas internacionales fueron escogidos, a los que se sumaron 34 colombianos, de los 87 diseñadores que se inscribieron para participar; se presentaron piezas que se equiparaban entre “cuadros y diseños”, cuya participación provino principalmente de ciudades como Cali y Bogotá (Peláez, 1971). Como parte del jurado, tres diseñadores servirían como parte de la selección y la escogencia de los ganadores, dos colombianos que ya habían sido partícipes del evento (David Consuegra y Dicken Castro) y una cuota internacional, Jhon Massey, diseñador estadounidense y promotor de una gráfica racional minimalista, que rememoraba los ejercicios constructivos de la gráfica de la Bauhaus.

En relación al concurso, Consuegra declararía “He notado mayor inventiva en la producción nacional. Hace falta más técnica para lograr mayor alcance del mensaje. Es todo lo contrario de lo que se observa en el extranjero los cuales coordinan en beneficio de la comunicación del mensaje. En Colombia se ve limitado este mensaje por falta de escenarios y museos para llevar a cabo los adelantos que esta técnica

exige. Apenas se empieza a sentir la necesidad del diseño gráfico” (Peláez, 1971). Así, el diseño se enmarca dentro de una dinámica de exploración hacia la técnica, donde la claridad del sentido tiene más relevancia que la expresividad artística, aspecto que caracterizó las prácticas creativas dentro de las artes gráficas seriadas.

Dice Maritza Uribe de Urdinola con respecto a la presencia del diseño en la Bienal: “En cuanto al diseño gráfico, el mundo publicitario ha adquirido tanta importancia artística que de ahí derivó el POP ART como la mejor demostración del arte de nuestro tiempo. Esto en cuanto a la parte artística. En cuanto al sentido práctico, es que en el diseño gráfico encontrarán la salida hacia el porvenir todos los artistas jóvenes que no entran en la nominación de los artistas puros que son el uno por mil” (Diario Occidente, 1971c).

El catálogo de la Bienal (1971) habría de referir la importancia del diseño gráfico como una disciplina con méritos suficientes para encontrarse en las filas artísticas del museo: “En cuanto al Diseño Gráfico, que ha influido en medios tan vastos como la imprenta, la televisión y aún el cine, está definitivamente considerado como el mejor exponente del más contemporáneo de los medios de comunicación. [...] nada más lógico y positivo en el mundo contemporáneo que el artista se exprese a través del dibujo, el grabado y el diseño, si quiere lograr una mejor comunicación con sus semejantes. Se ha insistido mucho en que son esas técnicas las que permiten la tan buscada popularización del arte, que no puede permanecer indefinidamente en manos de unas privilegiadas minorías”.

El diseño como disciplina, llamado como “...uno de los productos de nuestro siglo” (Diario de Occidente, 1971a), pasaría a formar parte de las actividades propias de las artes gráficas, vinculadas a los circuitos artísticos y entraría, gracias a la I Bienal a compartir

el lugar que dibujantes y grabadores, se disputaban en esta clase de eventos. Es inminente afirmar que esta inclusión como categoría fue única, tal y como afirma Castellanos (2016): “...las Bienales de La Tertulia fueron las primeras en considerar al diseño gráfico como una disciplina creativa a premiar. Durante esos años el uso de técnicas gráficas en la esfera de la publicidad ya tenía un auge importante; desde el uso de la serigrafía o la concepción de carteles con la influencia del pop, la esfera del diseño ya había iniciado un proceso de consolidación como disciplina de importancia en los comienzos de la postmodernidad estableciendo un mercado” (p. 18). Pero al mismo tiempo la I Bienal, además fue vanguardista en colocar al diseño gráfico como una categoría independiente de las artes, con un jurado de calificación paralelo y un sistema de calificación diferente para artista, ya que las piezas presentadas en esta categoría debían diligenciar un formulario que podía ser consultado en los Museos de Medellín, Bogotá y Cali. Esto fue propicio para que el campo proyectual se consolidara en la ciudad dentro del campo académico, pues desde 1970 el Instituto de Bellas Artes empezaría a ofertar el programa de Arte Publicitario de 8 semestres de duración, que para 1975 tomaría el nombre de Diseño y Arte Publicitario; la carrera, que hoy se conoce como diseño gráfico en la institución, cambiaría su razón en 1988 con la reestructuración del centro académico, único en la región en ofertar (hasta 1998) un plan de formación proyectual profesional.

IV. Lo que vino después. Un epílogo sobre la relación entre el diseño y el arte en Cali

Para la II Bienal, realizada en 1973 aún se seguía concediendo el título de artistas a los diseñadores y el estatus de obra a los diseños (El País, 1973). El jurado, uno solo para las tres categorías, fue mucho más experimentado, pues contó con la visita de Jas Reuter (crítico y escritor mexicano) y Herman Zapf, diseñador

dor tipográfico alemán de gran renombre por haber diseñado familias tipográficas como la Palatino y la Optima. El primer premio en la categoría de Diseño Gráfico quedó en manos del pintor colombiano Gustavo Pedro Sarmiento y el segundo fue adjudicado al artista chileno Juan Bernal Ponce (El País, 1973). Cabe anotar que en la categoría, ambos ganadores no poseían formación como diseñadores, y que dentro de los participantes, estuvieron personajes como David Consuegra, Marta Granados e incluso Luis Camnitzer, artista conceptual, que participó dentro de la categoría con dos serigrafías (Proyecto de moneda y Estampilla corregida). Para esta versión, dos premios adicionales fueron otorgados (en la modalidad de Medalla de oro) a Carlos Pinilla, Hernán Dario Santos y Dicken Castro, este último cuyo trabajo fue declarado fuera de concurso (El País, 1973).

Para la tercera versión, realizada en 1976, la categoría diseño gráfico cambió su nombre a Diseño de la comunicación visual, en la que se consideraron "... como obras de diseño gráfico, aquellos trabajos que realizados en cualesquiera de las técnicas tradicionales o experimentales, sean susceptibles de aplicación masiva y cuya concepción esté orientada a comunicar visualmente un contenido específico" (III Bienal Americana de Artes Gráficas, 1976). Para esta bienal y solo para la categoría proyectual, por única vez dentro del evento se estableció una temática de creación de interés universal: la ecología. Pero esta versión perdió por completo su estructura, ya que pasaron tres años desde la última realizada, en la que se presentaron demasiadas quejas por parte de los diseñadores (debido al cambio de reglamentación) y disminuyó considerablemente su participación.

Pasarían cinco años más para la cuarta versión en 1981, en la que Cartón de Colombia se retiró como patrocinador oficial (solo sirvió de editor del catálogo oficial) y cambiando a Centrum Publicitario Ltda, empresa dedicada a la disciplina publicitaria en la

ciudad de Bogotá; en esta versión, el jurado decidió declarar desierta la categoría de diseño, otorgando dos menciones especiales a Carlos Duque y a Carlos Lersundy (IV Bienal Americana de Artes Gráficas, 1981).

Para la última versión, realizada en 1986 las tres categorías fundantes de la Bienal fueron derogadas y se aceptó cualquier obra producida en papel, dándole cabida a otro tipo de producciones en el campo de las artes, como la escultura y la pintura. Para el caso de los diseñadores, no se permitió la inscripción abierta de obras o proyectos, sino que se invitaron de forma expresa a nueve diseñadores a participar en la muestra, entre ellos por supuesto a Carlos Duque, Jaime Mendoza, Francisco Restrepo y Martha Granados (V Bienal Americana de Artes Gráficas, 1986).

Se hace evidente que las Bienales de Artes Gráficas en Cali fueron "...eventos [...] clave en el proceso de modernización cultural de la ciudad, pues fue promovida con el fin de incentivar y divulgar la producción artística en Cali y la región, así como de conectar a los artistas locales con corrientes vanguardistas tanto de otras partes del país como de América Latina" (Álzate y Otero, 2012). Pero así mismo, para el diseño, las bienales representaron la posibilidad de insertarse dentro de los intercambios creativos, incluso como disciplina artística, capaz de equipararse al ejercicio del arte en pleno. Tendría que pasar al menos un par de décadas, para que el diseño se consolidara como una disciplina proyectual y que pudiese consolidarse dentro del campo académico e industrial. En ese transcurso y a finales de la década del 70 sería testigo de la conformación de la Asociación Colombiana de Diseñadores - ACD, principalmente con propósitos industriales, y también de la contratación de Colciencias en la década del 80 del fallido Plan Nacional de Diseño, para entablar un puente entre el diseño, la industria y la sociedad (ACD, 1987). Así, la disciplina enfrentaría varios debates en el país (Franky, 2012),

basados principalmente en una genealogía diferente entre los diferentes tipos de diseño (el gráfico en las artes publicitarias y el industrial en la arquitectura), un modelo económico proteccionista en relación a la producción interna con escasas propuestas de industrialización, la poca actualización tecnológica durante gran parte del siglo XX, e incluso el surgimiento tardío de los ideales vanguardistas del proyecto moderno, que para Latinoamérica y según Traba, estaría cimentado en las artes seriadas (Acuña, 2013).

Más la presencia del diseño en el museo no se limitaría a las bienales. Para 1983 el Museo de Arte Moderno de Bogotá realizaría el Primer Salón Op de Diseño Gráfico con tres invitados vitales para el diseño en el país: Marta Granados, Dicken Castro y David Consuegra (Instituto Colombiano de Cultura, 1983), quienes mostrarían una vez más a la sociedad, las posibilidades creativas y comunicativas de la disciplina; este evento seguiría la misma estructura de las bienales, siendo financiado por una empresa privada con intereses en la industria impresa: Op Gráficas S.A., y repetiría su estructura dos años después, realizando una exposición fotográfica de Carlos Duque. Pero la relación con las instituciones artísticas se vendría a fracturar por completo para 1989 cuando por invitación expresa del XXXIII Salón Nacional de Artistas, en el que se celebraron sus 50 años, se convocó a un grupo de diseñadores prominentes del momento a exponer sus trabajos en una exposición a la par con artistas, como si de las Bienales de Artes Gráficas de Cali se tratara. Pero tal y como si hubiésemos presenciado un proceso de madurez durante los 20 años que la profesión se había instalado en los circuitos artísticos, solamente un diseñador acogió la invitación, Dicken Castro, con una serigrafía basada en la estética de los buses urbanos que se presentaba en letras grandes la frase ‘Aquí me quedo’. El diseñador justificó que “la presencia del diseño gráfico en el Salón era una buena oportunidad para los críticos para descifrar si el diseño, llámese Industrial,

Arquitectónico o Gráfico está en su derecho a hacer parte de Salones y Bienales de Artes” (ACD, 1990, p. 3) El resto de profesionales se negaron a participar, entre los que destacaban Carlos Duque y David Consuegra, este último quien a pesar de su cercanía con esta clase de eventos, opinaría que “...el Salón Nacional de Artistas es para ellos y yo no soy un artista, por eso no participo. [...] Yo como diseñador gráfico debo hacer una propuesta y ésta es una posición difícil para el artista que no hace propuestas. El diseñador no puede mostrar nada mientras no esté impreso, el dibujo no existe mientras no esté impreso” (ACD, 1990, p. 9). Estas opiniones resultarían ser completamente diametrales con el ejercicio ideológico de la reproducción seriada impulsado por Cartón de Colombia a partir del I Salón Nacional de Diseño Gráfico, al intentar incluir al diseño dentro de las discusiones ideológicas del campo de la creación, idea que fue replicada por las Bienales organizadas por el Museo La Tertulia. En dichos eventos, arte y diseño compartieron terrenos comunes, como si de una idea rebelde se tratase, opuesta a la magnificación de la objetividad absoluta adelantada por la Gute Form de Ulm. Pero esa rebeldía sería la misma que se opondría a los espacios artísticos y que le otorgaría al diseño un adjetivo pragmatista relacionado con el ejercicio litográfico, la ilustración e incluso el dibujo mismo. Tras de ello, rara vez el diseño volvería a entrar en un museo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acha, J. (1981). Las bienales en América Latina de hoy. *Re-vista*, 6(2), 14-16.
- Acuña, R. (2013). Entre trazos y sombras. La obra de Pedro Alcántara Herrán. En Alcántara, pp. Cali: Fundación Función Visible.
- Alzate, A. y Otero, N. (2012). Revistas culturales en Cali. Acercamiento a la modernización cultural calleña entre las décadas de 1970 y 1980. *CS*, 9, 199-

- 231.
- Asociación Colombiana de Diseñadores. (1987). Boletín #1. Bogotá: La Asociación.
- Asociación Colombiana de Diseñadores. (1990). Boletín #9/#11. Bogotá: La Asociación.
- Bonsiepe, J. (2008). Prefacio. En S. Fernández & G. Bonsiepe (Coords.), *Historia del diseño en América Latina y el Caribe*, pp. 10-16. Sao Paulo: Blücher.
- Castaño, D. y Abadía, C. (2015). *Arte popular e identidad fabril: las bienales de artes gráficas en Cali (1970-1980)* [Tesis de grado en Historia]. Cali, Universidad del Valle.
- Castellanos, A. (2016). Cali, ciudad de la gráfica: las Bienales Americanas de Artes Gráficas del Museo La Tertulia y Cartón de Colombia (1970-1976). *Revista de Historia del Arte y Cultura Visual del Centro Argentino de Investigadores de Arte*, 8, 17-30.
- Devalle, V. (2016). *Historia de los diseños en América latina, contenido y perspectivas teóricas y metodológicas*. Actas del VII Encuentro de Docentes e Investigadores en Historia del Diseño, la Arquitectura y la Ciudad. Universidad del Rosario, Argentina.
- Diario Occidente. (1969, Septiembre 18). Primer salón nacional de diseño gráfico abren hoy.
- Diario Occidente. (1970a, Noviembre 20). Adjudicados los premios.
- Diario Occidente. (1970b, Noviembre 24). Cartón de Colombia y el Festival de Arte.
- Diario Occidente. (1971a, Mayo 14). Las Artes gráficas.
- Diario Occidente. (1971b, Agosto 8). El diseño gráfico: Punto de lanza para que el arte llegue hasta las masas.
- Diario Occidente. (1971c, Mayo 14). El Dibujo y el Grabado serán el Arte de las Masas
- El País. (1969a, Junio 25). Acordado el Programa para IX Festival Nacional de Arte
- El País. (1969b, Septiembre 21). Carlos Duque acreedor al segundo premio en Salón de Diseño Gráfico.
- El País. (1973, Octubre 19). Para Colombia el primer premio de Diseño Gráfico.
- Escobar, M. (1999). *Bienal Americana de Artes Gráfica* [Tesis de pregrado Instituto Departamental de Bellas Artes].
- Franky, J. (2008). Colombia. En S. Fernández & G. Bonsiepe (Coords.), *Historia del diseño en América Latina y el Caribe*, pp. 89-107. Sao Paulo: Blücher.
- Franky, J. (2012). Guía para el recorrido por una historia de los diseños en Colombia. En J. Buitrago (Comp.), *Diseño e historia*, pp. 13-45 Cali: Programa Editorial Universidad del Valle.
- I Bienal Americana de Artes Gráficas. (1971). *Catálogo de la I Bienal Americana de Artes Gráficas: Dibujo, grabado, diseño gráfico*. Cali: Cartón de Colombia.
- II Bienal Americana de Artes Gráficas. (1973). *Catálogo de la II Bienal americana de artes gráficas: dibujo grabado diseño gráfico: dibujo, grabado, diseño gráfico*. Cali: Cartón de Colombia.
- III Bienal Americana de Artes Gráficas. (1973). *Catálogo de la III Bienal americana de artes gráficas: dibujo grabado diseño gráfico: dibujo, grabado, diseño gráfico*. Cali: Cartón de Colombia.
- IV Festival de Arte en Cali (1964). *Catálogo*. CEDOC Museo La Tertulia.
- Instituto Colombiano de Cultura. (1983). *Folleto 1er Salón Op de Diseño Gráfico*. Biblioteca Nacional de Colombia.
- Peláez, A. (1971, Julio 11). 34 artistas nacionales intervienen en primera bienal de artes gráficas. *El país*.
- Rey-Márquez, J. (2007). *El dibujo en Colombia 1970- 1986*. Medellín: La carreta editores.
- Ríos, A. (2013). “Un lugar sin secretos” *Taller Corporación Prográfica de Cali 1977-1982* [Tesis de Maestría en Historia y Teoría del Arte]. Universidad Nacional de Colombia.
- V Bienal Americana de Artes Gráficas. (1986). *Catálogo*. Cali: Cartón de Colombia.
- Valencia, G. (1971, Enero 24). En Bienal se convertirá el Salón Panamericano de Artes Gráficas. *El Tiempo*.

Reconocimientos. Ponencia resultado del proyecto de investigación “La gráfica rebelde. Una reflexión sobre la consolidación del campo disciplinar del diseño gráfico en Cali y su relación con las Bienales de Artes Gráficas entre 1969 y 1986” financiado por la Beca de Investigación en Arte, Cultura y Patrimonio de la convocatorias de Estímulos 2018 de la Secretaría de Cali, número de proyecto 031244418, y apoyado por el Instituto Departamental de Bellas Artes, Cali.

INVESTIGAR EN DISEÑO ARQUITECTÓNICO

PABLO ANDRÉS GÓMEZ GRANDA

PABLOA.GOMEZG@UTADEO.EDU.CO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

PROYECTO ARQUITECTÓNICO Y CIUDAD

RESUMEN

El motivo de la presente propuesta de ponencia surge a partir de una constatación hecha en el ejercicio académico: la investigación en arquitectura no ha sido suficientemente singularizada. En este sentido, la problemática versa sobre las relaciones y diferencias entre la investigación “propia” de la arquitectura, la de prácticas que le son cercanas y la de las denominadas tecno-ciencias. El impacto generado por el problema, es la definición de modalidades propias de investigación en arquitectura. Es así como nuestro objetivo radica en presentar tres modalidades que responden al orden de tres proposiciones, en, sobre, con.

La investigación en implica procedimientos diferentes a la investigación sobre y con arquitectura. Si la investigación sobre actualiza una tradición universitaria de interés metodológico y objetivante del trabajo y la producción del arquitecto, la investigación con abre un campo metodológico variable donde el material, además de la arquitectura, es además el discurso de personas que poseen la experiencia de la operación arquitectónica. A diferencia de estos dos modos, la investigación en arquitectura –por hipótesis, con poca tradición institucional–, investiga en la operación arquitectónica misma, en el hacer arquitectónico. Los alcances de la presente propuesta radican entonces en la exploración de esta última modalidad de investigación. Para tales propósitos, metodológi-

camente, la argumentación conceptual se apoya del trabajo realizado en un taller de arquitectura de la Tadeo Bogotá.

En efecto, la investigación que se encuentra a la base de esta propuesta de ponencia, se practica actualmente con los estudiantes del taller “Usos múltiples” de la Tadeo Bogotá. El tema en desarrollo es la “reprogramación”. La metodología es inductiva. El objetivo es valorar y trabajar sobre espacios modernos no patrimonializados de alta incidencia en el paisaje urbano. Los alcances fueron proyectos críticos de fuerte base conceptual y en tensión con los procesos de renovación urbana recientes en Bogotá.

PALABRAS LAVE

Arquitectura, investigación, diseño, artes, tecnología.

REFERENCIAS

BENSAUDE-VINCENT Bernadette, Eloge du mixte, Matériaux nouveaux et philosophie ancienne, Paris : éd. Hachette, 1998

_____ Les vertiges de la technoscience, façonner le monde atome par atome, Paris : éd. La découverte, 2009

CHÁVEZ GIRALDO Juan david, La investigación en los campos de la arquitectura. Reflexiones metodológicas y procedimentales, col. Catedra Universitaria, n.6, Medellín: Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional de Colombia, 2015.

HUYGHE, Pierre-Damien, Contre-temps. De la recherche et ses enjeux. Arts, architecture, design, Paris: B42, 2017

_____ Art et industrie (philosophie de Bauhaus), Paris : éd. Circé, 1999

_____ Commencer à deux, propos sur l'architecture comme méthode, Paris : éd. Mix, 2009.

LA IMAGEN COMO FORMA

AURA SANTOS

AURA.SANTOSR@HOTMAIL.COM

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN TEORÍAS, MÉTODOS Y PRÁCTICAS

RESUMEN

Es recurrente encontrar discusiones teóricas y de praxis acerca de la relación entre la ciudad y el proyecto arquitectónico, donde se evidencia una fragmentación de inserciones arquitectónicas contemporáneas en contextos patrimoniales que precisan supeditar el diseño a la imagen ambiental y la memoria. La presente investigación tiene como objetivo establecer estrategias de composición para un museo de bellas artes en Tunja, que caractericen la imagen ambiental en relación con la forma arquitectónica por medio del recorrido; La metodología pone sobre la mesa dos enfoques de distintas corrientes que suscitan una relación proyectual: la primera, hace referencia a la imagen según Lynch (2008) como instrumento interpretativo para la aproximación del análisis visual, por medio de la imagen mental definida como la orientación singular de hitos representativos de la ciudad que se identifican a través de los recorridos; el segundo, hace referencia a la estructura según Rossi (1997), como expresión material de la imagen que vincula los elementos morfológicos y estructura formal de la ciudad histórica. Tras un proceso de análisis que determinaba pautas visuales de un peatón por la ciudad, se reinterpretan los elementos de la imagen como hitos, nodos y sendas en una tipología análoga a la morfología urbana para construir un proyecto que funcione como articulador de un borde entre ciudad patrimonial y tejido contemporáneo, producto de un acto de proyección arquitectónica derivado de la

reinterpretación de elementos simbólicos y formales de la ciudad. La fusión de las dos estrategias se presenta por medio de la continuidad de la ciudad, en donde el espacio público y zonas de sesión permiten la integración de las actividades culturales del centro histórico con el eje ambiental que resalta el paisaje lejano.

PALABRAS LAVE

Contexto patrimonial, imagen, proyecto arquitectónico.

REFERENCIAS

- Allén, I. R. (2012). *Dialéctica de la ambigüedad de la arquitectura contemporánea*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Aris, C. M. (1993). *Las variaciones de la identidad. Ensayo sobre el tipo en arquitectura*. Barcelona: Serval.
- Arnheim, R. (1997). *La forma visual de la arquitectura*. Barcelona : Gustavo Gili.
- Baker, G. H. (1996). *Análisis de la arquitectura. Urbanismo u Arquitectura*. Barcelona : Gustavo Gilli.
- Bertrand, M. J. (1984). *Casa, barrio, ciudad. Arquitectura del hábitat urbano*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Campo, L. B. (2009). *El desarrollo urbano de Tunja*. Tunja.
- Caniggia, G. (1995). *Tipología de la edificación*. CELESTE.
- Capitel, H. (2002). *La Morfología de las ciudades*. Barcelona: Serval.
- Cultura, M. d. (2012). *Alcaldía de Tunja*. (M. d. Cultura, Productor) Recuperado el 06 de 06 de 2017, de Alcaldía de Tunja : http://tunja-boyaca.gov.co/apc-aa-files/39353939373461333461303765613162/pemp_resolucion-0428-del-27mar2012.pdf
- De Gracia, F. (1992). *Construir lo construido. La arquitectura como modificación*. Madrid: NEREA.

Gnecco, G. S. (1997). Recinto Urbano. La humanización de las ciudades. Bogotá: Fondo Editorial Escala.

Goula, M. (2006). Los otros paisajes, lecturas de la imagen variable. Catalunya: Departament D'urbanisme I Ordenació del Territori (DUOT).

Gracia, F. D. (2012). Pensar / Componer / Construir, Una teoria (in)útil de la arquitectura. Barcelona: NEREA.

Heidegger, m. (1994). Construir, Habitar, pensar . Barcelona : Ediciones del Serval.

Latorre, R. F., Rojas, P., Quiroga Molano , E., Salinas, A., Correal Pachon , G., Eligio Triana , C., & Páez Calvo, A. (2015). Aprendizaje, composición y emplazamiento. Bogotá: Sello editorial Unipiloto.

Lynch, K. (2008). La imagen de la ciudad . Barcelona : Gustavo Gili.

Monroy, G. D. (2007). Lecturas y escrituras del hábitat construido. Propuestas para la comprensión de los modos a habitar a través de la imagen visual. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Pallasmaa, J. (2010). Una arquitectura de la humanidad . Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos.

Quetglas, J. (2004). Artículos de ocasión. Gustavo Gili: Barcelona.

Rios, S. A. (2015). Materialidad poética. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.

Rossi, A. (1971). La arquitectura de la ciudad. Barcelona: Gustavo Gili.

Salmona, R. (2005). La arquitectura como palpito del lugar. Bogotá : Cátedra EAFIT.

Valdivia, J. L. (1996). La ciudad de la arquitectura, Una relectura de Aldo Rossi. Barcelona: okios-tau.

Zevi, B. (1981). Sobre ver la arquitectura. Ensayo sobre la interpretación espacial de la arquitectura. España: Poseidon.

MESA 4

Educación, Arte y Diseño en Contexto

VÍNCULOS ENTRE LA INVESTIGACIÓN SOBRE Y PARA EL PROYECTO A PARTIR DE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

LINKS BETWEEN RESEARCH ON AND FOR THE PROJECT ON THE BASIS OF A PEDAGOGICAL STRATEGY

ALEJANDRO MESA BETANCUR
ALEJANDRO.MESA@UPB.EDU.CO

DIDIER CORREA ORTIZ

DIDIER.CORREA@UPB.EDU.CO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN DE ESTUDIOS EN DISEÑO (GED)
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN EN PROYECTO E INNOVACIÓN

RESUMEN

En este artículo se presentan resultados preliminares de la investigación sobre el proyecto llamada, Lineamentos para una investigación sobre y para el proyecto en contextos situados, tanto académicos y como profesionales, de la producción actual de las disciplinas proyectuales. Esta investigación se realiza en la Línea de Investigación en Proyecto e Innovación del Grupo Investigación de Estudios en Diseño (GED) de la Universidad Pontificia Bolivariana.

En el cumplimiento de uno de sus objetivos específicos, contrastar resultados de investigaciones previas realizadas por la Línea con otras teorías del proyecto consideradas para este estudio, se validó una estrategia pedagógica fruto de los resultados de una investigación anterior, la explicitación. Esta estrategia pedagógica que había mostrado su efectividad para hacer más efectivos los procesos de diseño, reveló otro valor, su potencial en la investigación sobre el proyecto de diseño (investigación en sentido estricto).

to). Adicionalmente, las estrategias utilizadas para su implementación, mostraron efectividad para vincular prácticas investigativas a los proyectos que desarrollan los estudiantes como parte de su formación, lo que se denomina investigación para el proyecto (investigación formativa).

Para ilustrar este el proceso y sus resultados, se presenta uno de los casos de estudio que puede dar luces sobre la utilidad, en el ámbito pedagógico de las disciplinas proyectuales, de los instrumentos utilizados y los resultados obtenidos durante la investigación. Este artículo busca contribuir a la reflexión en torno al vínculo positivo que se reconoce entre la investigación y la práctica proyectual e igualmente, aporta a la construcción de la noción de “investigación-creación”.

PALABRAS CLAVE

Diseño, explicitación, investigación, pedagogía, proyecto.

ABSTRACT

In this article we present some preliminary results of an investigation on the project called Lineamentos para una investigación sobre y para el proyecto en contextos situados, tanto académicos y como profesionales, de la producción actual de las disciplinas proyectuales. This research has been carried out in the context of the Línea de Investigación en Proyecto e Innovación belonging to the Grupo Investigación de Estudios en Diseño (GED) of the Universidad Pontificia Bolivariana (UPB).

In order to fulfill one of its objectives, i.e. to contrast the results of previous research carried out by the Línea against other theories of the project considered for this study, we tested a pedagogical strategy called

explicitación. This pedagogical strategy, which had already shown its value in making the design processes more effective, then revealed itself as valuable also for its usefulness in conducting research on the Project (research in a strict sense). Additionally, the strategies used for its implementation showed its effectiveness in connecting different research practices to those projects that students develop as part of their training, practices that in this paper we call research for the project (formative research). In order to illustrate this process and its results, a case study is presented that will shed light on the usefulness of the instruments that were employed and the results obtained during the investigation for the fields of architecture and design. This paper attempts to be a contribution to the reflection on the positive link that exists between the investigative practices and the practice of design while also attempting to contribute to the development of the notion of “research-creation”.

KEYWORDS

Design, explicitation, research, pedagogy, project.

INTRODUCCIÓN

Este artículo presenta una reflexión en torno a los primeros resultados del proyecto de investigación Lineamentos para una investigación sobre y para el proyecto en contextos situados, tanto académicos y como profesionales, de la producción actual de las disciplinas proyectuales que comprende, entre otros asuntos, el problema pedagógico de la práctica proyectual. Uno de sus objetivos específicos, busca contrastar resultados de investigaciones previas, realizadas por la Línea, para establecer correspondencias con teorías del proyecto consideradas para este estudio. Esta investigación se realiza en la Línea de Investigación en Proyecto e Innovación del Grupo Investigación de Estudios en Diseño (GED) de la Uni-

versidad Pontificia Bolivariana.

Se conjeturo que la explicitación, una estrategia pedagógica fruto de una investigación previa efectiva para afianzar y hacer más fluidos los procesos de diseño, tenía potencial para la investigación sobre el proyecto de diseño (investigación en sentido estricto). Se procedió a realizar una prueba para observar de manera enfocada este aspecto. Durante esta prueba, otras estrategias que fueron utilizadas por parte de los investigadores para su implementación, mostraron efectividad para vincular un conjunto de prácticas investigativas a los proyectos de diseño que desarrollan los estudiantes durante su formación, lo que dio lugar a lo que se denomina aquí investigación para el proyecto (proceso de investigación formativa).¹

Este planteamiento de investigación para el proyecto, articula métodos e instrumento de la investigación como observaciones, entrevistas y protocolos de validación a la práctica proyectual. La realización de estas acciones investigativas y la explicitación del proceso proyectual, han contribuido a dos intereses de la investigación que se está realizando, una, la vinculación de una manera de investigación formativa al trabajo de los estudiantes y, otra, evidenciar maneras de aproximarse al proyecto como objeto de estudio durante una investigación sobre él. Así, los proyectistas en formación consiguen un conocimiento más profundo sobre el objeto de su proceso proyectual, que potencializa su actitud crítica, y los investigadores hacer “aparecer” el proyecto como evidencia necesaria para investigar la práctica proyectual.

¹ Los conceptos de investigación en sentido estricto e investigación formativa son tomados de Bernardo Restrepo Gómez (2003, 2004 y s.f.). Por otro lado, sobre el concepto de investigación para el proyecto o investigación proyectual pueden revisarse Research in Art and Design de Christopher Frayling (1993) y Research Through Design and Transdisciplinarity de Alain Findeli (2008).

Para ilustrar esta cuestión, se presenta uno de los casos de estudio, en el ámbito formativo del diseño industrial, donde se incluyó la investigación para el proyecto como constitutiva del proceso proyectual, los métodos e instrumentos desplegados y los resultados obtenidos. Con esto, se busca contribuir a la reflexión en torno al vínculo positivo que se reconoce entre la investigación y el proyecto de diseño e igualmente, aporta a la construcción de la noción de “investigación-creación”².

METODOLOGÍA E INSTRUMENTOS

Para esta fase de la investigación, se utilizaron dos modelos metodológicos. Uno, para observar los procesos proyectuales de los estudiantes en el aula, derivado de la investigación-acción en educación propuesto por Jhon Elliot (2009).³ Y otro, el utilizado por los estudiantes en su proceso, una propuesta del proyecto de diseño como metodología que articula la investigación y la proyectación.⁴ Esta experiencia se llevó a cabo en un núcleo temático del ciclo profesional de la Facultad de Diseño Industrial de la UPB. En ellos, se desarrollan proyectos situados en contextos diversos de la práctica profesional actual, sea supuestos o articulados a los intereses de diferentes organizaciones, con el fin de contextualizar las competencias de los diseñadores en formación. Es necesario señalar, que el núcleo en cuestión se estructuró de manera sinérgica, no jerárquica. En él concurren cuatro componentes en torno al proyecto de diseño de los estudiantes. Estos componentes fueron: uno teórico, como marco del proyecto; un observatorio, que asesoró el despliegue de métodos e instrumento de investigación; uno de viabilidad, donde la realización del proyecto y sus productos se ajustaron a sus requerimientos y recursos; y un taller experimental, donde se llevó a cabo la formalización de los productos, la proyectación. Esta estructura nuclear, favoreció el desarrollo metodológico propuesto al brindar espa-

cios y tiempos para la enfocar los diferentes aspectos del proyecto de diseño de manera que la experiencia proyectual del taller no los absorbiera. Adicionalmente, formalizar separadamente escenarios para la investigación, la proyectación y la gestión, permitió distinguir las prácticas asociadas a cada actividad, las variables que las favorecen, y la pertinencia de los instrumentos asociados a ellas.

Siguiendo la metodología de Elliot, un investigador actuó como profesor del taller experimental, acompañado por un docente auxiliar, y otro como profesor del observatorio. El primero, llevó un diario de campo en el que registró el devenir de las actividades del curso teniendo en cuenta las estrategias utilizadas, el desarrollo de la práctica y las acciones y afectaciones de los actores involucrados. El segundo, acompañó a los estudiantes en la investigación para el proyecto: construcción de instrumentos pertinentes, análisis de la información recolectada y síntesis de datos. Por su parte, el docente auxiliar del taller recopiló, clasificó y sistematizó la información producida en el aula. Finalmente, los investigadores realizaron entrevistas semiestructuradas individuales a los estudiantes que participaron en la experiencia.

2 Con respecto al concepto de investigación-creación, esta busca potencializar la creación para que los diferentes métodos y productos que tradicionalmente se desarrollan en áreas artística sean parte integral de procesos de generación de conocimiento (Delgado et al, 2015. p. 18.).

3 Igualmente, se ajustaron instrumentos derivados de la metodología Investigación Acción Educativa (IAE) propuesta por Bernardo Restrepo (2004), utilizados en investigaciones anteriores y coherentes con lo propuesto por Elliot.

4 Una aproximación al proyecto como método puede encontrarse en El proyecto como pacto (Mesa-Betancur, 2017. p. 53 y Mesa-Betancur, 2013), donde también se hace un análisis extenso de esta perspectiva.

Para articular la participación de los estudiantes, se utilizó la estrategia de explicitación (Mesa y Mejía, 2011, Mesa y Correa, 2014) y el proyecto como metodología. La explicitación señalada se refiere al proceder, introducido como estrategia pedagógica durante el proceso de diseño, que consiste en poner explícito lo implícito del proceso, en otras palabras, realizar una reflexión sobre los desajustes que se han producido en su devenir. Como expresan Mesa y Mejía (2011) “Esta explicitación consiste en contar por escrito cómo percibe [el estudiante] cada auto-revisión realizada en su proceso de diseño, la reflexión sobre los desajustes señalados en las asesorías por los docentes y sus posibles causas.” (p. 179). Esta reflexión enfoca tres tipos de desajustes los del sujeto, los de la técnica y los del proceso. los primeros, se refieren a afectaciones relacionadas con su estado de ánimo o de salud, derivadas de sus relaciones interpersonales o de sus prejuicios, entre otras asociadas enteramente a su subjetividad. Los segundos, señalan los desajustes resultantes de la confrontación entre las demandas de los requerimientos proyectuales y los conocimientos y habilidades con los que se cuenta para la resolución del problema relacionados asuntos técnicos o instrumentales. Y, por último, y no menos importante, los de la práctica, aquellos relacionados con los “imprevistos” u “omisiones” resultantes de la complejidad del hacer y rehacer que implica el devenir del proceso. En suma, se reflexiona sobre los desajustes del proceso y del producto con relación al sujeto que los produce.

En cuanto al proyecto como metodología, este se plantea como una estrategia para el despliegue de métodos. Este despliegue, grosso modo, se realiza en tres momentos:

1) En el primer momento, la investigación inicial, se realiza la exploración contextual enfocada que permite comprender la realidad de un fenómeno determinado, sus características y demandas y, simultáneamen-

te, confrontar el objeto del encargo con la situación donde se prevé su desempeño. Para lograrlo, se despliegan métodos e instrumentos de investigación como la observación (participante y no participante), la entrevista (semiestructurada y estructurada), las historias de vida acotadas, entre otras. Como instrumentos para la recolección, sistematización y análisis de la información se utilizan, entre otros, bitácoras o diarios de campo y fichas para la recolección de información; líneas de tiempo, mapas conceptuales o mentales y matrices comparativas. Finalmente, se construyen las conclusiones de esta primera indagación mediante una implicación lógica resultado-proyecto.

2) La articulación con el segundo momento precisa la contratación de las conclusiones con el encargo recibido. En este punto se desarrolla el proceso de “conceptualización”⁵ que implica la construcción, tanto de un planteamiento como de una propuesta de la proyectación, que formaliza un objeto-texto a partir de sus requerimientos iniciales. En este punto comienza la proyectación, proceso de “transfiguración” de una forma verbal a una no-verbal, mediante la reelaboración de alternativas, la validación y el ajuste. Para la validación del producto de diseño, se construyen protocolos de prueba, tanto cuantitativos como cualitativos, donde se determinan las variables de observación, los procedimientos adecuados, los recursos necesarios y el cronograma de realización. Una vez sistematizada y analizada la información, los datos obtenidos señalan los ajustes pertinentes.

⁵ Este sentido de reducción lingüística tiene su origen en Jordi Llovet (1981), Texto y contexto del diseño.

3) En la transición al momento final, la gestión de producto de diseño, se realiza una verificación del proyecto que requiere reunir lo realizado y reconstruir el proceso llevado a cabo hasta el momento, lo que se denomina el “anteproyecto”. A partir de su evaluación, se procede a la elaboración de los modelos o prototipos necesarios para las pruebas finales. Estas proveen la información y los datos que afianzan el soporte argumental del proyecto.

El caso que se presenta, corresponde entonces a la investigación en el aula realizada por dos docentes-investigadores durante un periodo académico, donde se observó el trabajo de un grupo de 18 estudiantes que vincularon prácticas de investigación a la ejecución de sus proyectos de diseño y explicitaron su proceso.

RESULTADOS Y ANÁLISIS

Se inició el proyecto a partir del encargo de una de una organización que, en el marco de un concurso en el ámbito nacional colombiano, solicitaba “mobiliario para el hábitat rural”. En la categoría diseño industrial, se requería un producto innovador, eficiente y práctico; que permitiera el máximo aprovechamiento del espacio; la utilización apropiada de materiales, y recursos naturales, y facilitara el transporte.

En el primer momento, se planteó una exploración situada sobre las prácticas domésticas en un contexto rural, para este caso, en dos veredas ubicadas al oriente y al sur de la ciudad de Medellín. Adicionalmente, se construyó una línea de tiempo de las prácticas domésticas actuales, en el contexto inmediato de los estudiantes, utilizando en principio como fuentes primarias a sus familiares, luego, la indagación se extendió a otros informantes en las situaciones rurales estudiadas; esta exploración se realizó mediante entrevistas semiestructuradas. Simultáneamente, levantó un estado del arte, de objetos relacionados con

el encargo, en canales de distribución y adquisición encontrados cerca de las veredas elegidas para la observación. Este trabajo de campo, permitió a los estudiantes ubicar una comunidad, algunas familias, que se ofrecieron como casos de referencia de la situación que planteaba el proyecto.

Con estas personas, se realizó una observación rigurosa de sus formas de habitar y un trabajo relacional donde se discutió y dibujó una prefiguración de sus ideas acerca de las necesidades, de los espacios y de los objetos que acompañan su cotidianidad. Sobre el análisis de esta información, se establecieron sus expectativas con respecto al encargo en cuestión. La comparación de estas expectativas con los datos obtenidos en la indagación permitió extraer conclusiones que, contrastadas con el encargo inicial, fueron material necesario para construir los requerimientos iniciales para la proyectación. En estos, se precisaron tanto los datos a considerar durante el proceso, como la información que hacía falta y que debía ser conseguida en su devenir. En la metodología empleada, estos hallazgos establecen los límites necesarios para poder formalizar el planteamiento y el propósito del proyecto.

Como se muestra, la investigación inicial no necesariamente aporta atributos formales del objeto-producto del proyecto, más que esto, permite introducir elementos pertinentes de la actualidad de la práctica que mediará en tanto instrumento. Esta aproximación, permitió a los proyectistas en formación una mayor objetivación al contrastar su valoración de la situación estudiada con su experiencia biográfica, en otras palabras, favorecer la creación por analogía al utilizar el valor referencial de su entorno.

Para este caso, las conclusiones de la indagación inicial permitieron a los estudiantes confrontar el encargo con las condiciones observadas y asumir y argumentar una posición crítica frente a su legitimidad y

pertinencia. Se hicieron evidentes algunas características relevantes de los entornos domésticos de las zonas rurales estudiadas, entre otras:

- Que los hábitos domésticos y los objetos relacionados con ellos (en tanto selección, organización y uso), están mediados por el tradicionalismo de las personas y la confianza en sus conocimientos heredados. Esta forma de pensar, les aporta autosuficiencia y sentido práctico para dar solución sus necesidades cotidianas. De manera habitual, autoconstruyen, reutilizan o refuncionalizan elementos que encuentran a mano en su entorno inmediato.
- Que el primado de la utilidad sobre la estética de los objetos es manifiesto. Y aunque los objetos cumplan aparentemente una función, el seguimiento a su utilización en diferentes actividades muestra que se emplean de formas diversas y en ocasiones difíciles de prever. En cuanto a su aspecto formal, podrían calificarse como genéricos, su homogeneidad solamente se ve alterada eventualmente por intervenciones menores realizadas por sus propietarios.
- En cuanto a la fabricación, distribución y comercialización de muebles en estas zonas, se pudo observar que, aunque se encuentra alguna tradición en la fabricación de muebles, los habitantes locales no los consumen. En parte, por sus altos costos, pero especialmente, por su capacidad para autogestionar sus propios objetos. Igualmente se observó que los muebles fabricados en las zonas estudiadas son pensados para ser utilizados en fincas de recreo de personas de la ciudad. Se hace manifiesta la influencia del mobiliario para viviendas urbanas, diferente del usado en las viviendas rurales.

En el inicio del segundo momento, estas conclusiones obligaron a reconsiderar el encargo y analizar cuáles eran las posibilidades de aporte del diseño en este contexto, qué es lo que el diseño sabe y cómo puede

serle útil a una colectividad que no necesita sistemas de mobiliario industrializado. A partir de este cuestionamiento, se comenzó a formalizar el planteamiento del proyecto con base en análisis crítico y la argumentación sobre su pertinencia y alcance. Incluso, cuestionando la posibilidad de la participación del diseño en un proyecto que no era visto como necesario por la comunidad y cuya posibilidad de fabricación seriada y comercialización estaba en entredicho. Los estudiantes asumieron este reto y procedieron a determinar el alcance y la potencialidad del proyecto de diseño a partir de la detección de nuevas situaciones socialmente problemáticas que pudieran ser objeto su intervención. Consideraron problemáticas reales encontradas en los espacios de cocina de las viviendas y relacionadas con características del almacenamiento que dificultaban la gestión del espacio, la accesibilidad a los utensilios, la imposibilidad de clasificarlos y problemáticas agudas de higiene, especialmente la contaminación de los alimentos.

Sobre el planteamiento de este nuevo propósito, se construyó una “hipótesis formal”⁶ (Argan, 1969. p. 38) que se discutió en las sesiones de trabajo con los docentes y se reelaboró como una propuesta que pudiera ser validada. Para su validación, los estudiantes cambiaron su identidad de proyectistas a exploradores-investigadores y realizaron nuevos sondeos con la comunidad de prueba que les permitieron tomar una posición objetivada de su propuesta. En otras palabras, constatar si su punto de vista era compartido por los potenciales destinatarios del objeto de diseño que se esperaba como producto.

6 Giulio Carlo Argan (1969) retoma de las corrientes gestálticas el concepto de “hipótesis formal” y señala que es un nuevo concepto en el orden estético equivalente al de hipótesis funcional de las ciencias experimentales. La hipótesis formal del proyecto no está allí para ser comprobada, solamente debe mantener su problematicidad.

Los protocolos de validación articulados a observaciones participantes y trabajo cooperativo, permitieron vincular tanto materiales o elementos que tenían a mano las personas, y que podrían ser utilizados, reutilizados o refuncionalizados, como habilidades y experiencia para fabricar objetos en su hacer cotidiano. Estos aspectos se enlazaron a las posibles soluciones, en otras palabras, se levantaron las “capacidad instaladas” en la comunidad. Esta nueva información se sistematizó, se explicitó el origen de los desajustes detectados y se procedió a su ajuste.

A partir de este punto, se requirió precisar y ajustar los requerimientos y las interrelaciones entre ellos. Para lograrlo, se incrementaron las pruebas validatorias sobre la materialidad y operatividad (funcionalidad, usabilidad y utilidad) del producto propuesto. Entre ellas, pruebas de construcción del objeto propuesto con las personas que podrían fabricarlos y, a partir de los resultados, se incorporaron al proyecto sus técnicas y habilidades para ser aprovechadas al máximo. Este momento, obligó a los estudiantes a distinguir permanentemente la práctica proyectual y la investigativa para no confundir sus identidades de proyectista y de explorador-investigador ambas necesarias durante el proceso.

En el inicio del tercer momento se realizó el anteproyecto, instancia de verificación. Como parte de él, se materializó un informe preliminar a partir del recuento de la exploración inicial y sus conclusiones, el planteamiento inicial y sus ajustes, un registro de proceso de proyectación basado en la bitácora del proyecto, las explicitaciones realizadas, los desajustes detectados, su origen y los ajustes y requerimientos introducidos en cada reelaboración (Mesa Betancur y Correa Ortiz, 2014. p. 43). Este informe de proyecto, recoge tanto el proceso de investigación-proyección como el registro de las pruebas validatorias y las perspectivas de optimización, en otras palabras, lo que hace falta para culminar el proceso proyectual.

Entre las actividades a realizar en el desarrollo final del proyecto, se evidenció la necesidad de explorar los canales de apropiación social de los productos de diseño planteados.

A partir de los resultados de esta exploración, los estudiantes tomaron la decisión de no plantear un producto para ser fabricado de manera serializada, sino un objeto-modelo que pudiera ser socializado y apropiado en espacios donde se realizaran actividades colectivas, o partir de iniciativas comunitarias, ya fueran estas del orden religioso, deportivo, asociativo, entre otras. Allí se socializarían sus ventajas y se capacitaría, de ser necesario, a las personas para su fabricación. De esta manera, los productos podían llegar a quienes les fueran útiles y ser construidos a partir de la autogestión y los conocimientos tradicionales arraigados en la comunidad.

Para la validación final del objeto-producto, se realizaron tanto representaciones como simulaciones físicas, dibujos y modelos de prueba, que se revisaron con el grupo de usuarios potenciales. Este material permitió confrontar el propósito del proyecto y las conclusiones de las indagaciones realizadas con el fin de diseñarlo. Explicitar esta confrontación permitió ajustar tanto, el planteamiento inicial como diferentes aspectos del objeto-producto diseñado hasta ese momento. Como parte de esta validación, se dejó un prototipo en la casa de una familia con el compromiso de que fuera usado de manera natural y modificado si lo creían necesario. Los resultados de esta evidenciaron los ajustes finales realizados al producto de diseño.

Los estudiantes procedieron a materializar prototipos, planos y dibujos definitivos como gestión de los productos de diseño obtenidos. El resultado entregado fue un objeto-modelo disponible para su evaluación y apropiación por parte de la comunidad elegida y el informe concluyente de la experiencia como evi-

dencia de del proceso realizado, es decir su proyecto. Durante la socialización, los estudiantes lograron argumentar cómo su objeto-producto aumentaba la eficiencia del espacio en el que se ubicaba, era práctico para el uso propuesto y utilizaba de manera adecuada no solamente los materiales, sino también, el talento humano disponible. Adicionalmente, su fabricación en el sitio no hacía necesario el transporte. No solamente había pruebas físicas de esto, sino que estaba respaldado y avalado por la comunidad. En otras palabras, cómo el proyecto aportaba novedad al proponer una nueva forma de intervención del diseño en situaciones donde su acción es limitada y, al mismo tiempo, lograba contribuir a la sostenibilidad cultural y al uso responsable de los recursos naturales.

En resumen, la investigación formativa vinculada al proceso de diseño, queda evidenciada en su producto final, el informe de proyecto presentado por los estudiantes. En él, queda consignada la reconstrucción del proceso de diseño y la indagación que fue necesaria para llevarlo a cabo. Es decir, la propuesta realizada, el análisis crítico de los resultados obtenidos, el objeto-producto resultante de la proyectación y sus perspectivas de optimización.

Este caso ilustra la estrategia desarrollada para vincular procesos de investigación al proyecto de diseño, es lo que aquí se presenta como investigación para el proyecto. En otro momento, los investigadores, a partir del análisis del material presentado por los estudiantes y confrontación con entrevistas sobre su experiencia, han avanzado sobre la comprensión del proyecto de diseño como proceso y como metodología, lo que hemos llamado investigación sobre el proyecto.

CONCLUSIONES

Al final de esta primera etapa de la investigación en curso, se corroboró el valor del explicitación como

instrumento tanto en la investigación para el proyecto y como sobre el proyecto. Se pudo evidenciar que esta no solamente contribuye a la aparición del proceso proyectual, sino que deja evidencia de él. Así, tanto el proceso de diseño consignado por los estudiantes en los informes, como los desajustes señalados en sus escritos reflexivos, constituyen, en tanto evidencia del proceso realizado, material de futuras investigaciones sobre la práctica proyectual del diseño.

Por otro lado, las prácticas investigativas ligadas al proyecto de diseño mostraron su valor para potencializar el sometimiento a debate y argumentación de los aspectos que se pactan frente a las subjetividades de los actores participantes en un proceso de diseño. Sin duda, en las disciplinas creativas, la subjetividad es necesaria para la unicidad de los productos de diseño, pero esta debe ser objetivada en tanto encargo social útil y responsable, es decir, en cuanto responde a demandas sociales. Este vínculo de las prácticas investigativas y proceso creativo es lo que se denomina investigación para el proyecto.

En suma, la aplicación de herramientas e instrumentos de la investigación que se vinculan al proceso de formalización y modelación de ideas en la fase proyectual de los procesos de diseño, contribuye a una práctica profesional reflexionada. Aquí, el afloramiento de acontecimientos estéticos no sustituye la actitud crítica del proyectista, antes bien, hay cada vez más evidencias que ambos aspectos tienen presencia en aquello que llamamos proyecto.

Con respecto al caso que ha sido presentado, este no solamente muestra cómo vincular las prácticas de investigación al proceso proyectual, sino también cómo permiten construir un soporte del proyecto de diseño y resaltar su valor en por lo menos tres escenarios: su valor pedagógico, su valor para la investigación en sentido estricto y su valor social como impulso a la disciplina.

1) En el primer escenario, su valor pedagógico, este proceder ha promovido una reflexión sobre cuáles son los vínculos necesarios y pertinentes con las prácticas investigativas que permiten soportar el proyecto de diseño y, adicionalmente, ha permitido verificar cómo tienen una aplicación efectiva en escenarios de formación de diseñadores.⁷ Como resultado, los estudiantes desarrollan competencias para plantear proyectos más ajustados a las demandas sociales, muchas veces, con el rostro de un cuestionamiento del encargo inicial. Como muestra el caso, han logrado girar de manera argumentada la intención inicial de quien encargaba y, por esta vía, se han conseguido que se reconozca esta actitud como un valor de su trabajo.

2) En cuanto al segundo, su valor para la investigación en sentido estricto, si bien el proyecto de diseño no es por sí mismo un proyecto de investigación, en él se realizan diversos procesos de indagación como parte de la práctica proyectual. Sin embargo, es solamente su formalización explicitada como proceso y producto la que puede conferirle valor para la investigación. La vinculación de sus procedimientos, métodos e instrumentos al proceso de diseño, pone en evidencia los procesos proyectuales y materializa un conocimiento que puede ser estudiado por investigadores, replicado por estudiantes y potencialmente aplicado en el ámbito profesional.

3) Por último, con respecto a su valor social como impulso a la disciplina, el propósito de la metodología expuesta, en tanto esta estrategia pedagógica, es no solamente entregar a los estudiantes herramientas transformadoras para su ejercicio profesional y ciudadano, sino también contribuir a transformar el medio social que encierra el diseño.

⁷ Una visión precisa de la importancia del vínculo de la investigación a la formación profesional puede revisarse en *Research activity and the new pedagogy: why carrying out research is essential for effective learning* de Patrick Tissington y Carl Senior (2017).

La formación dirigida hacia el afianzamiento de una lectura crítica de los contextos, permite superar la instrumentalización del conocimiento y confirma que el saber de la disciplina no se basa sólo en el hacer, sino que se combina efectivamente con la reflexión que desencadena en una actitud social transformadora. Se ha evidenciado, que los resultados de investigación introducidos como valores en el proyecto de diseño han sido apreciados como novedad. Esto podría significar que cuando el trabajo de un diseñador es verdaderamente consciente de su entorno es cuando empieza a emerger el proyecto de Diseño. Un diseñador crítico es un diseñador que observa con criterio y es capaz de percatarse de las necesidades y los requerimientos de una sociedad que demanda de él proyectos.

Para terminar, aunque hoy no exista consenso sobre la funcionalidad social de las disciplinas proyectuales, sí se hace evidente que en la práctica proyectual es cada vez más difícil legitimar los productos de diseño solamente por su éxito comercial o por su valoración positiva en ciertos ámbitos sociales. De igual manera, es difícil sostener que existan experiencias estéticas o necesidades universales que puedan ser abordadas como propósito en los proyectos de diseño. En este marco, la propuesta que el diseñador construye frente a un encargo u oportunidad de diseño detectada, y su posterior desarrollo en el proceso de diseño, no pueden depender exclusivamente del “genio” del diseñador o de su intuición, por experta que esta sea. Antes bien, todo proceso de diseño responsable requiere ir al contexto a validar el encargo o la oportunidad detectada y las propuestas que sobre ellos se realizan.

El papel del diseñador hoy no es otro que desarrollar proyectos de diseño de manera comprometida y crítica para colectividades situadas en contextos específicos. Como esto implica una gran responsabilidad, es fundamental vincular un conjunto de acciones investigativas, procesos e instrumentos propios de la in-

vestigación, a los procesos proyectuales que desarrollan los estudiantes en formación, así esto no sea un procedimiento usual en la práctica profesional actual. Al respecto podemos preguntarnos, si el hombre a lo largo de su historia ha desarrollado artefactos sin requerir ayuda profesional ¿por qué necesita la sociedad actual a un proyectista? Se puede adelantar sobre la respuesta si nos remitimos al surgimiento del proyecto en las artes en el humanismo y su ajuste a los propósitos más caros del movimiento moderno en la primera mitad del siglo XX, el proyecto se hace necesario para mediar y modelar diversos puntos de vista sobre las necesidades de una colectividad que pone algo en proyecto.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Argan, G.C. (1969). Proyecto y destino. Caracas, Venezuela: Universidad Central de Caracas.
- Delgado, T.C. et all (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. Iconofacto 11 (17). 10-28. Universidad Pontificia Bolivariana: Medellín.
- Elliot, J. (2009). La investigación-acción en educación. Morata: Madrid.
- Findeli, A. et all. (Mayo 2008). Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research. En «Focused» - Current Design Research Projects and Methods. Swiss Design Network Symposium 2008. Simposio llevado a cabo en Berna, Suiza. Recuperado de http://swissdesignnetwork.ch/src/publication/focused-current-design-research-projects-and-methods-2008/SDN-Publication-2008_Focused.pdf#page=69
- Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. Royal College of Art Research Papers 1 (1), 1-5.
- Llovet, J. (1981). Ideología y metodología del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Margolin, V. et al. (2005). La investigación sobre el diseño y sus desafíos. En Las rutas del diseño. Estudios sobre teoría y práctica. Buenos Aires, Argentina: Nobuko.
- Mesa-Betancur, A. (2013). Proyecto sin destino. Trabajo de grado de maestría. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, Colombia.
- Mesa-Betancur, A. (2017). El proyecto como pacto. En Correa, D y Vélez, C. (comp.) Estudios del Diseño: estética, comunicación y proyecto. Medellín, Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana. pp. 29-54.
- Mesa-Betancur, A. y Correa-Ortiz, D. (2014). El valor de la explicitación en el proceso de diseño como instrumento de la investigación proyectual. Kepes, 11(10), 33- 48. Universidad de Caldas: Manizales.
- Mesa-Betancur, A., & Mejía-Quijano, C. (2011). La explicitación como estrategia pedagógica en los procesos de diseño. Kepes, 8(7), 171-185.
- Mesa-Betancur, A., & Mejía-Quijano, C. (2011). La explicitación: hacia una nueva estrategia pedagógica en los procesos de diseño. En VIII Foro Académico, X Festival de la Imagen. Manizales, Colombia: Universidad de Caldas.
- Restrepo-Gómez, B. (2003). Investigación formativa e investigación productiva de conocimiento en la universidad. Nómadas, 18, 195-202. Universidad Central: Bogotá. Recuperado de http://nomadas.ucentral.edu.co/index.php?option=com_content&view=article&id=461
- Restrepo-Gómez, B. (2004). La investigación acción educativa y la construcción del saber pedagógico. Educación y Educadores, 7, p. 45-55. Universidad de La Sabana: Bogotá.
- Restrepo-Gómez, B. (s.f.). Una Variante Pedagógica de la Investigación Acción Educativa. OEI-Revista Iberoamericana de Educación. Recuperado de <http://rieoei.org/deloslectores/370Restrepo.PDF>.

- Tissington, P. y Senior, C. (2017). Research Activity and the New Pedagogy: Why Carrying Out Research Is Essential for Effective Learning. *Frontiers in Psychology* 8: 1838. Recuperado de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5654386/>

MODELO DE ENSEÑANZA DE LA CREATIVIDAD PROYECTUAL EN DISEÑO, BASADA EN LA EVALUACIÓN DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS CREATIVAS

ROBERTO CUERVO
EDGAR HERNÁNDEZ
EDGAR.HERNANDEZ@JAVERIANA.EDU.CO
PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
DISEÑO SOCIOCULTURAL

RESUMEN

La motivación de esta investigación es comprender cómo se puede promover el pensamiento creativo durante los procesos de enseñanza-aprendizaje del diseño. El problema detectado se ubica en el desarrollo de las habilidades del pensamiento divergente en diseño, las cuales se desarrollan principalmente en las asignaturas de carácter proyectual, sin embargo, su evaluación suele centrarse en el desarrollo del proyecto y particularmente en la formulación de un producto, pero no en los procesos de pensamiento que subyacen a las posibilidades creativas del estudiante.

Este problema genera dificultades a estudiantes y profesores para plantear estrategias de enseñanza-aprendizaje que promuevan la efectiva autogestión frente a las fortalezas, debilidades y oportunidades respecto a sus habilidades cognitivas creativas aplicadas en los proyectos de diseño.

El objetivo de la investigación fue elaborar un modelo de enseñanza de la cognición creativa en diseño, a partir de la evaluación del pensamiento divergente durante los procesos proyectuales. Nos preguntamos por las variables implícitas en la cognición creativa que se usan como recurso en los procesos proyectuales.

La metodología planteó el cruce de variables de dos campos de conocimiento, primero, desde el diseño se analizó la problematización y cómo los diseñadores identifican oportunidades de diseño para definir los propósitos del proyecto, y luego, se evaluó el proceso de ideación de múltiples alternativas de solución del problema; y segundo, desde las ciencias cognitivas se midieron cuatro variables propias del pensamiento divergente, que desde la vertiente psicométrica son: la fluidez, cantidad de posibles soluciones al problema; flexibilidad, variedad de categorías en las que las soluciones producidas se pueden agrupar; originalidad, grado de novedad de las soluciones; y elaboración, nivel de detalle con el que se definen las soluciones.

Como resultado, se formuló un modelo de evaluación de las habilidades cognitivas creativas para favorecer la enseñanza de la creatividad proyectual en diseño.

PALABRAS CLAVE

Diseño, cognición, creatividad, educación.

ABSTRACT

The motivation of this research is to understand how creative thinking can be promoted during the teaching-learning processes of design. The problem detected is located in the development of the skills of divergent thinking in design, which are developed mainly in projectual subjects, however, its evaluation usually focuses on the development of the project and particularly in the formulation of a product, but not in the thought processes that underlie the creative possibilities of the student.

This problem creates difficulties for students and teachers in order to plan teaching-learning strategies that promote effective self-management face streng-

ths, weaknesses and opportunities with regard to their creative cognitive skills applied in design projects.

The objective of the research was to develop a teaching model of creative cognition in design, based on the evaluation of divergent thinking during projectual processes. We ask ourselves about the implicit variables in the creative cognition that are used as a resource in the projectual processes.

The methodology proposed the crossing of variables from two fields of knowledge, first, from the design the problematization was analyzed and how designers identify design opportunities to define the purposes of the project, and then evaluated the ideation process of multiple alternatives of problem solution; and second, from the cognitive sciences were measured four variables of divergent thinking, which from the psychometric perspective are: the fluidity, quantity of possible solutions to the problem; flexibility, variety of categories in which the solutions produced can be grouped; originality, degree of novelty of the solutions; elaboration, level of detail with which the solutions are defined.

KEYWORDS

Design, cognition, creativity, education.

INTRODUCCIÓN

La creatividad se suele asumir como una habilidad intrínseca a los diseñadores (Burnette, 2013), pero no es claro cómo se enseña, aprende, ni evalúa; lo más usual es evaluar principalmente el producto final de un proyecto de diseño, sin embargo, es complejo observar los procesos cognitivos que lo originaron, por ser efímeros y evidenciables sólo de manera indirecta; además, evaluar dichos procesos requiere conocimientos que no provienen necesariamente de

la disciplina del diseño sino más bien de las ciencias cognitivas, lo que dificulta la reflexión por parte de los profesores diseñadores al generar estrategias para la efectiva autogestión de la creatividad.

En consecuencia, esta investigación se centró en responder la pregunta ¿cómo se puede promover el pensamiento creativo durante los procesos de enseñanza-aprendizaje del diseño? La estrategia para abordar esta respuesta se enfocó en la evaluación de la creatividad en diseño para conocer el estado inicial de los estudiantes, y trazar estrategias formativas.

El objetivo principal fue formular un modelo para evaluar los procesos de cognición creativa durante la enseñanza-aprendizaje del diseño, como insumo para propiciar procesos meta-cognitivos de estudiantes y profesores.

El diseño metodológico partió de la formulación del marco teórico-conceptual desde un enfoque de las ciencias cognitivas, para establecer la categoría cognición creativa que, desde la vertiente psicométrica autores como Paul Guilford y Paul Torrance, plantearon para medir las habilidades del pensamiento creativo.

Se planteó el cruce de variables de dos campos de conocimiento, primero, desde el diseño se analizó la problematización y cómo los diseñadores identifican oportunidades de diseño para definir los propósitos del proyecto, y luego, se evaluó el proceso de ideación de múltiples alternativas de solución del problema; y segundo, desde las ciencias cognitivas se midieron cuatro variables propias del pensamiento divergente: la fluidez, cantidad de posibles soluciones al problema; flexibilidad, variedad de categorías en las que las soluciones producidas se pueden agrupar; originalidad, grado de novedad de las soluciones; y elaboración, nivel de detalle con el que se definen las soluciones (Shah, Millsap, Woodward, & Smith, 2012).

Como resultado, se formuló un modelo de evaluación de estas habilidades cognitivas creativas para favorecer la enseñanza de la creatividad proyectual en diseño; en tanto que la evaluación de la cognición creativa no es solo un asunto psicométrico, sino que debe servir como insumo para gestionar los procesos meta-cognitivos de enseñanza-aprendizaje en diseño. La creatividad proyectual en la enseñanza del diseño Los procesos de enseñanza aprendizaje en los programas de formación en diseño, tienen como estructura central de sus estrategias de formación la formulación y desarrollo de proyectos, en los cuales los profesores suelen exigir habilidades y competencias creativas; sin embargo, en los planteamientos curriculares y desarrollo de los programas de las asignaturas de carácter proyectual, pocas veces se establece de manera explícita modelos de evaluación de la creatividad, lo que Finke, Ward y Smith (1996) desde las ciencias cognitivas denominan como la cognición creativa, que le permita a los profesores enseñar a sus estudiantes estrategias para su efectiva autogestión. El campo de conocimiento del diseño, específicamente el área proyectual, requiere procesos de enseñanza-aprendizaje particulares en tanto la creación es el eje central de su quehacer disciplinar, por lo tanto es necesario reconocer y evaluar las formas particulares para conocer, pensar y actuar, desde lo que Cross (2001) denomina como los modos diseñísticos del conocimiento, particularmente la naturaleza de la creatividad como elemento fundamental del proceso de diseño, como lo mencionan Dorst y Cross (2001). Como se expresa en la Figura 1, la cognición creativa es un ámbito fundamental en los procesos proyectuales, por lo que se requiere continuamente profundizar en el estudio de los procesos cognitivos que subyacen a la generación de productos innovadores como representación externa de la realidad mental del sujeto que proyecta.

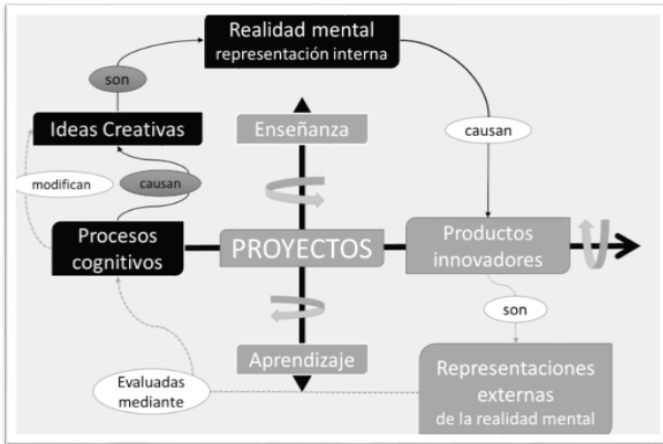


Figura 1. Los procesos cognitivos creativos en la proyección. Los autores.

Por otra parte, la enseñanza basada en proyectos de diseño acostumbra integrar principalmente conocimientos de campos específicos como la ergonomía, tecnología de materiales, procesos productivos, entre otros, pero no suele pasar lo mismo con la enseñanza de la cognición creativa aplicada al proceso proyectual.

Evaluación de la cognición creativa en la actividad proyectual.

El desarrollo de las habilidades del pensamiento divergente en diseño ocurre principalmente en las asignaturas de carácter proyectual, sin embargo, su evaluación suele centrarse en el desarrollo del proyecto y particularmente en la formulación de un producto, pero no en los procesos de pensamiento que subyacen a las posibilidades creativas del estudiante.

Probablemente esto ocurre porque es más fácil evaluar el producto final del proceso proyectual, por ser éste directamente observable y permanente en el tiempo, contrario a los procesos cognitivos que lo originaron, por ser efímeros y verificables sólo de manera

indirecta, tal como se observa en la Figura 2, además, porque se da por supuesto que en los estudiantes se presentan siempre procesos cognitivos creativos que producen resultados altamente innovadores.



Figura 2. Elementos observables en la actividad proyectual.

Observar dichos procesos cognitivos requiere conocimientos y herramientas de análisis específicos, que no provienen de la disciplina del diseño sino de las ciencias cognitivas (Lepore & Pylyshyn, 2003). Por lo anterior, los profesores encargados de las asignaturas proyectuales suelen centrar la evaluación en los resultados objetuales a los que llegan sus estudiantes más que en sus habilidades y competencias cognitivas creativas.

Este problema genera dificultades a estudiantes y profesores para plantear estrategias de enseñanza-aprendizaje que promuevan la efectiva autogestión frente a las fortalezas, debilidades y oportunidades respecto a sus habilidades cognitivas creativas aplicadas en los proyectos de diseño.

En consecuencia, se requiere conocer ¿cómo evaluar la cognición creativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje del diseño, en asignaturas de carácter proyectual?, y así mismo ¿cómo favorecer la gestión

de las estrategias de enseñanza-aprendizaje con profesores y estudiantes de diseño?

La evaluación de la creatividad como insumo para la formación en diseño.

Es fundamental plantear métodos, herramientas e instrumentos que permitan evaluar el nivel de desarrollo de la creatividad en los estudiantes y profesores de diseño, que conformen un modelo de evaluación que permita conocer sus estados inicial y final.

En esta investigación se formuló un modelo para la evaluación de la cognición creativa, que entrega los insumos para promover estrategias de autogestión de la enseñanza-aprendizaje de la cognición creativa en los proyectos.

Se plantearon las principales categorías de la creatividad implícitas en los procesos proyectuales de diseño, se determinaron los indicadores particulares para medir las habilidades y capacidades, y se discriminaron los elementos y características requeridas para evaluar la cognición creativa en los procesos de ideación en asignaturas de carácter proyectual.

El modelo de evaluación se ubica dentro de la vertiente psicométrica, en donde Guilford y Torrance plantean herramientas para medir las habilidades del pensamiento creativo las cuales se enfocan en cuantificar su productividad a partir de cuatro variables: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, tal como se evidencia en la Figura 3.

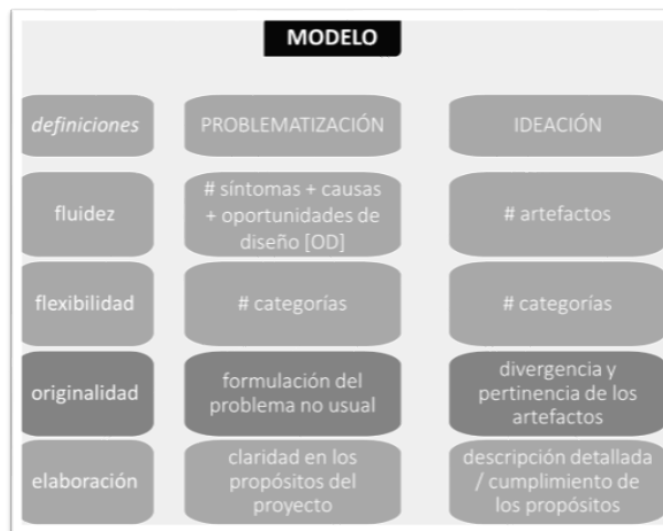


Figura 3. Cruce de variables del modelo. Los autores.

Vale la pena resaltar que, si bien el modelo de enseñanza de la creatividad proyectual en diseño que acá se presenta es solo una observación parcial del fenómeno, logra cuantificar variables observables de los procesos de externalización mental, los cuales funcionan como insumo para mejorar las actividades del aprendizaje y enseñanza del diseño.

CONCLUSIONES

El proceso de evaluación de las habilidades cognitivas creativas es en sí mismo un insumo fundamental para que el profesor de manera conciente e intencionada promueva estrategias de procesos metacognitivos en los estudiantes durante la actividad proyectual en diseño, en tanto que se externaliza el pensamiento en cada una de las fases del proyecto, lo que a su vez permite visualizar las categorías evaluadas, esto es, fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Lo anterior le permite a estudiantes y profesores evidenciar sus fortalezas y debilidades del pensamiento

creativo durante la actividad proyectual, y planear estrategias para mejorar los procesos de aprendizaje y enseñanza de las habilidades de la cognición creativa. La evaluación de las habilidades cognitivas creativas se puede aplicar modularmente y de manera independiente en cada una de las fases de la actividad proyectual, tanto en la fase de problematización como en la de ideación, si así lo requiere el proceso de aprendizaje-enseñanza.

Lo anterior permite que la modularidad del modelo potencie la cognición creativa desde la fase de la problematización de un proyecto de diseño, lo cual supone mayores niveles del pensamiento creativo en la fase de ideación, dado que se definen de manera creativa los propósitos del proyecto.

BIBLIOGRAFÍA

- Burnette, C. (2013). Creativity in design thinking. Obtenido de Academia.edu: https://www.academia.edu/3737301/Creativity_in_Design_Thinking
- Cross, N. (2001). Designerly ways of knowing. *Design Issues*, 17(3), 49-55.
- Dorst, K., & Cross, N. (2001). Creativity in the design process: co-evolution of problem-solution. *Design Studies*, 22(5), 425-437.
- Finke, R., Ward, T., & Smith, S. (1996). *Creative cognition: theory, research and applications*. Cambridge: MIT Press.
- Lepore, E., & Pylyshyn, Z. (2003). ¿Qué es la ciencia cognitiva? Una visión multidisciplinaria. México: Oxford University Press.
- Shah, J., Millsap, R., Woodward, J., & Smith, S. (Febrero de 2012). Applied tests of design skills-Part 1: Divergent thinking. *Journal of mechanical design*, 134, 1-10.

LA INFLUENCIA DE LA DIVERSIDAD CULTURAL EN LOS PROCESOS CREATIVOS

THE INFLUENCE OF CULTURAL DIVERSITY IN CREATIVE PROCESSES

DRA. SOFÍA ALEJANDRA LUNA RODRÍGUEZ

SOFIA.LUNARD@UANL.EDU.MX

DRA. MARTA NYDIA MOLINA GONZÁLEZ

MARTA.MOLINAGN@UANL.EDU.MX

DRA. SONIA GUADALUPE RIVERA CASTILLO

SONIA.RIVERAC@UANL.MX

DRA. LILIANA BEATRIZ SOSA COMPEÁN

LILIANA.SOSACM@UANL.EDU.MX

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

NODO DE DISEÑO Y COMPLEJIDAD

RESUMEN

En la actualidad, debido al constante crecimiento, las instituciones educativas han adquirido conocimientos de diversas culturas, lo que los ha llevado a implementar metodologías nuevas en el ambiente educativo con el fin de mejorar su calidad de enseñanza. Estas metodologías han sido implementadas en el área de diseño, sobre todo, en los procesos creativos.

Con la finalidad de demostrar la influencia que tiene la diversificación de procesos de diseño, se llevó a cabo un proyecto de vinculación experimental entre tres universidades de diferentes países, implementando requerimientos y pautas en un ambiente controlado, con el objetivo de analizar los resultados obtenidos en cuanto al proceso de diseño y la habilidad de expresarse de una forma creativa de los alumnos participantes.

Universidades ubicadas en Bogotá, Cali y Hong Kong (SAR-China), así como la Universidad Autó-

noma de Nuevo León, México, llevaron a cabo dicho ejercicio teniendo como partida un mismo objetivo, que era el de diseñar un objeto simple y de uso cotidiano, como un contenedor para bebidas calientes, específicamente para café; con la intención de estimular los procesos creativos, de tal manera, que se pudieran observar y analizar los resultados obtenidos bajo los mismos requerimientos de entrega asignados a los estudiantes.

A través del conocimiento previo, la implementación de la técnica del bocetaje y diversos materiales para la expresión gráfica, realizándose en un ambiente neutro y cómodo para los alumnos, bajo las mismas exigencias de entrega y límite de tiempo, se obtuvo una explosión de diversificación en cuanto al diseño y diversos resultados en cuanto a las propuestas de cada estudiante para llegar a una solución viable y factible.

PALABRAS CLAVE

Diversidad cultural; proceso creativo; actividad proyectual.

ABSTRACT

Currently, due to constant growth, educational institutions have acquired knowledge of diverse cultures, which has led them to implement new methodologies in the educational environment to improve their teaching quality. These methodologies have been implemented in the design area, especially in creative processes.

To demonstrate the influence of diversification of design processes, an experimental linkage project was carried out between three universities in different countries, implementing requirements and guidelines in a controlled environment, with the aim of

analyzing the results obtained in terms of the design process and the ability of participating students to express themselves in a creative way.

Universities located in Bogotá, Cali and Hong Kong (SAR-China), as well as the Universidad Autónoma de Nuevo León in Mexico, carried out this exercise having as its starting point the same objective, which was to design a simple object for everyday use, like containers for hot drinks, specifically for coffee; with the intention of stimulating creative processes, in such a way, that results obtained under the same delivery requirements assigned to the students could be observed and analyzed.

Through prior knowledge, the implementation of the technique of sketching and various materials for graphic expression, carried out in a neutral and comfortable environment for students, under the same demands of delivery and time limit, an explosion of diversification was obtained in the design and diverse results regarding the proposals of each student to arrive at a viable and possible solution.

KEYWORDS

Cultural diversity; creative process; outcome.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la sociedad se encuentra en un constante crecimiento, adquiriendo conocimientos de diversas culturas, en donde las instituciones educativas se encuentran conociendo costumbres e implementando diversas metodologías en el ambiente educativo, con el fin de ampliar y mejorar su calidad de enseñanza. La importancia de esta diversificación ha representado un cambio importante en el área del diseño, sobre todo, en lo que respecta a los procesos creativos.

Para comprobar la influencia que tiene la diversificación de los procesos de diseño implementados en las instituciones, se realizó un proyecto de vinculación experimental entre tres universidades de tres distintos países, estableciendo requerimientos y pautas en un ambiente controlado, para poder analizar los resultados obtenidos en cuanto al proceso de diseño y la expresión creativa de los alumnos participantes a través de un workshop titulado ICW (Intenacional Creative Workshop)

Descripción de la actividad

La actividad consistía en recopilar la evolución de las ideas tomando como herramienta principal el bocetaje rápido, con el fin de observar los cambios que surgirían dependiendo la cultura de cada país en donde se llevaría a cabo. China, Colombia y México fueron los países que participaron en esta iniciativa en donde se les asignó la temática de la creación de un contenedor para líquidos calientes enfocado a la infusión de café, donde debían desarrollar propuestas partiendo de las características culturales de cada región. Para lo cual debía tomarse en consideración los elementos de transportación la cual debía ser sencilla, el hermetismo, la limpieza, la prensibilidad, facilidad de uso, así como la ergonomía y la antropometría, Además de proporcionarles la información referente a la capacidad que debería tener, las medidas aproximadas, así como las temperaturas óptimas para el interior y el exterior del producto, trabajando bajo el esquema de diseño colaborativo y contando con un tiempo determinado, además de un ambiente controlado, con la temperatura adecuada, música, acceso a alimentos y materiales para dicha actividad

Actividad proyectual

Son pocos los teóricos de diseño industrial que han hecho esfuerzos por describir o explicar la actividad proyectual de esta disciplina. El término fue acuñado

por Tomás Maldonado (1977, p. 13), quien postula que el diseño industrial es una actividad proyectual que consiste en la determinación de las propiedades formales de los objetos producidos industrialmente. De manera que, el taller del ICW toma en consideración la actividad proyectual de los diseñadores industriales, para la realización de un producto dependiendo de la cultura de los tres países que participaron.

Procedimiento

Se le otorgó a cada universidad participante una pequeña introducción sobre la cultura del café en cada uno de los países. Donde se menciona que en México, las formas de consumo son variadas por la diversidad cultural con la que se cuenta dentro del mismo. Como es el café de Veracruz, donde se le conoce como “café lechero”, el cual dispone de un vaso de leche en conjunto con un expreso doble (Méndez, s.f.).

Otro, es el café de olla donde consiste en hervir el agua con piloncillo y canela en una olla de barro, para luego infundir los granos molidos de café y agregar chocolate, clavo, naranja o anís al gusto. Algunos pueblos indígenas mezclan agua con miel, canela y chile (My Coffe Box, s.f.).

Como también, en otras regiones del país, es muy común el consumo de café americano, expreso, capuchino, de cafetera (filtrado) así como el carajillo que es un vaso con hielo, licor (brandy, ron o chinchón) y una taza de expreso (Méndez, s.f.).

En Colombia, se ofrece un café llamado “tinto” a los visitantes al hogar o lugar de trabajo como muestra de hospitalidad. El tinto es el café negro que se conoce en México, al cual se le puede agregar piloncillo o azúcar (Anónimo, 2012)

El consumo del café en Hong Kong no es muy divulgado entre los nativos. Los tipos de café que más

se consumen son el café instantáneo y especialmente en esta ciudad, el café “lady sock” en el cual se agrega leche y azúcar en la taza con café, y en muchos casos, con té. Al café es muy común añadir grandes cantidades de leche y azúcar para “balancear” la amargura de la bebida (Arias Leitón & Arianna, 2008).

Conociendo los antecedentes, se utilizaron algunas bases en relación con otras metodologías y procesos de diseño para desarrollar mejores ideas. Con el fin de poder llevar a cabo la iniciativa del workshop, se estableció un tiempo de 5 horas, de tal manera que no se pudo aplicar en su totalidad una metodología de diseño por el período limitado que se otorgó.

Se tomaron como base los parámetros del co-diseño, la metodología de esta investigación es a través de la autorreflexión de un diseñador/investigador de diseño y tiene como objetivo demostrar prácticas alternativas de participación en el diseño a través de diferentes proyectos.

La práctica de esta metodología permite a los integrantes participar en todo el proceso mediante la interacción directa con el equipo, basándose en “la creencia de que las personas son creativas y buscan maneras de expresar su creatividad y que los usuarios son especialistas de sus propias experiencias, con diferentes puntos de vista que contribuyen al proceso de innovación y diseño.” (UNIBA, 2016).

A continuación, se mencionan los 3 parámetros que se utilizaron para esta dinámica:

- **Conocimiento del contexto:** Este primer gran grupo se centra en la relación entre el entorno y los elementos que conforman a este, por lo cual los esfuerzos de investigación tendrán como objeto de estudio el universo que gira alrededor del objeto a diseñar.
- **Conocimiento del producto:** Este segundo

gran grupo se centra exclusivamente en el objeto a diseñar, es decir, en todos los factores que determinan al objeto, desde etapas de concepción, realización, y producción.

- **Ideación:** La más experimental y creativa por naturaleza, tiene como propósito principal generar la mayor cantidad de ideas conceptuales, no en forma de un objeto como tal, sino como palabras, diagramas, mapas, tratando de innovar lo más posible.

A raíz de estos parámetros se implementaron algunas técnicas de ideación.

Las técnicas de ideación, tienen la intención de generar en el diseñador un tipo de pensamiento que permite crear la solución de diseño. Estas técnicas, en su mayoría detonadoras de la creatividad, han sido desarrolladas por teóricos como Edward de Bono, Gordon, Eberle, etc. Las técnicas implementadas fueron:

- **Brainstorming (Lluvia de ideas):** técnica desarrollada por Alex Osborn, y empleada por los equipos de diseño para generar ideas de manera rápida y eficaz. Es un método muy eficiente para hallar propuestas de concepto sorprendentes e innovadoras, en lugar de una lista de ideas familiares y ortodoxas. Puede ser individual o en grupo. Resulta ser más eficaz cuando se respetan sencillas normas básicas, como ser visual, dejar fluir las ideas, evitar hacer juicios y que cualquier idea es válida. (Rodgers & Milton, 2011, pág. 79)

- **Lista de atributos:** es una técnica específica en la que tenemos que, identificar las características clave o atributos, del producto o proceso en cuestión, pensar formas de cambiar, modificar o mejorar cada atributo, dibujar esos cambios y compararlos y contrastarlos con el producto o proceso inicial. (Rodgers & Milton, 2011, pág. 80)

Después de obtener la lluvia de ideas y concretar con la lista de atributos, se realizó la técnica de materialización, en donde se utilizó el método de sketch para la elaboración de la idea del producto. Los métodos de materialización permiten al diseñador plasmar, ya

sea en dos o tres dimensiones, sus pensamientos y análisis realizados en las anteriores etapas. Son estos métodos los que comienzan a dar forma a la solución del problema planteado inicialmente.

- Sketch: el boceto o dibujo permite a los diseñadores, como menciona Pipes (2007), a exteriorizar y analizar pensamientos ideas, como herramienta persuasiva para los clientes, y para comunicar soluciones de diseño para, y más allá, del equipo de diseño. Brown (2009) añade que el sketching (como es llamado en el idioma inglés) permite no expresar ideas, sino también simultáneamente revelar características funcionales y contenido emocional de la idea. Los diseñadores suecos Erik Olofsson y Klara Sjöln (2005), mencionan y definen 3 tipos de bocetos diferentes:

- Bocetos de investigación y exploratorios: esta tipología de bocetos son el puente entre la etapa de ideación y materialización en el proceso, son utilizados para estructurar y entender el problema, así como para generar y explorar soluciones, tanto funcionales, como formales. Suelen dibujarse de manera fluida, dinámica y expresiva,

- Bocetos explicativos: describen la función, estructura, y forma. Comunican el diseño de una manera clara y neutral, más que tratando de vender. Suelen mostrarse al equipo de diseño, para discutir y evaluar ideas.

- Bocetos persuasivos: este tipo de bocetos, no buscan explicar el producto, sino que intentan captar la atención del cliente y vender la idea. Poseen una gran atención al detalle, son expresivos, demuestran el carácter del producto, y denotan un toque artístico.

RESULTADOS

Con base a las herramientas utilizadas surgieron diferentes resultados según el entorno cultural de cada

región. Dependiendo del lugar, era notorio que variaba la forma del consumo de café y algunas tendencias a las que se inclina la sociedad. Asimismo, para la realización de los bocetos se logró cumplir con los parámetros establecidos al inicio del ejercicio referentes un uso fácil, transporte sencillo, hermetismo, facilidad en la limpieza, permisibilidad y ergonomía. A continuación se muestra una serie de imágenes ilustrativas de varias de las propuestas, así como del proceso del trabajo en cada uno de los entornos educativos donde se llevó a cabo la dinámica.

Proceso en la Universidad Autónoma de Nuevo León



Imagen 1. "Proceso creativo", Grupos de Trabajo ICW 2017 en la Universidad Autónoma de Nuevo León, México, 2017.

Algunos de sus resultados:



Imagen 2. "Bocetaje de productos", López Marisol, Universidad Autónoma de Nuevo León, México, 2017.

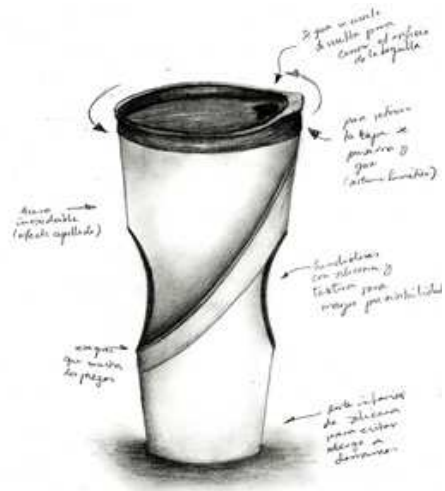


Imagen 3. “Bocetaje de productos”, Nudding Andrea, Universidad Autónoma de Nuevo León, México, 2017.



Imagen 4. “Bocetaje de productos”, García, Universidad Autónoma de Nuevo León, México, 2017.

Proceso en Hong Kong Design Institute



Imagen 5. “Proceso creativo”, Grupos de Trabajo ICW 2017 en Hong Kong Design Institute (SAR China), 2017.

Algunos de los resultados:

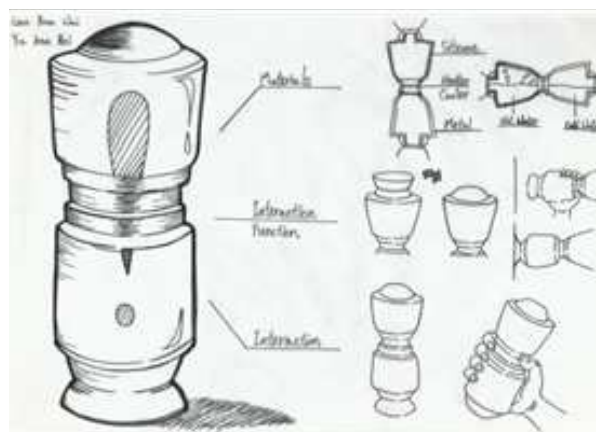


Imagen 6. “Bocetaje de productos”, Lau Tsun y Yu Kan, Hong Kong Design Institute (SAR China), 2017.

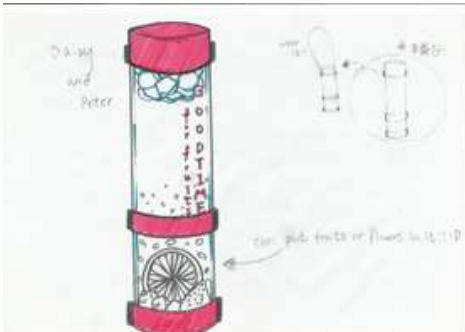


Imagen 7. "Bocetaje de productos", Hui Shing Nam y Yeung Wai Lam, Hong Kong Design Institute (SAR China), 2017.

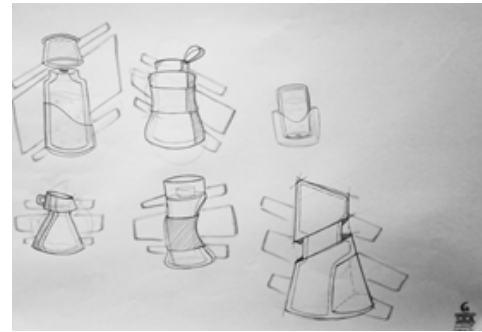


Imagen 10. "Bocetaje de productos", Arias y Hernández, en la Universidad Autónoma de Nuevo León, México, 2017

Proceso en la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano



Imagen 8. "Proceso creativo", Grupos de Trabajo ICW 2017, Colombia: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano (Bogotá), 2017.

Proceso en la Fundación Académica de Dibujo Profesional en Colombia:



Imagen 11. "Proceso creativo", Grupo de Trabajo ICW 2017, Colombia: Fundación Academia de Dibujo Profesional (Cali), 2017.

Algunos de los resultados:



Imagen 9. "Bocetaje de productos", Arias y Hernández, Colombia: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano (Bogotá), 2017.



Imagen 12. "Bocetaje de productos", Cabra y Peña, Colombia: Fundación Academia de Dibujo Profesional (Cali), 2017.

OBSERVACIONES

El objetivo del workshop era registrar la evolución de las ideas para el desarrollo de productos por medio de la técnica de materialización llamada sketch. En este caso debían desarrollar una botella para bebidas calientes que se pudiera utilizar en la ciudad dependiendo de las características culturales de su región.

Cada país obtuvo diferentes resultados dependiendo de la bebida que se consume en su región y las necesidades que surgieron en base a su entorno social y cultural.

En México, existe la tendencia de utilizar materiales resistentes a altas o bajas temperaturas como lo es el acero inoxidable.

En Hong Kong, se puede observar que la mayoría se inclinó hacia los termos para té, ya que se consume más en esa región.

En Colombia, utilizan la división de los termos para dosificar el consumo de tinto, ya que es muy común en esta región, además de enfocarse en la prensibilidad de este.

Comparación con otros casos

Hace algunos años, universidades del mundo comenzaron a investigar sobre el impacto que tienen las diferentes culturas en los procesos de diseño. En el año 2012, se llevó a cabo un workshop en Japón, Dinamarca y Finlandia donde el objetivo era compartir las diferentes experiencias, identificar y examinar temas inexplorados sobre el impacto cultural en el diseño y los métodos de evaluación de Experiencia del Usuario.

En el 2017 se llevó a cabo el workshop de International Creative Workshop (ICW), del cual tiene pequeños rasgos similares al de Cultural Impact on

User Experience Design and Evaluation - One day, en la universidad de Copenhagen (2012); Ambos hacen comparación con tres culturas de diferentes partes ocasionando la multiculturalidad, para observar como es el cambio y cómo afecta el entorno en el que están ubicados para el desarrollo del proyecto. Como también, ambos proyectos trabajaron grupalmente y género experiencias en las personas. No obstante, se encontraron algunas diferencias como que el ICW no comparó resultados con las otras universidades al terminar la actividad como una actividad dentro del workshop, si no con un análisis posterior por parte de cada uno de los profesores responsables de cada grupo, trabajando con la información compartida de cada uno de ellos. Además, de que los procesos de diseños fueron distintos en cada una de las experiencias así como el tema a desarrollar, lo que vale la pena resaltar es el interés que esta surgiendo por realizar este tipo de dinámicas colaborativas para establecer nuevas rutas referentes al diseño.

CONCLUSIÓN

En el proceso de diseño, la organización de conocimientos estructurados basado en mecanismos de correspondencia con el conocimiento previo y la analogía visual, parecen tener una importancia fundamental. Este aspecto es relevante en el sentido de explicar una parte de cómo aprenden los diseñadores a diseñar y de cómo se crea la capacidad de evaluar un diseño bueno de uno malo. La organización visual, el aprendizaje experiencial y el razonamiento analógico son campos importantes con implicaciones en los procesos cognitivos del diseñador durante el proceso creativo

En cuanto a lo abordado con anterioridad, se puede decir que los ejercicios multiculturales dentro de espacios universitarios, tienen un impacto positivo, porque se puede conocer como cambia la perspectiva

del diseñador dependiendo de su entorno y cultura, ya que como es sabido el diseñador en formación y en la práctica se rige por un proceso de diseño para ir de un encargo o problema a la propuesta de la solución e implementación. En las primeras etapas del proceso es común la recopilación y análisis de información para acotar el problema de diseño y definir las condicionantes que en esta ocasión se encontraban limitadas a un ejercicio rápido como es la generación de bocetaje ya que nos permite generar un análisis de su comunicación gráfica, así como la capacidad de conceptualizar las ideas y de la diversidad de propuestas. Actualmente, las instituciones educativas realizan este tipo de actividades para mejorar su calidad de enseñanza y desarrollar este tipo de estudios para conocer las costumbres e implementar diversas metodologías al campo de diseño, con el fin de observar las diferentes propuestas que se pueden elaborar dependiendo del entorno socio-cultural de cada región.

REFERENCIAS

- Anónimo. (17 de Septiembre de 2012). Obtenido de SlideShare: <https://es.slideshare.net/MaraSwann14/cultura-de-cafe>
- Arias Leitón, C., & Arianna, T. (2008). Oportunidades para el café en China. Obtenido de Procomer: <http://servicios.procomer.go.cr/aplicacion/civ/documentos/Cafe%20en%20China.pdf>
- Brown, T. (2009). *Change By Design*. Nueva York: HarperCollins.
- CIDEIN. (2016). *Diseño Colaborativo*. Recuperado de CIDEIN Sitio web: <http://www.cidein.com/pdf/colaborativo.pdf>
- De Bono, E. (1994). *El Pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona: Paidós.
- Dra. Aguas Sofía. (Junio 16, 2016). ¿Qué es el co-design? Algunas ideas sobre esta beneficiosa práctica. Recuperado de Universidad de Barcelona Sitio web: <https://www.unibarcelona.com/int/actualidad/artes-graficas/co-design>
- Maldonado, T. (1977). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Méndez, E. (s.f.). *Bebidas*. Obtenido de Los sabores de México y del mundo: <http://lossaboresdemexico.com/la-cultura-del-cafe-alrededor-del-mundo/>
- Mika Yasuoka. (2012). *Cultural Impact on User Experience Design and Evaluation - One day workshop*. Recuperado de Academia Sitio web: https://www.academia.edu/4775572/Cultural_Impact_on_User_Experience_Design_and_Evaluation_One_day_workshop
- My Coffe Box. (s.f.). *Café de Olla*. Obtenido de My Coffe Box: <https://mycoffeebox.com/cafe-de-olla-tradicional-mexicano/>
- Olofsson, E., & Sjöln, K. (2005). *Design Sketching*. Klippan: KEEOS Design Books.
- Pipes, A. (2007). *Drawing for Designers*. Londres: Lawrence King.
- Rodgers, P., & Milton, A. (2011). *Diseño de Producto*. Barcelona: Promopress.
- UNIBA. (16 de Junio de 2016). Universidad de Barcelona. Obtenido de UNIBA Sitio web: <https://www.unibarcelona.com/int/actualidad/artes-graficas/co-design>

BARRERAS COMUNICATIVAS, Y EDUCATIVAS EN LA POBLACIÓN SORDA DEL PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMUNICACIÓN GRÁFICA DE UNIMINUTO DESDE UNA APUESTA DEL CAMPO DE LA COMUNICACIÓN - EDUCACIÓN EN LA CULTURA

COMMUNICATION AND EDUCATION BARRIERS IN THE DEAF COMMUNITY FROM THE GRAPHIC COMMUNICATION TECHNOLOGICAL PROGRAM AT UNIMINUTO UNIVERSITY BASED ON AN APPROACH IN EDUCATION-COMMUNICATION FIELD IN THE CULTURE

EDNA LUCIA SANABRIA OSORIO

EDNA.SANABRIA@UNIMINUTO.EDU

UNIMINUTO

GRUPO DE INVESTIGACIÓN COMUNICACIÓN Y CONSTRUCCIÓN SOCIAL

RESUMEN

En Colombia, el tema de la educación superior inclusiva se ha convertido en un aspecto fundamental para pensar sobre los procesos de aprendizaje y enseñanza de las poblaciones diversas en el sistema educativo, para ello es necesario conocer a partir de las experiencias pedagógicas y la realidad educativa de los estudiantes, las barreras comunicativas y educativas que se relacionan dentro de un contexto universitario, específicamente en la población sorda del programa de Tecnología en Comunicación Gráfica de UNIMINUTO, siendo esta una de las poblaciones con gran diversidad cultural, que a partir de sus experiencias cultivadas en su lengua de señas colombiana, la cual es su lengua materna, se crean sentidos colectivos,

sociales y educativos.

Desde el campo de la Comunicación-Educación en la Cultura, se reconocen las experiencias y saberes de la población sorda a través de su propia cotidianidad, desde el compartir con el otro y por supuesto desde la vida diversa. Una de las problemáticas con alto impacto pedagógico, es la pertinencia de los diseños metodológicos de los currículos de los programas y los procesos de inclusión en la vida universitaria. Esta problemática es una de las principales barreras que limitan a los estudiantes sordos en el contexto educativo, y es un tema que ha despertado el interés de investigadores en diferentes lugares del mundo.

Esta investigación desarrolló tres etapas, en la primera se realizó una recopilación de los antecedentes entorno a la educación inclusiva, y el análisis de la apuesta de educación inclusiva que ha tenido UNIMINUTO, como una institución que integra estudiantes con condiciones diversas. En la segunda etapa se realizó la recolección de información que permitió conocer las experiencias de los miembros de la comunidad académica. Finalmente, se realizó un análisis de la información recolectada, a partir de la metodología de investigación cualitativa aplicada.

PALABRA CLAVES

Educación inclusiva, Población sorda, Comunicación Gráfica, Barreras Comunicativas y Educativas, Lengua de Señas Colombiana.

ABSTRACT

In Colombia, the issue of inclusive higher education has become a key aspect for thinking about the learning and teaching processes on diverse communities in the educative system. To accomplish that, it is important to know the communication and education barriers on university context, based on the pedago-

gic experiences and students' educative reality. This is specifically conducted with the deaf community from the graphic communication technological program at UNIMINUTO University. This population has a great cultural diversity due to the collective, social and educative senses created by the experiences on their mother tongue: Colombian sign language.

The experiences and knowledge from the deaf community are acknowledged by the communication-education field in the culture, throughout their daily life, their sharing process and their diverse life. One of the most conflictive problems in the pedagogic field, is the suitability of the methodological design of the curriculum and the process of inclusion into university life. This problem is one of the main barriers for deaf students when dealing with educative environments, thus it has inspired many investigators worldwide. This investigation was executed in three stages. The first one consisted on gathering old information about inclusive education, including an analysis on the performance of UNIMINUTO University regarding the inclusion of deaf students. The second one required to collect information about the experiences of the educative community regarding the deaf community. Finally, an analysis was performed using the applied qualitative investigation methodology.

KEY WORDS

Inclusive education, deaf community, graphic communication, communication and education barriers, Colombian sign language.

INTRODUCCIÓN

Actualmente la realidad social, cultural y educativa de las poblaciones diversas, han sido pilares fundamentales en los procesos de búsqueda, reflexión y transformación de las prácticas pedagógicas de la

academia. Por ello el objeto de estudio de esta investigación, identifica las barreras comunicativas y educativas de la población sorda del programa de Tecnología en Comunicación Gráfica de la facultad de Ciencias de la Comunicación de UNIMINUTO Sede Principal, desde un contexto universitario donde predominan oyentes y el idioma institucional es el español.

En las poblaciones diversas con sordera en Colombia, una de las instituciones de Educación Superior que le ha apostado a esta construcción de sentidos a nivel social, educativo y cultural, es UNIMINUTO, una institución que integra estudiantes sordos en un contexto universitario que cada día emprende nuevas experiencias y saberes desde su propia realidad. En este sentido, desde el campo de la Comunicación-Educación en la Cultura, esta población se comprende desde la diversidad, como propio de la diferencia y como propio en la construcción de lo colectivo, así como lo menciona el profesor Rigoberto Solano:

“La diversidad desde la diferencia es una opción por sentir, pensar distinto, por explorar, reconocer y practicar otras maneras de producir conocimiento, por emprender prácticas de vida – otra que es preciso comprender desde la experiencia”. (Solano, 2016, pg.147)

A partir de ello, se reconocerá la experiencia académica en el aula, frente a las problemáticas comunicativas y educativas que enfrentan los estudiantes y profesores en el contexto pedagógico. Haciendo énfasis a las problemáticas con alto impacto pedagógico para los estudiantes sordos, y analizada por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, tratándose de la pertinencia de los diseños metodológicos de los currículos de los programas académicos y los procesos de inclusión en la vida universitaria. En el caso específico del programa de Tecnología en Comunicación Gráfica, se ve evidenciada en el plan

de estudios, específicamente en la transversalidad de las asignaturas institucionales y en el uso técnico de conceptos disciplinares propios del Diseño Gráfico.

A nivel mundial, a raíz de las diferentes investigaciones con la población sorda, existe un interés por analizar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes sordos en la academia, así como lo demuestra una investigación por la universidad de Malasia “Claramente, los estudiantes sordos necesitan un enfoque diferente que los estudiantes no sordos. Los estudios mostraron que los estudiantes sordos experimentaron dificultades debido a la falta de adecuación de los métodos utilizados por los profesores y los estilos de aprendizaje” (Traducción al español del idioma original). (Ibrahim, 2016, Pg. 2).

METODOLOGÍA

Es necesario identificar las barreras comunicativas y educativas que tienen los estudiantes sordos del programa de Tecnología en Comunicación Gráfica de UNIMINUTO Sede Principal, a partir de un enfoque de investigación cualitativa, que de acuerdo con Taylor y a Bogdan, “Se considera en un sentido amplio la investigación cualitativa como, aquella que produce datos descriptivos, de las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable”. (Taylor y Bogdan, 1986, Pg. 20).

Esta metodología es pertinente, ya que vincula una investigación cualitativa fundamental para conocer la percepción de un porcentaje significativo de la planta docente del programa académico, para ello se implementa una encuesta con preguntas abiertas y cerradas, con fines de conocer desde la voz y experiencia de los profesores, las barreras comunicativas y educativas que enfrentan día a día en el aula de clases. En este mismo sentido, a través del método de la entrevista, se dio a conocer la situación educativa y comu-

nicativa de UNIMINUTO a través de la percepción que tienen los estudiantes sordos, el intérprete, los directores de programa, los profesionales de bienestar universitario y los estudiantes oyentes frente a los procesos de aprendizaje y enseñanza de la población sorda en un contexto universitario.

Así mismo desde la investigación etnográfica, se da a conocer mediante la experiencia del Semillero de Investigación LSC de UNIMINUTO, las actividades pedagógicas desarrolladas entre el grupo del semillero, a partir del interés de conocer acerca de la Lengua de Señas Colombiana, y la necesidad de aprender sobre el componente lingüístico para la creación de nuevas señas, específicamente del campo del Diseño Gráfico y la Comunicación, siendo estas señas netamente de campos disciplinares de los cuales hacen parte los estudiantes sordos de esta investigación.

La investigación etnográfica es pertinente, ya que a partir de los encuentros semanales del semillero de investigación LSC, se realizó un análisis de los procesos pedagógicos trabajados en el grupo de estudio, a partir de la interacción con la comunidad sorda, los profesores, interprete e integrantes del semillero de investigación ESA de la Universidad Nacional de Colombia.

RESULTADOS / DISCUSIÓN

Este proyecto de investigación es la primera iniciativa que se ha tomado en UNIMINUTO para encontrar, reconocer y analizar las barreras comunicativas y educativas que tienen los estudiantes sordos en el contexto universitario.

Actualmente UNIMINUTO Sede Principal cuenta con 27 estudiantes con discapacidad auditiva, 13 estudiantes con sordera profunda y 14 estudiantes con hipoacusia. Específicamente en el programa de Tec-

nología en Comunicación Gráfica, actualmente hay 9 estudiantes con sordera profunda y 1 estudiante con hipoacusia.

Cabe recordar que la población sorda no es mayoría en UNIMINUTO, sin embargo, el hecho de haber sido admitidos en esta universidad agrega un sentido especial de responsabilidad en el proceso formativo de los estudiantes sordos.

De acuerdo con las investigaciones teóricas, normativas y conceptuales frente a la trayectoria de la población sorda en la vida universitaria, los aportes del Ministerio de Educación Nacional frente a una política de educación superior inclusiva, es pertinente contemplarla en UNIMINUTO, siendo esta una institución de educación superior que integra estudiantes con diversas condiciones a la universidad, y aún más siendo una de las universidades más grandes de Colombia. En este mismo sentido, aportes como el del Instituto Nacional para Sordos INSOR y FENASCOL, son fundamentales tener en cuenta para una proyección institucional que responda a las necesidades educativas de la población sorda de UNIMINUTO.

Ambas instituciones tienen varios años de experiencia y trayectoria frente al reconocimiento de la población sorda en Colombia y de los proyectos del gobierno que permiten acercar a la comunidad sorda cada vez a los espacios cotidianos. Así mismo, investigaciones por autores como Oviedo, Barreto, Groce, Stokoe, Tovar, entre otros más, quienes han contribuido desde los diferentes enfoques epistémicos, al tema de la población sorda, en el reconocimiento de la lengua de señas colombiana, en los derechos humanos, el acceso a la educación superior, a una educación inclusiva con calidad, a la creación de nuevos neologismos de conceptos disciplinares incorporados a la Lengua de Señas Colombiana, a partir del enfoque lingüístico y pragmático.

La lingüística en las lenguas de señas es un estudio muy reciente, así lo asegura el profesor Alejandro Oviedo acerca de la composición lingüística en esta lengua. De acuerdo con las recientes investigaciones a nivel mundial, estas lenguas de señas cuentan con una gramática y semántica propia. Tal y como lo asegura el Instituto Nacional para Sordos de Colombia, “la lengua de señas es una lengua natural y puede estudiarse en todos los niveles lingüísticos: morfológico, semántico y pragmático y desde las diferentes disciplinas lingüísticas, especialmente desde la psicolingüística y la sociolingüística”. (2006).

Tomando como base estos conceptos, nos devolvemos a las investigaciones de 1960 cuando el primer investigador de la lingüística de la lengua de señas William Stokoe, hace referencia al lenguaje desde la postura de Demócrito, respecto al lenguaje como fruto de la necesidad y la casualidad. A lo que William Stokoe hace énfasis al lenguaje visto desde el habla y por supuesto desde las señas, refiriéndose “al habla como suficiente para el lenguaje, pero no necesaria”. (Stokoe, 2001, pg. 11).

Parte de estas ideas, fueron las que presentó William Stokoe cuando miles de personas se oponían a que las lenguas de señas de los sordos podían constituir un lenguaje, principalmente los profesores oyentes que hacían parte de la educación para sordos. Después de esta época, la lengua de señas a nivel mundial fue poco a poco aceptada y aprobada por varios países. Así como se refiere Stokoe:

“Hoy día los especialistas estudian, describen y comparan los lenguajes por señas de los sordos en muchas partes del mundo. Los propios sordos manejan las señas más abiertamente y son admirados por ello. Y a nadie le parece extraño ver intérpretes del lenguaje por señas en acontecimientos públicos y en la televisión”. (Stokoe, 2001, Pg. 19).

El papel que cumple las señas en el lenguaje es fundamental para los procesos de aprendizaje y enseñanza de las poblaciones sordas a nivel mundial, ya que, a partir de esta lingüística de una seña, puede permitir fortalecer el componente estructural de comunicación entre las personas sordas en el contexto educativo, social, familiar, cultural, etc. Tal y como lo expresa el profesor Alejandro Oviedo:

“Sabemos que las lenguas de señas son lenguas naturales porque cumplen, en las comunidades que las usan, funciones idénticas a las que cumplen las lenguas habladas para las personas oyentes: se adquieren naturalmente, permiten a los niños desarrollar el pensamiento, resuelven las necesidades comunicativas y expresivas, y se convierten en un factor de identidad de grupo”. (Oviedo, 2006, Pg. 20).

A partir de este abordaje, un grupo de investigación que hace parte del semillero de investigación ESA de lingüística de la Universidad Nacional de Colombia, el cual es dirigido por Alex Barreto, han creado el Modelo de Auto segmento Manual, como un modelo de construcción de los neologismos en la Lengua de Señas Colombiana, aprobada por el Instituto Nacional para Sordos, y actualmente aplicada a la construcción de neologismos que lidera el Semillero de Investigación LSC de UNIMINUTO.



Imagen N^a 1: Primer encuentro del Semillero de Investigación LSC y ESA (Sanabria, 2017)

A partir del Modelo de Auto segmento Manual, se pretende crear nuevas formas y estructuras de la LSC. En ello Barreto denomina esta construcción en neónimos como construcciones que tienden a ser planeadas y los neologismos que son espontáneos y naturales.

El Semillero de Investigación LSC de UNIMINUTO se formalizó en febrero de 2017, como un espacio de investigación para estudiantes sordos y oyentes, interesados en investigar e indagar acerca de la Lengua de Señas Colombiana y la creación de neologismos específicos del campo del diseño gráfico y la Comunicación en la lengua materna de la comunidad sorda.

En este sentido, se dará a conocer en primer lugar las barreras comunicativas y educativas de la población sorda en el contexto universitario de UNIMINUTO, y, en segundo lugar, se dará a conocer la experiencia abordada en el semillero de investigación LSC de UNIMINUTO, como un espacio de construcción de sentidos que permitió abordar estrategias con relación a las dificultades identificadas en los procesos de aprendizaje y enseñanza de la población sorda.

Del programa de Tecnología en Comunicación Gráfica, se contó con la participación de 22 profesores. Teniendo en cuenta que es el programa con mayor número de estudiantes sordos durante los últimos 5 años en la institución.

Una de las dificultades que UNIMINUTO aún no ha contemplado, es la pertinencia de algunos cursos para estudiantes sordos en el contexto universitario, como bien se ha mencionado, la lengua materna de los estudiantes sordos, es la lengua de señas colombiana, y su segunda lengua, la cual se encuentra en proceso de fortalecimiento es el español escrito. Siendo esta segunda lengua, aún a nivel gramatical, bastante deficiente, debido a que los estudiantes sordos no utilizan conectores, preposiciones y conjugaciones, lo que, en

efecto, no están preparados para aprender una tercera lengua (idioma inglés). Como se plantea desde la institución para todos los estudiantes y en consecuencia no se ha establecido cursos disciplinares dentro del plan de estudios para estudiantes sordos, en los cuales se fortalezca el español escrito.

En efecto esto presenta una desventaja para el desarrollo de los procesos académicos de la formación profesional de una persona sorda, ya que se encuentra en desventaja a través del manejo de la lecto-escritura, por la carencia del desarrollo de la producción de los procesos de escritura de la población sorda y la forma de interpretar su realidad a partir de los textos escritos.

De igual modo la compleja interpretación de conceptos disciplinares de los contenidos de las asignaturas del programa como, por ejemplo, en asignaturas netamente técnicas, se hace referencia a conceptos como, capas de ajuste, contorno, curvas, degradado, opacidad, pixel, rasterizar, vector, brief, Photoshop, audition, pre prensa, hipertexto, Transmedia, etc. Estos conceptos no cuentan con señas entendidas a partir de la lengua de señas colombiana, dado que esta lengua es muy joven y aún no se ha estandarizado conceptos nuevos especializados en un campo específico, en este caso, el campo del diseño gráfico y la comunicación, como uno de los campos profesionales en los que las personas sordas requieren tener una estandarización de conceptos disciplinares a su lengua materna, con un significado claro y pertinente dentro del contexto educativo profesional.

En adición a ello, a nivel de UNIMINUTO, todos los estudiantes deben cursar obligatoriamente las asignaturas transversales de Inglés I, II, III, lo que en efecto se convierte en una barrera de aprendizaje, al tener en cuenta que un estudiante sordo tiene como segunda lengua, el aprendizaje del español escrito, por lo cual existe una barrera educativa del estudiante sordo,

al no contar con las herramientas necesarias para el aprendizaje de una tercera lengua como es el Inglés, y más aún cuando se cuenta con un nivel precario del español escrito.

Los criterios que se deben tener en cuenta en la enseñanza del español, es precisamente la forma de aprendizaje cuando las personas con pérdida auditiva, no contemplan las conjugaciones de los verbos, la comprensión de las metáforas, el presente, pasado y futuro como modos y tiempos verbales. Lo que hace de esto un ejercicio para proponer metodologías específicas desde una mirada de una persona sorda, quién aprendió el español como segunda lengua y quién sin duda tendrá herramientas e insumos claves para el aprendizaje del español en esta población.

A continuación, se relaciona de manera paralela las barreras comunicativas y educativas de los estudiantes sordos del programa académico a partir de los resultados de investigación cualitativo.

Tabla N.ª 1: Barreras comunicativas y educativas de la población sorda

<p>Causa / hecho / razón: Institucional</p> <p>Barrera Comunicativa: Los profesores de UNIMINUTO desconocen la existencia de estudiantes con condiciones diversas en el aula antes de iniciar las clases</p> <p>Barrera Educativa: Al desconocer acerca de estos estudiantes, los profesores no preparan previamente metodologías pedagógicas que respondan a los procesos de aprendizaje y enseñanza de los estudiantes sordos y oyentes en un mismo espacio académico.</p>

Causa / hecho / razón: Aprendizaje de una segunda lengua

Barrera Comunicativa: Los estudiantes sordos tienen diferentes niveles en la lengua de señas colombiana, lo que dificulta la mediación entre el intérprete y el profesor en el aula. Además de ello, al no tener un buen nivel en la lengua materna, se genera complejidad para el aprendizaje del español como segunda lengua.

Barrera Educativa: Los profesores no implementan estrategias en el aula para fortalecer el español escrito para estudiantes sordos. Hay un fuerte problema de lectura, escritura, análisis y comprensión de textos en español para los estudiantes sordos.

Causa / hecho / razón: Neologismos para la Lengua de Señas Colombiana

Barrera Comunicativa: La lengua de señas colombiana al ser una lengua muy joven, no contempla dentro de su vocabulario señas de algunos campos disciplinares, lo que, en efecto, cada estudiante sordo crea sus propias señas de algún concepto técnico, sin contemplar el contexto lingüístico y una misma seña para comunicarse con toda la población sorda.

Barrera Educativa: Hay una compleja interpretación de conceptos disciplinares de los contenidos de las asignaturas de los programas, como por ejemplo, herramientas de diseño y edición digital como Photoshop, Indesign, Illustrator, audition, entre otros conceptos, que muchas veces no son interpretados con el mismo significado del español a la lengua de señas colombiana.

Causa / hecho / razón: Trabajo en equipo

Barrera Comunicativa: Los estudiantes sordos acostumbran a trabajar en los espacios pedagógicos, sordo con sordo

Barrera Educativa: Al no interactuar con compañeros oyentes, y al no contemplar en su trabajo de equipo a una persona oyente, no se da provecho de los espacios

académicos para compartir experiencias e ideas con una población que tiene elementos valiosos para dar a conocer

Causa / hecho / razón: Aspecto curricular

Barrera Comunicativa: Los planes de estudios de los programas académicos son estándares para todos los estudiantes que ingresan a un programa determinado, lo que, en efecto, existen dificultades, cuando se oferta el aprendizaje de una segunda lengua (el inglés), y para el caso puntual de un estudiante sordo, el inglés se consideraría su tercera lengua.

Barrera Educativa: No hay adaptación curricular en los aspectos metodológicos de los programas académicos de UNIMINUTO para personas sordas. No se fortalece la primera lengua de un estudiante sordo (lengua de señas colombiana) ni una segunda lengua (el español).

A partir del método de investigación cualitativo, se presenta a continuación el análisis de las experiencias de los miembros de la comunidad académica entorno a las dificultades de aprendizaje de la población sorda. Uno de los criterios que debe tener en cuenta UNIMINUTO, es informar (y en lo posible formar) a los profesores y al programa en general, que tendrán estudiantes con condiciones diversas en el aula, generando estrategias de preparación del docente de acuerdo con sus metodologías pedagógicas en el aula. En este mismo sentido, a partir de los múltiples escenarios en los que un estudiante sordo se relaciona en el contexto universitario, y de acuerdo con los resultados del método de encuesta y entrevista a los diferentes actores de esta investigación, es claro que los estudiantes sordos se enfrentan a dificultades de relacionamiento comunicativo con sus compañeros oyentes. Los estudiantes sordos en los espacios pedagógicos, por lo general trabajan apartados, sordo con sordo, y los demás trabajan oyente con oyente, sin embargo, de los profesores encuestados, el 83,3% le han apostado a fortalecer la integración de los estudiantes sordos con los estudiantes oyentes a través

de diferentes metodologías pedagógicas.

Es importante dar a conocer que la mayoría de los profesores encuestados, con un 70,8%, aseguran que la barrera más visible es el problema de lectura y comprensión de textos en español, si bien es claro, en la universidad el idioma que predomina en las clases es el español, y para los profesores de todos los campos, ya sea de Comunicación, de Publicidad, de Diseño, de Fotografía, etc... implementan ejercicios, textos, actividades y metodologías en español, lo que es un gran reto para los estudiantes sordos trabajarlo y presentarlo con las mejores condiciones de calidad y de comprensión alta del español.

Este punto es fundamental, para poder reconocer que la barrera educativa del bajo nivel de dominio del español escrito, viene desde la formación de bachillerato de los estudiantes sordos, que, así como una persona oyente ha aprendido a hablar y escribir en español, no es cuestión de un ciclo corto de aprendizaje, por el contrario, es un proceso de enseñanza desde la época de la infancia, que, en consecuencia, los estudiantes sordos no han tenido desde su formación. Esto se debe a que gran parte de los sordos son formados en escuelas especiales para personas con pérdida auditiva, en donde la lengua que predomina los procesos de aprendizaje y enseñanza es la lengua de señas colombiana.

Este punto es cuestionable desde esta investigación, ya que no es pertinente formar a una persona sorda desde su infancia únicamente con la lengua de señas colombiana, dado que esta población no es predominante en un país como Colombia, donde actualmente no hay Instituciones de Educación Superior exclusivamente para personas sordas, como si sucede en la primera universidad para sordos ubicada en Estados Unidos, llamada Universidad Gallaudet, donde las personas que son incluidas son las personas oyentes. En segundo lugar, a partir de la experiencia en el Se-

millero de investigación LSC de UNIMINUTO, se permitieron abordar estrategias a partir de las barreras comunicativas y educativas identificadas desde la metodología cualitativa, específicamente a raíz de la necesidad de estandarizar los conceptos técnicos disciplinares del diseño gráfico en la Lengua de Señas, el cual se identificaron 150 conceptos sin estandarización a la Lengua de Señas Colombiana.

A partir del Modelo de Auto segmento Manual creado por el grupo lingüístico de la Universidad Nacional de Colombia, se obtuvo como resultados en el grupo de estudio de UNIMINUTO, el conocimiento y entendimiento del proceso de creación de una seña a partir de parámetros fonéticos y fonológicos para la lengua de señas colombiana. En este caso, a partir del Modelo se conoció la configuración manual, como una configuración que asume los movimientos de las manos. A su vez, la ubicación en que se encuentran las manos, la orientación de las manos, el movimiento y los rasgos manuales y no manuales, que caracterizan una seña al momento de conceptualizar su configuración manual a partir del contexto en que se crea la seña desde el componente visual y gestual.

CONCLUSIONES

Las experiencias pedagógicas y prácticas académicas y cotidianas, han permitido grandes momentos para poder reflexionar acerca de los procesos de aprendizaje y enseñanza, los cuales son implementados en diferentes entornos con poblaciones diversas. A partir del campo de la Comunicación-Educación en la Cultura, fue pertinente dar a conocer desde este campo, la apuesta de una perspectiva de reconocimiento de la lengua de señas, su colectividad y el diálogo entre comunidades oyentes y comunidades sordas.

A partir de este campo, el tema de educación superior inclusiva cuenta con muchas hegemonías de poder, ya que semestre a semestre admiten a cierta cantidad

de personas con alguna discapacidad para determinados programas académicos, sin tener en cuenta la necesidad de contar con las condiciones académicas necesarias para mejorar los procesos de aprendizaje y enseñanza en el sistema universitario.

Es importante reconocer que, dentro del Sistema de Educación Superior Colombiano, la población con necesidades diversas tiene un bagaje enriquecedor que nosotros como educadores debemos identificar, trabajar y proponer nuevas acciones y metodologías pedagógicas para el aprendizaje inclusivo con estas poblaciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barreto, A. (2016) Modelo de Auto segmento Manual MAM. Universidad Nacional de Colombia Bogotá.
- Ibrahim Zainuddin, Norlidah & Bakar Nordin, (2016) Needs analysis for graphic design learning module based on technology & learning styles of deaf students, Cogent Education.
- Instituto Nacional para Sordos INSOR, Instituto Caro y Cuervo ICC, (2006) Diccionario Básico de la Lengua de Señas Colombiana.
- Lineamientos: Política de educación superior inclusiva. Ministerio de Educación Nacional (2013) Bogotá – Colombia.
- Oviedo, A. (2001). Apuntes para una gramática de la lengua de señas colombiana. Bogotá: INSOR – UNIVALLE.
- Solano R. (2016) Interculturalidad Crítica y Pedagógica Decolonial Apuestas desde el In-surgir, Re- existir y Re-vivir. Comunicación- educación en la Cultura para América Latina: Desafíos y nuevas comprensiones. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO 2016.
- Stokoe, W (2004) El Lenguaje en las manos ¿Por qué las señas precedieron al habla? Colección Educación y Pedagogía, Fondo de Cultura Económica de México.

METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO DE ESPACIOS COMERCIALES

METHODOLOGY FOR THE TEACHING OF THE DESIGN OF COMMERCIAL SPACES

BEATRIZ ELENA ÁNGEL ÁLVAREZ
BEATRIZ.ANGEL@UPB.EDU.CO
CARLOS MARIO GUTIÉRREZ AGUILAR
CALICHEGUTI@GMAIL.COM
UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO

RESUMEN

En este trabajo se presenta el desarrollo de una propuesta pedagógica para el diseño de espacios comerciales a partir de los requerimientos funcionales de la operación. Para esto, se indican los elementos a tener en cuenta para la elaboración del diseño de la planta, y se muestran algunos de los desarrollos realizados por los estudiantes, con el fin de evidenciar la validez de la propuesta.

PALABRAS CLAVE

Espacios comerciales, pedagogía, diseño, funcionalidad, ergonomía.

ABSTRACT

This paper presents the development of a pedagogical proposal for the design of commercial establishments based on the operation functional requirements. For this, the elements to take into account for the elaboration of the design of the plant are indicated, and some of the developments made by the students are shown, in order to demonstrate the validity of the proposal.

KEYWORDS

Commercial spaces, pedagogy, design, functionality, ergonomics

INTRODUCCIÓN

Toda actividad industrial, comercial o económica en una empresa, independiente de su tamaño y número de trabajadores o usuarios, requiere un espacio físico donde desarrollarse; el conocimiento de los elementos requeridos en la operación, representan el éxito del diseño de la instalación, logrando la gestión exitosa de las operaciones como consecuencia del correcto diseño del sistema operativo, por medio de una propuesta que responda a las necesidades de cada empresa.

La globalización ha generado versatilidad en las empresas, ya que el mundo moderno ofrece cambios permanentes y altos flujos de información (Lee & Chiu, 2016). Estos hechos han obligado a las empresas a generar adaptabilidad en sus procesos y por ende en sus plantas de producción. Además, los nuevos modelos de operaciones han hecho que empresas que no se adapten a las nuevas realidades queden obsoletas, siendo la innovación, creación y diseño de procesos sostenibles uno de los grandes retos, con el fin de minimizar costos y mejorar indicadores económicos y de sostenibilidad (Anantasarn, Suriyaphadilok, & Babi, 2017).

Toda actividad económica requiere un sistema operativo que se encarga de transformar entradas, a través de un proceso, en una salida que puede ser un producto o servicio. Esta transformación incluye materiales, operaciones, gestión de la información y control del proceso, y debe ser administrado por la dirección de operaciones; para lograrlo es necesario el diseño del proceso, que responda a las necesidades de funciona-

lidad y a limitaciones de los equipos de producción y herramientas tecnológicas (Łacki Karol M., Joseph, & Eriksson, 2018).

La actualidad propone el reto de operaciones sostenibles, que creen valor en su cadena de suministros, integrando todas las áreas involucradas en el diseño de red de operaciones (Machado, Pinheiro de Lima, Gouvea da Costa, Angelis, & Mattioda, 2017). Algunos de los problemas que se generan en el sistema y diseño de operaciones, son respuesta al diseño de la planta física, lugar donde se lleva a cabo todo el proceso. El diseño y distribución de la planta son fundamentales para controlar y optimizar la eficiencia de los procesos y la sostenibilidad de las empresas, ya que incluye elementos necesarios para balancear la calidad y los costos. (Kostaropoulos, 2016).

El diseño operativo exige el análisis de la distribución física de equipos e infraestructura. Sin embargo, es necesario tener en cuenta una serie de pasos que permitan el correcto funcionamiento del proceso, a partir del alcance y objetivos de la empresa que permitan interconectar el diseño del sistema de operaciones con la planeación de las instalaciones (Lindskog, Vallhagen, Berglund, & Johansson, 2016).

Debido a la integración de sistemas de infraestructura, las decisiones de distribución y planificación de operaciones permiten que la dirección y diseño de operaciones puedan garantizar el desarrollo de todas las actividades involucradas (Saidi, Kattan, Jayasinghe, Hettiaratchi, & Taron, 2018).

DISEÑO DE LA PLANTA

El diseño del sistema operativo comprende: el diseño de producto, la planeación de la capacidad productiva, el diseño del flujo del proceso, la selección de equipos y proveedores, la localización de la planta, el diseño de sistemas de distribución, la inspección y el

aseguramiento de la calidad, los sistemas de control de producción y el estudio del trabajo (Alfieri, Cantamessa, Montagna, & Raguseo, 2013). Por esto, los procesos organizacionales, independiente del tipo de empresa, se dividen en seis fases, como se muestra en la imagen 1. Este proceso debe ser revisado de manera continua cuando los cambios en el entorno así lo demanden.



Imagen 1. Diseño del sistema de operaciones (Elaboración propia)

Para el estudio de distribución de plantas, se cuenta con herramientas que permiten realizar un diagnóstico del estado de la empresa, evidenciando los problemas que desde la distribución física afectan la gestión de las operaciones. Muter propone el método SPIF (Systematic Planning of Industrial Facilities), el cual evalúa a la empresa como un sistema compuesto por tres subsistemas visualizados en la imagen 2. En este caso particular, se da un énfasis en el sistema de distribución de planta, el sistema de manutención y el sistema de almacenaje.

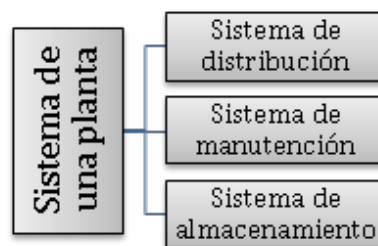


Imagen 2. Subsistemas de una planta. (Elaboración propia a partir de Muther & PcPherson, 1979)

En el subsistema de distribución de planta, se determina el orden de los medios operativos o productivos; el subsistema de manutención lo complementa, ya que se evalúa y permite solucionar los problemas propios de materiales, flujo del proceso, desplazamientos, que en muchos casos determinan altos costos de operación; este subsistema comprende el manejo de materiales y los sistemas de transporte. El subsistema de almacenamiento permite identificar las necesidades de espacio de materiales y productos que deben ser guardados.

El objetivo de este trabajo es el desarrollo de una propuesta pedagógica para el diseño de un espacio comercial a partir de los requerimientos funcionales de la operación.

METODOLOGÍA

La gestión de operaciones tiene que ver con los procesos, los materiales, la maquinaria, las personas, las cantidades, los plazos y tiempos de la operación, así, la distribución se convierte en un determinante de la eficiencia. El diseño del proceso, busca el correcto funcionamiento de las operaciones y requiere que se analice la distribución física de instalaciones, para determinar problemas y realizar propuestas dirigidas al mejoramiento de la productividad, se utiliza

una metodología que asegure abordar los diferentes factores que intervienen en los procesos, necesarios al momento de realizar el diseño y distribución del espacio físico.

Por medio del estudio del producto y el proceso se determina el orden de los medios productivos y las áreas requeridas, para llevar a cabo las diferentes actividades de la empresa, evaluando los problemas de materiales, desplazamientos y almacenamientos.

La distribución de plantas o Layout, requiere, por lo tanto, el análisis del producto y del proceso para determinar las áreas requeridas, de manera que puedan ejecutarse las actividades en los espacios de circulación y almacenamiento, en procesamiento de materia prima y producto terminado.

En muchas empresas los problemas de manutención y almacenamiento se deben a espacios pequeños, mala distribución o uso inadecuado del espacio, entresijos que dificultan el movimiento del material, excesos de desplazamientos, sobre esfuerzos que se derivan en problemas ergonómicos que afectan la seguridad y salud del trabajador. Por esta razón, proponer alternativas del manejo de materiales en las empresas, ayuda a la solución de problemas, partiendo de ideas prácticas y versátiles ayudando a crear economía de movimientos y desarrollando métodos de reducción a la fatiga del trabajador y a los costos de la operación.

El análisis de todos los factores involucrados en el diseño de una planta para un espacio comercial, son fundamentales para generar distribuciones adecuadas, permitiendo un desarrollo operativo de alta confiabilidad y sostenibilidad dentro de una empresa.

Cuando se obtiene un diseño de plantas coherente a los objetivos de la empresa, se logra desempeñar el diseño de sistemas de procesos de manera óptima y alcanzar la excelencia operacional.

La metodología para la enseñanza del diseño de espacios comerciales, se ha llevado a cabo a través del estudio de casos desarrollados por los estudiantes en la facultad de Ingeniería Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana, en donde los estudiantes deben abordar el diseño de espacios comerciales, a partir de una serie de restricciones y condicionamientos que son propuestas por el docente. El estudiante se basa en elementos como el producto, el flujo que debe seguir el proceso, el número de personas que trabajan en el establecimiento, las ventas en un tiempo determinado, los materiales requeridos tanto para el proceso como para el producto que tendrán que ser almacenados. A partir de las características propias de los elementos citados y en un espacio físico limitado se desarrolla la propuesta de diseño.

RESULTADOS/DISCUSIÓN

Este trabajo, presenta diferentes casos que han sido desarrollados en el aula de clase, donde se alcanzan las competencias necesarias para dar soluciones al diseño de plantas en espacios comerciales que prestan atención al público, evaluando factores ergonómicos, materiales, maquinaria, desplazamientos y almacenamientos referentes al proceso.

A continuación, se presentan registros fotográficos con los resultados entregados por los estudiantes en diferentes semestres, evidenciando las temáticas de los espacios comerciales desarrollados.

Productos industriales, donde la propuesta se basó en el diseño del stand en una feria reconocida, lo que obligaba a cumplir restricciones particulares presentadas por la feria.



Propuestas de almacenes de ropa basadas en marcas reconocidas del mercado.



Propuestas de productos alimenticios en un centro comercial, con restricciones de espacio.



CONCLUSIONES

La eficiencia operativa toma cada vez mayor importancia para las empresas, y depende de condiciones del proceso a través del cual se elabora el producto o el servicio, sin embargo, este proceso requiere apoyarse en el diseño de la planta en la cual se llevarán las diferentes actividades para garantizar el flujo del proceso.

El concepto de distribución de plantas aplica a cualquier tipo de empresa, independiente de su tamaño o actividad económica. Por lo tanto, la metodología que se aplique a una gran empresa es replicable de la misma forma en una empresa pequeña, permitiendo garantizar la eficiencia del diseño.

Esta propuesta pedagógica permite el desarrollo de una propuesta de diseño en un espacio comercial, alcanzando el cumplimiento de los objetivos de funcionalidad y exigencias operativas, sin conocimientos previos en diseño por parte de los estudiantes.

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

Alferi, A., Cantamessa, M., Montagna, F., & Raguseo, E. (2013). Usage of SoS methodologies in production system design. *Computers & Industrial Engineering*, 64(2), 562–572. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cie.2012.12.007>

- Anantasarn, N., Suriyapraphadilok, U., & Babi, D. K. (2017). A computer-aided approach for achieving sustainable process design by process intensification. *Computers & Chemical Engineering*, 105, 56–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compchemeng.2017.02.025>
- Kostaropoulos, A. E. (2016). Plant Design of Food Manufacturing “Units” BT - Reference Module in Food Science. Elsevier. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-08-100596-5.21041-X>
- Łacki Karol M., Joseph, J., & Eriksson, K. O. (2018). Chapter 32 - Downstream Process Design, Scale-Up Principles, and Process Modeling* BT - Biopharmaceutical Processing (pp. 637–674). Elsevier. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-08-100623-8.00032-3>
- Lee, C.-C., & Chiu, Y.-B. (2016). Globalization and insurance activity: Evidence on the industrial and emerging countries. *The North American Journal of Economics and Finance*, 36, 328–349. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.najef.2016.03.002>
- Lindskog, E., Vallhagen, J., Berglund, J., & Johansson, B. (2016). Improving Lean Design of Production Systems by Visualization Support. *Procedia CIRP*, 41, 602–607. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.procir.2016.01.004>
- Machado, C. G., Pinheiro de Lima, E., Gouvea da Costa, S. E., Angelis, J. J., & Mattioda, R. A. (2017). Framing maturity based on sustainable operations management principles. *International Journal of Production Economics*, 190, 3–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijpe.2017.01.020>
- Redutskiy, Y. (2017). Integration of oilfield planning problems: infrastructure design, development planning and production scheduling. *Journal of Petroleum Science and Engineering*, 158, 585–602. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.petrol.2017.08.066>
- Saidi, S., Kattan, L., Jayasinghe, P., Hettiaratchi, P., & Taron, J. (2018). Integrated infrastructure systems—A review. *Sustainable Cities and Society*, 36, 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.scs.2017.09.022>
- Muther, R. y PcPherson, K., “Systematic planning of industrial facilities - S.P.I.F.”, Edit.:Management and industrial research publications, Kansas City, 1979

ESTEREOTIPOS Y CONVENCIONES ACERCA DE LA CREACIÓN DE UNA MARCA

JOSÉ RODRIGO OROZCO PAPAMIJA
ROIDROMOOROZCO@GMAIL.COM
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL
CAUCA

RESUMEN

Una de las labores reiterativas en la vida profesional de un diseñador es crear marcas, logos, símbolos, íconos, no son lo mismo, aclaro, pero suele ponerse un entusiasmo similar en la tarea de abstracción y en pensar sobre ciertas convenciones gráficas y cromáticas —las representaciones dentro de un sistema de dinámicas humanas, las redes entre ideas que se conectan y determinan eso (marca) y por los valores que lo envuelven—; mucho se ha escrito sobre ello y para ello, lo que quiero exponer tiene que ver con mi experiencia como diseñador, ilustrador de relatos gráficos, escritor y como estudiante de doctorado en Antropología, precisamente la antropología de crear una marca, la narrativa de una marca.

Uno de los problemas que más se solían señalar hace algunos años, y me atrevo a referir como una preocupación habitual, es la relación de la forma con el uso o funcionalidad, eso a lo que se parece eso para lo que fue hecho, el enorme flujo de productos para poder usar algo, herramientas insólitas para reparar aparatos aún más insólitos; recuerdo haber visto en un catálogo, mientras viajaba en avión, una escalera para que los gatos subieran a la cama, y miré a mi alrededor intentando descubrir quién de todos nosotros compraría tal cosa —innovación o esnobismo—. Se trata de una inquietud por la fabricación exacerbada

de aparatos inútiles y el diseño de marca que ello requiere, a propósito de una idea reciente y creada en el afán de educar y crear en la sociedad la necesidad del diseño.

PALABRAS CLAVE

marca, gráfica, diseño, narrativa, antropología.

INTRODUCCIÓN

Teníamos que hacer un trabajo de branding (marca, eslogan, look, sitio web, anuncios publicitarios, etc.) para una nueva marca de jeans, con un objetivo femenino de mercado; pedí la tarea de hacer investigación de campo para convivir un poco con los dueños del negocio de jeans, profundizar en mi labor como diseñador acerca de la importancia que tiene la ‘marca’ como factor decisivo de compra, la marca por encima de la calidad, porque la calidad es una ‘obvia’ característica de un producto que hace grandes inversiones en campañas publicitarias en la carrera del posicionamiento comercial. Sin pretender generalizar, pero ¿qué otra cosa se hace en la encuestas, de acuerdo o no de acuerdo? A la gente le gusta que la marca se vea; no me lo dijeron abiertamente pero se suelen identificar con una marca, ojalá de difícil acceso económico, dado que ello es símbolo consecuente de la capacidad de adquisición. Querían que la nueva marca compitiera y se pareciera en cualquier cosa con las ya posicionadas, en color, tipo de letra, forma, contra-forma, diseños y estilos de las prendas. El trabajo de campo arrojó que la marca deseada debía parecerse a lo que ya había en el medio, no querían algo novedoso, no les interesaba que les presentásemos otras posibilidades comunicativas. “Me gustaría que mi sobrina y mi nieta fueran las modelos”, me dijo el dueño de la empresa. “Quiero que en la valla estemos toda la familia, joven, esta es una empresa familiar”. El ‘patrón’ estaba convencido que esa era la caracte-

rística de la empresa, la familia era sin duda el motor que cada día hacía trabajar a todos los miembros de la ‘fami-empresa’; sí, era necesario caracterizar, estar allá en la fábrica, un almuerzo con los dueños, saber qué motiva los diseños de cada pieza, de dónde importan las telas, cierres y broches, qué fábrica les surte los hilos y quién hace mantenimiento a las máquinas, cómo manejan los horarios y al personal, etc.

Dónde se venden los productos y cómo los venden fue clave para crear la marca y frase que los caracterizaría. Sugerimos que se llamara “Pecado” jeans prohibidos, y les hablamos de las beneficios, del mercado que se abriría, de la contradicción que significa tener algo prohibido; el isologo tendría una manzana en lugar de la letra ‘a’ de Pecado. Le preguntamos a los dueños: “¿Existe un día en que, si se examina a profundidad el comportamiento humano desde principios morales ‘católico apostólico romanos’, no se cometa pecado, un día en que estemos libres de pecado?”, no, no funcionó, para ellos era simplemente inadmisibles un nombre así para su empresa. Regresamos con otros nombres para la empresa como “That jeans”, “Casual”, “Jeans Ram” (por el apellido de los dueños), y otros que ya no recuerdo, y nada les gustaba; intentábamos, desde la mirada estándar que ellos tenían, brindarles algo. Sí, era una fami-empresa; un amigo les preguntó: “¿Qué nombre les gustaría?”, a lo que continuó un largo silencio, ellos no sabían cómo llamarse, pero sabían cómo no llamarse. Resultaron posibles nombres para la nueva marca a propósito de nietas, sobrinas, de bebés que no lograron sobrevivir, mascotas, acrónimos, siglas. Durante muchas sesiones, no logramos conectar, el espíritu de la empresa con un nombre que diera cuenta de ese propósito empresarial familiar.

Dos cosas nos preocupaban, que nuestros honorarios se vieran comprometidos por no dar solución pronta al encargo, y que al no poder concluir con éxito el servicio, nuestra propia empresa estaría en riesgo.

Nuestra misión parecía sencilla: analizar el mercado, por lo pronto local, de jeans, visitar la empresa para observarla desde adentro e idear, con la información recolectada un nombre y marca. Práctico y quizá rápido.

Por un lado no tuvimos la suficiente capacidad de ofrecer lo que logramos, por otro, quizá los dueños simplemente no se ponían de acuerdo para aceptar nuestras propuestas.

“[...] la enorme dificultad que supone comprender una cultura por parte de quienes no pertenecen a ella”. Este argumento se llevó aún más lejos, llegando a ponerse en tela de juicio que “una persona —extranjera o nativa— pueda captar algo tan vasto como es toda una forma de vida y encontrar palabras adecuadas para describirla”. (Geertz 1983)

Clifford Geertz, becas de investigación, prestigio en ascenso, fama en ámbitos académicos. Puede decir que una etnografía es un retrato incompleto e inacabado, una labor apenas utópica. Pero, quizá no confrontó a unos malienses que no estaban de acuerdo con el retrato que este les hacía, con el modo de describir una u otra práctica, con la forma en que era relatada su cotidianidad, no aplazó o canceló la publicación de sus ‘observaciones’, tal vez algunas confrontaciones “académicas” de los textos, mas no de quienes configuraban y estaban en esos escritos. En efecto, el ejercicio antropológico es solo una representación de la realidad pero no es transparente, es una fabricación, como crear una marca o un eslogan para unos jeans; ficciones que operan de maneras resumidas en libros, artículos, catálogos, clases académicas, o, logos, comerciales, jingles, por supuesto, estos tres últimos obedecen a otras rutas de mercado y representación comercial. Así fue, cuando intentamos crear la marca para los jeans, estábamos imponiendo nuestras miradas, nuestros juicios “expertos” y no logramos retratar a esos “objetos” de análisis, precisamente porque no eran “objetos”, se trataba de

una creación para gente que siente, piensa, vive y ello está puesto en esas prendas, quienes nos contrataron tenían la capacidad de dialogar, de reprobar las propuestas, porque la representación que ofrecimos no les satisfacía. Está claro, no confundir la antropología de una sociedad, con lo que dicha sociedad es.

La familia dueña de la empresa nos animaba, nos regalaron algunas prendas para probar la calidad y comodidad, para ‘sentir’ aquello a lo que debíamos nombrar e imponer en el mercado. Para mí la marca seguía siendo “Pecado”, no podía quitarme esa idea, hay relaciones y relacionamientos que, al no ser una y otra cosa, simplemente no se pueden separar, me seducía el cliché de lo prohibido.

¿A quién se debería complacer? Nosotros debíamos satisfacer a las personas que nos contrataron, darles una ‘bella’ imagen; también era necesario entrar a un mercado con éxito y así remunerar la ‘inversión’ que significaba contratar la construcción de una marca.

“[...] la antropología existe en el libro, en el artículo, en la conferencia, en la exposición del museo y hoy en día a veces en la película cinematográfica. Darse cuenta de esto significa comprender que la línea que separa modo de representación y contenido sustantivo no puede trazarse en el análisis cultural como no puede hacerse en pintura; y ese hecho a su vez parece amenazar la condición objetiva del conocimiento antropológico al sugerir que la fuente de éste es, no la realidad social, sino el artificio erudito”. (Geertz 1997)

La marca para los jeans debería simbolizar comodidad, calidad de las prendas, los bellos y exclusivos diseños, las costuras realizadas con esmero y atención, excelsa moda y distinción, una familia emprendedora y trabajadora con sueños de progreso; esa era la red de sentido y significado que debía ser traducida en una marca; una marca es un artificio de

erudición publicitaria, un ardid propagandístico por y en el cual se mueven cantidades enormes de dinero. Debíamos corresponder a un mercado y sensibilidad estético-formal de gente que quizá no conoce la ‘demanda estética’ de la publicidad. Una etnografía, no creo que se aleje de ese conducto, concordar con un imaginario académico de investigación y ser efectivo en términos editoriales o museísticos para ampliar ese mismo ideal acreditado.

“En suma, los escritos antropológicos son ellos mismos interpretaciones y por añadidura interpretaciones de segundo y tercer orden. (Por definición, sólo un “nativo” hace interpretaciones de primer orden: se trata de su cultura.) De manera que son ficciones; ficciones en el sentido de que son algo “hecho”, algo “formado”, “compuesto” —que es la significación de fictio—, no necesariamente falsas o inefectivas o meros experimentos mentales de ‘como si’”. (Geertz 1997)

Les presentamos otra serie de propuestas, con mucho color, algunos casi idénticos a otras marcas ya establecidas, propusimos nombres bíblicos, hubo planteamientos más experimentales e incluso una atrevida campaña en que los y las modelos estarían desnudos, porque los jeans eran tan cómodos que no se sentían, y te daban tanta confianza que creías que podías ir por el mundo sin ropa, conquistarlo todo con carácter y certeza. Ideamos una maravillosa interpretación, creamos un universo que se podía conquistar usando unos jeans. Nada de lo anterior les gustaba, nada de lo que fue presentado les seducía, solo se limitaban a escucharnos y decir que éramos muy inteligentes y creativos, que nuestra imaginación no conocía límites. “¿Cómo le gustaría llamar a su empresa?”, le preguntó una amiga, entre exasperación e indulgencia; le costó mucho esfuerzo parecer amable, según nos contó después de salir de esa reunión. El señor tardó en responder, sonreía nervioso y miraba hacia el techo, nos dijo: “Mi mamá me enseñó a tejer y a coser,

a mi papá no le gustaba que mi madre me enseñara esas cosas, —cerró los ojos y negó con la cabeza, continuó—: eran otros tiempos y mi mamá tuvo que enseñarme a escondidas, si ella viera lo que hemos logrado al día de hoy con eso que ella me enseñó y luego yo le enseñé a mi familia, estaría orgullosa”. La empresa debía llamarse como la madre del dueño, sin duda; así se hizo, y en la siguiente reunión todos aplaudieron, estaban felices, nos felicitaron y nos invitaron a cenar con ellos. Y todos los demás nombres que fueron propuestos anteriormente servirían para las colecciones y estilos que fabricaban.

En la academia, en la que me tocó aprender, en diseño, te instruyen para omitir la sensibilidad del cliente, te dicen una y otra vez que quien te contrata no sabe lo que quiere ni lo que no quiere, lo único que tiene es dinero para pagar tus honorarios. Cuando la marca creada es exitosa, uno se cree timado sea cual sea el pago recibido; si una marca no triunfa, el dinero recibido por honorarios se piensa casi como un timo, un asalto a la buena fe. La preocupación moral de no satisfacer un encargo de diseño, ¿cómo se reembolsa la desdicha y fracaso de una marca que sencillamente no cumple con aquello para lo que fue hecha? ¿Cómo se repara a una comunidad que no está de acuerdo con el retrato realizado?

“El análisis cultural es intrínsecamente incompleto. Y, lo que es peor, cuanto más profundamente se lo realiza menos completo es. Es ésta una extraña ciencia cuyas afirmaciones más convincentes son las que descansan sobre bases más trémulas, de suerte que estudiar la materia que se tiene entre manos es intensificar las sospechas (tanto de uno mismo como de los demás) de que uno no está encarando bien las cosas. Pero esta circunstancia es lo que significa ser un etnógrafo, aparte de importunar a personas sutiles con preguntas obtusas”. (Geertz 1997)

Constituir una representación con ideas impuestas a la realidad o forzando contextos a simples retratos, maniobrando con prejuicios, llegar a una comunidad con condiciones y puntos de vista anticipados, aterrizar con opiniones y juicios preconcebidos, llegar con imaginarios ocurridos en libros, cine, clases académicas y comerciales de televisión, sobre todo, comerciales turísticos. No recuerdo haber discutido con alguien el por qué un medio social y cultural asigna tal o cual mirada, y que juntos propusiéramos algo para resolverlo, para educar en el consumo de contenidos visuales, o tal vez sí, y hubo planes que olvidamos algunas horas después; así ocurre, se designa genéricamente a personas una condición, una raza, una edad, un género, una etnia, una y solo una orientación sexual, nacionalidad, gustos, etc. El resultado de tal caracterización suele ser una manera de formular un juicio de valor para un grupo, justificados en género, profesión o sexo, un eufemismo.

Aprendí en las clases de metodología del diseño, en las clases de semiótica y talleres de diseño básico, que el diseño gráfico se mueve entre convenciones y abstracciones para hacer efectiva, o al menos posibilitar, la comunicación; crear una marca es establecer una actitud, una marca es una representación básica de forma y contra-forma, se hace con grafías icónicas convencionales, se crea un símbolo que significará a un servicio o producto, y una vez que se logra establecer se convertirá en un cliché de buena calidad o quizá no, se instaurará como estereotipo de aquello que vende, una aptitud probablemente, una respuesta posiblemente, tendrá tal carácter que podrá representar sueños e instaurará un sentido de realidad desde la fantasía que promueve. Entiendo que la etnografía opera en sentido contrario, es decir, halla objetos y/o costumbres, personas que hacen tales objetos y practican ciertas costumbres y el empeño etnográfico consiste en descifrar el por qué de un ritual en que se magnifica el uso de uno u otro objeto y se celebran algunas costumbres; y parten de un objeto, de un ob-

jeto que les interpela con el medio en que viven, unas costumbres los ensambla con aquello que les rodea, ontologías y cosmogonías bullendo en un enorme y probablemente incalculable sentido de verdad, tramas de significados hirviendo.

Es posible que un pantalón se convierta en objeto fetiche, que reciba mucha atención de quien lo usa y de quienes observan el uso. Las personas encuestadas para crear la marca de jeans hicieron énfasis en la importancia de una marca que se vea, se note, y si eso pasa entonces hará notar a quienes visten tal prenda.

Y con ello por fin me acerco a lo que quiero decir: los estereotipos están ahí, creados como una posibilidad representativa para designar y comunicar, para oponer y relacionar. Conectamos con una y otra categoría que nos faculta para reconocer estándares, para separar o unir los conocimientos anteriores que poseemos sobre ello, ¿de qué otra manera pudiéramos reconocer, identificar, ver las cosas?

Nuestros afectos, la acumulación de experiencias, la publicidad, el cine, los medios de comunicación masiva, la academia, las marcas de todo aquello que consumimos en relación a los estereotipos, modifica y moldea constantemente lo que sentimos para considerarnos en prejuicio, antagonismo, o amistad, confianza, neutralidad o desinterés. Oponerse a la persistente irrupción de información intencionada, es una posibilidad difícil, sería algo así como el estereotipo de lo no estereotipado; sirve, sirve el estereotipo. Invertimos gran parte de nuestra vida caracterizando y caracterizándonos.

“Los estereotipos retienen unas cuantas características “sencillas, vividas, memorables, fácilmente percibidas y ampliamente reconocidas” acerca de una persona, reducen todo acerca de una persona a esos rasgos, los exageran y simplifican y los fijan sin cambio o desarrollo hasta la eternidad”. (Hall 2010)

El nombre estaba claro y definido, pero la marca que logramos realizar, al comienzo, no satisfizo completamente a los dueños de la empresa, ellos no se identificaban con el tipo de letra que se usó; los colores en las aplicaciones les parecía ‘feo’, ‘insípido’ y de poco impacto; postales, marquillas, etiquetas y bolsas, simplemente no eran lo que habían imaginado y aquello imaginado estaba encriptado, imposible de ver. Nos pidieron disculpas por el tiempo invertido en el ‘gran trabajo hecho’, por nuestro empeño y profesionalismo. Les pedimos una última oportunidad que consistía en hacer una prueba con usuarios, con potenciales clientes, con transeúntes, con un par de empresarios; aceptaron nuestro esfuerzo final. Funcionó, un gran porcentaje de las personas consultadas consideraron agradable, apropiada, interesante, bonita, de buen gusto, seductora, etc., a la marca; los pocos que no gustaron de ella eran personas con afán, personas mayores que no usaban jeans y/o cuyos cuerpos no se ajustaban a los diseños. Todo fue registrado en video y fotografía, les mostramos las opiniones.

“La representación es una práctica, una clase de “trabajo”, que usa objetos materiales y efectos. Pero el sentido depende, no de la cualidad material del signo, sino de su función simbólica. Porque un sonido particular o palabra está por, simboliza o representa un concepto, puede funcionar, dentro de un lenguaje, como un signo y portar sentido —o, como dicen los construccionistas, significar (sign-i-ficar)—”. (Hall 2010).

Cambiaron de opinión, ahora se sentían confiados y creían más en la empresa, un nuevo sentido común de prosperidad había sido impuesto; fueron convencidos de que esa marca sí los podía representar. Muchos de los testimonios a favor fueron usados para piezas gráficas de publicidad y los argumentos en contra se convertirían en potenciales mejoras y productos para esos factibles consumidores. Ahora, la marca era un

estereotipo, era algunas cosas, muchas cosas, pero también había dejado de ser muchas otras.

“No sólo habitamos un mundo naturalizado, en buena medida gracias a la labor de los estereotipos, sino que somos naturalizados en él. La subjetividad también es un producto estereotipado. Por eso (para eso) los estereotipos cumplen una doble marcación: marcan lo externo (lo otro) y lo interno (lo mismo). La diferencia entre lo otro y lo mismo es jerárquica porque el segundo se asume como primario, auto-formado, activo y complejo. lo mismo es el lugar y origen de la enunciación de lo otro; es el intérprete y lo otro el interpretado”. (Gnecco, 2014)

Los jeans y sus fabricantes tenían una marca, y ella los definía, serían lo que la moda sugiera, significarían lo que en cada temporada sea más popular.

Algunas comunidades han sido catalogadas, caracterizadas, identificadas, representadas en libros, ensayos, documentales, fotografías; y quizá esas mismas comunidades ahora sean esas representaciones. Y en algunos casos se ha logrado confundir a la antropología de una sociedad, con lo que dicha sociedad es. Se ha construido un imaginario de ciertos grupos sociales (documentos académicos, registros, investigaciones etnográficas, conferencias) más allá de lo que ese grupo social es. Pero con ese fragmento espacio-temporal de la vida de la gente, mas no de la gente (la gente está viva, se transforma y está en constante cambio junto con su entorno) se mueven los relatos, los imaginarios, las narrativas.

“Si definimos los otros como una suerte de ficción (en la cual, no hay que olvidar, intervienen múltiples personajes raros: dioses, espíritus, brujos...), nosotros nos definimos por lo mismo como observadores objetivos, atentos por demás a no dejarnos arrastrar por las historias de los otros, a no dejarnos imponer un rol; al hacer esto, no pensamos en las ficciones que

vivimos nosotros mismos” (Augé, 1998:46; citado en Olmos 2011).

Creamos nuestra obra, nuestra obra nos crea a nosotros. Y también puede destruirnos. Es decir, los sueños se hacen realidad.

Debo aclarar que el relato referente a la creación de la marca para jeans, es totalmente ficticio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Geertz, Clifford. 1997. “Descripción densa”. La interpretación de las culturas. Barcelona: Gedisa Editorial.

Walmsley, Emily, «Bailando como negro»: ritmo, raza y nación en esmeraldas, ecuador. Tabula Rasa [en línea] 2005, (enero-diciembre) : [Fecha de consulta: 23 de abril de 2017] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=39600310>> ISSN 1794-2489

Gnecco, Cristóbal, Notas sobre una imagen de África Tabula Rasa [en línea] 2014, (Enero-Junio) : [Fecha de consulta: 23 de abril de 2017] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=39631557002>> ISSN 1794-2489

Olmos Aguilera, Miguel. Alteridad, etnografía y estereotipos de lo fantástico en la frontera México-Estados Unidos. Cuicuilco [online]. 2011, vol.18, n.50, pp.207-227. ISSN 0185-1659.

DISEÑO DE HERRAMIENTAS PARA LA CONCEPTUALIZACIÓN DE ESTILOS DE APRENDIZAJE EN EMPRENDEDORES SOCIALES

(DESIGN OF TOOLS FOR THE CONCEPTUALIZATION OF LEARNING STYLES IN SOCIAL ENTREPRENEURS)

ALEXA IVANNOVA BAUTISTA RAMÍREZ

ALEIV.BAUTISTA@GMAIL.COM

JHONN DAVID BLANCO GUERRA

JHONNBLANCO1022@GMAIL.COM

DANIEL ESTEBAN MOYANO HERNÁNDEZ

DANNYMH89@GMAIL.COM

FUNDACIÓN UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE COLOMBIA.

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL.

GRUPO DE INVESTIGACIÓN: CEIDE

SESO SEMILLERO DE EMPRENDIMIENTO SOCIAL

RESUMEN

Según la agencia EFE (2015) la problemática más evidente por la cual los emprendimientos sociales colombianos fracasan se debe al bajo porcentaje de capacitaciones y procesos de aprendizaje; es decir la falta de conocimiento requerida para la construcción de un modelo de negocio, es importante tener en cuenta que la conceptualización de una empresa, en un mundo complejo, envuelto en incertidumbre y con altos flujos de información, puede ser una iniciativa de alta dificultad (Osterwalder, 2004)

El propósito de este documento es caracterizar a los emprendedores sociales, en términos de su estilo de aprendizaje, para determinar unos criterios que faciliten su capacitación en torno a talleres de concepción, escalamiento y sostenibilidad de los modelos de negocios (Elkington, Hartigan y Litovsky, 2010).

Para este proyecto se desarrolló una etapa investigativa, en la cual se hizo el reconocimiento de conceptos básicos como emprendimiento social y tradicional, innovación, modelos de negocio y otros (Trujillo y Bastidas, 2018).

Como metodología se empleó el Design Thinking, que busca analizar y dar solución a problemas, por medio de productos o servicios que satisfagan de una manera más efectiva las necesidades de los usuarios, haciendo que estos sean parte activa de la creación. Dando paso a las fases de observación y análisis de los participantes, para definir y comprender el perfil de emprendedores, determinando así el estilo de aprendizaje de cada uno; sustentándose en el modelo teórico de David Kolb (Año 1984).

Se evidencia, primeramente, que la herramienta al ser concebida desde el pensamiento característico del diseño, posibilita procesos de creación de significados conjuntos de manera ágil y rápida; segundo, permite a través de la interacción de los emprendedores e investigadores construir relaciones de confianza; tercero, esta caracterización permitirá plantear un taller fundamentado para que los emprendedores conciban sus modelos de negocios sociales (Trujillo y Bastidas, 2018).

PALABRAS CLAVE

Estilos, aprendizaje, visual, emprendimiento, pensamiento.

ARTÍCULO INTRODUCCIÓN

El emprendimiento social consiste en “la búsqueda del progreso social, mediante la remoción de barreras que dificultan la inclusión, la ayuda a aquellos temporalmente debilitados o que carecen de voz propia y la mitigación de efectos secundarios indeseables

de la actividad económica” (Barrera Duque, 1971). Tradicionalmente, el emprendimiento social es asociado a obras benéficas o de caridad sin ánimo de lucro, es decir; negocios que tienen principalmente objetivos sociales donde los excedentes son reinvertidos nuevamente en el negocio o en la comunidad y su avance, claramente diferenciados de los negocios tradicionales que son impulsados por la necesidad de maximizar las ganancias de los grupos de interés y los dueños (Dees y Anderson, 2006).

Ahora bien, Ramírez-Prado (2015) dice que los estudios desarrollados por Foro Económico Mundial (FEM, 2014) muestran que Colombia se encuentra entre los primeros países emprendedores, calificándolos con un 21,7% de emprendimiento, 38,2% de innovación y 18,8% de ambición. Pese lo anterior el gobierno colombiano informa por medio de estadísticas que solo la mitad de los emprendimientos se estabilizan como empresas y sólo un 10% de estas iniciativas subsiste en el mercado, Así la directora de MiPyme, afirma que a pesar de las estrategias del Ministerio de Desarrollo Económico, de elaborar iniciativas que ayuden emprendimientos de pequeñas y medianas empresas, por medio de normativas como la Ley MiPyme, donde se buscan apoyar los proyectos de los emprendedores colombianos, considera que además de la dificultad al acceso de capital económico, el problema, se debe al bajo porcentaje de accesos a capacitación y a las metodologías de enseñanza (Agencia EFE, 2015).

Debido las cifras y falencias encontradas en medio de la investigación; anteriormente comentadas, se planteó como pregunta problema ¿Cómo desde el Diseño Industrial se puede generar un instrumento que sea útil, usable y comprensible, para conceptualizar los estilos de aprendizaje de emprendedores sociales?, a pesar de que actualmente , los nuevos emprendedores cuentan con metodologías ágiles para probar y validar sus ideas intuitivamente, con gran rapidez

y a bajo costo (Osterwalder y Pigneur, 2010), todavía hay carencia de herramientas didácticas para la identificación y caracterización de estilos de aprendizaje en emprendedores.

La herramienta busca la caracterización de emprendedores sociales en términos de su estilo de aprendizaje, para así determinar unos criterios que faciliten su capacitación en torno a talleres de concepción, escalamiento y sostenibilidad de los modelos de negocios establecidos por Trujillo y Bastidas (2018).

Para el desarrollo de la herramienta, se tuvo como referente la teoría de Learning Style Inventory (L.S.I), que permite identificar estilos de aprendizaje; es decir cómo las personas procesan la información.

Dicha teoría fue desarrollada por David Kolb (1984), teórico de la educación, quien plantea que al aprender algo debemos trabajar o procesar la información que se recibe, esto se logra por medio de las experiencias, las cuales Kolb clasifica en 2 tipos (Figura 1):

-Experiencia concreta: Donde el aprendizaje se da al estar involucrado en una actividad o experiencia y evocando cómo se sintieron ante esto.

-Experiencia abstracta: De forma consciente o inconsciente, las personas desarrollan teorías, clasifican o generalizan las experiencias, esto permite analizar diferentes “panoramas” e identificar patrones y normas.

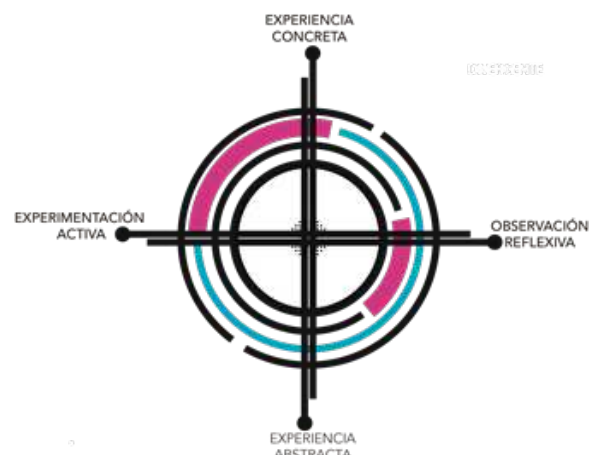


Figura 1. Tipos de experiencia y conocimiento
Desarrollo: Propio.

Asimismo estos dos tipos de experiencia, se transforman en conocimiento cuando se evidencian las siguientes características (Figura 1):

-Observación reflexiva: Se piensa sobre lo aprendido por la experiencia para obtener más información o profundizar su comprensión de la experiencia.

-Experimentación activa: Se aplica la información aprendida al mundo real.

Finalmente el autor considera que para alcanzar un aprendizaje efectivo, el ser humano debe pasar por 4 etapas (Figura 2), las cuales se basan en la experiencia, y estas se sintetizan en la ilustración 1 en lo actualmente conocido como “ciclo de kolb” (Kolb, 1984)

Estas etapas se clasifican en fases, que tienen como principio la experimentación (Gómez P., s.f), para ampliar la ilustración anterior se emplea la figura 2.

- Hacer: Cómo elaboramos las cosas, hace parte de la fase de experiencia concreta.

- Reflexionar: Análisis de los actos que realizamos, sobre la experiencia, teniendo en cuenta causas-efectos, es una fase de observación reflexiva.

- Pensar: Conclusiones y juicios que emitimos, estos son principios que asociamos a conjuntos de circunstancias más amplios que la experiencia, por ello esta fase se considera una conceptualización abstracta.

- Experimentar: Llevamos a la práctica las conclusiones obtenidas, esto nos permite generar una guía de acción para actividades futuras, esto hace parte de la experimentación activa.

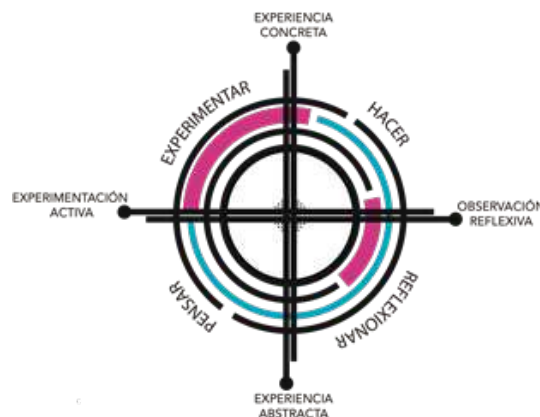


Figura 2. Etapas de aprendizaje efectivo. *Desarrollo: Propio.*

En la cotidianidad los seres humanos pueden dominar en una o dos de las fases anteriormente mencionadas. Según la fase y de cómo se presente el material o actividades de aprendizaje, el alumno podrá adquirir e interpretar el conocimiento de modos más simples.

Los tipos de aprendizaje (Figura 3) son clasificados por D. Kolb como:

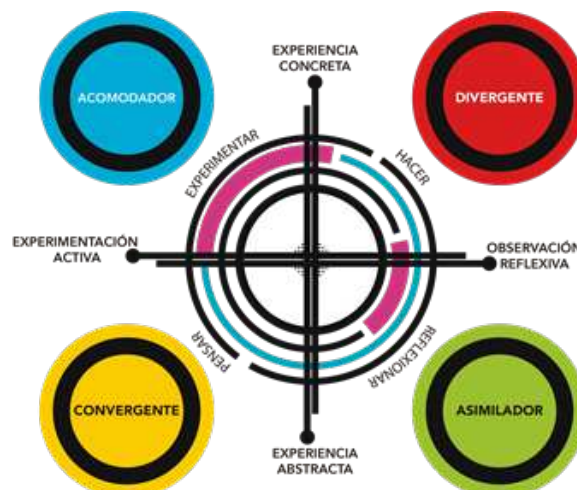


Figura 3. Estilos de Aprendizaje. *Desarrollo: Propio.*

-Acomodador: Sus fortalezas se evidencian en hacer cosas e involucrarse en experiencias nuevas, se destaca en situaciones donde hay que adaptarse a circunstancias inmediatas específicas, se siente cómodo con las personas a pesar de ser impaciente.

-Divergente: Sus fortalezas se evidencian en actividades concretas y de reflexionar, teniendo una alta capacidad imaginativa, destacando por que observa y analiza los problemas desde múltiples perspectivas., es una persona que funciona bien en situaciones que exigen producción de ideas.

-Asimilador: Sus fortalezas se evidencian en la capacidad de crear modelos teóricos, tienen un razonamiento inductivo y la habilidad de juntar observaciones dispares en una explicación. Tiene preferencias por la parte teórica, suelen desempeñarse mejor en el área de la investigación.

-Convergente: Sus fortalezas se evidencian en la aplicación práctica de las ideas, al igual que en pruebas que requieren una sola respuesta o solución concreta para una pregunta o problema. Ordenan sus conocimientos con facilidad para resolver problemas por medio del razonamiento hipotético, por lo cual se orientan más a las cosas que a las personas.

Para concluir, cada estilo de aprendizaje es determinado por unas estrategias metodológicas; las cuales se definen como técnicas o habilidades específicas y varían según el estilo de aprendizaje, asimismo facilitan y mejoran el proceso de aprendizaje.

METODOLOGÍA.

El método a emplear, partirá de las categorías de los estilos de aprendizaje según Kolb y a través de ellas se construye las dinámica de la herramienta, (Figura 4.), por lo cual este proyecto está fundamentado en un investigación basada en diseño (Figura 4.), donde en una primera fase se comprendió y se realizó la construcción del conocimiento, para determinar el problema a intervenir, haciendo aclaraciones como usuario objetivo, contextos, necesidades, y aspectos generales.



Figura 4. Investigación basada en diseño. (Diseño propio)

En una segunda fase se empatizó con el público objetivo, esto por medio de la interacción y observación, con el fin de recolectar información de los entornos pertinentes, teniendo en cuenta todos los implicados del proyecto y opiniones, para posteriormente tamizar lo recolectado y determinar problemática y objetivos del proyecto.

Entrados en la etapa de ideación, se busco generar múltiples soluciones para nuestro problema; por medio de la realización de lluvias de ideas, con el fin de obtener la mayor cantidad de posibles soluciones.

Concluido el análisis de ideas, se inició el desarrollo de los primeros acercamientos a la herramienta, los cuales son materializados en baja fidelidad, para realizar comprobaciones y paulatinamente desarrollar las iteraciones pertinentes (Trujillo y otros, 2016).

Esta herramienta fue construida utilizando un proceso de prototipado iterativo (Trujillo y otros, 2016), edificando el instrumento a través de prototipos de baja fidelidad sin miedo al fracaso, donde lo importante

es la rapidez en la comunicación de las ideas sobre la calidad de las mismas, permitiendo hacer procesos de evaluación y mejora para pasar a prototipos de media fidelidad en escala real y funcionales, pero no con los acabados y volumetrías finales, por último se llega a un prototipo de alta fidelidad con todas las prestaciones y acabados de un producto (Trujillo y otros, 2016), modificando la herramienta hasta llegar a un resultado en el que permite conocer a los usuarios de manera más interactiva. En el desarrollo de las 4 iteraciones se evidencia el cambio de la dinámica y como el usuario responde a esta con resultados concretos que permiten tener un perfil de las persona, en cuestiones de aprendizaje.

Las comprobaciones fueron realizadas en mujeres de 23 a 35 años con estudios que van desde el bachiller hasta el profesional, con emprendimientos en etapa experimental donde ya está definida una idea de negocio y adapta la solución por medio de la construcción de capacidades.

Iteración 1.

Para comenzar se identificaron categorías para la estructuración y diseño de la herramienta como averiguar características demográficas, descripción del emprendimiento, estilo de aprendizaje y incluimos un punto sobre la emocionalidades. Fue basada en una encuesta guiada con pocas preguntas sobre los emprendimientos, donde el usuario respondía por medio de dibujos, recortes, escritos y casillas de satisfacción. Terminada la actividad se concluyó que la herramienta era pasiva y tediosa, por la utilización de términos ambiguos, asimismo se observó que es importante el uso de un lenguaje visual, y la interacción de forma dinámica con los participantes y orientadores del taller.

Iteración 2.

Se incorporan las teorías David Kolb (1984), para determinar los perfiles de aprendizaje, este test es complementado con actividades que permiten corroborar las habilidades y destrezas de los emprendedores. A la par se tienen en cuenta los fundamentos del pensamiento visual (Visual Thinking), desarrollando un tablero tipo juego de mesa, donde los participantes realizaban una serie de retos, en torno al emprendimiento social y responden las preguntas del test de estilos de aprendizaje de Kolb, la dinámica permitió conocer conocimientos básicos y la respuesta que tienen los emprendedores ante inconvenientes que surgen en el proceso de creación de un emprendimiento. Se concluye que el tiempo de la actividad fue extenso, haciendo que los participantes no concluyeran con la actividad, se da recolección de datos que no son pertinentes para lograr los objetivos instaurados y finalmente la herramienta aún es percibida como encuesta guiada.

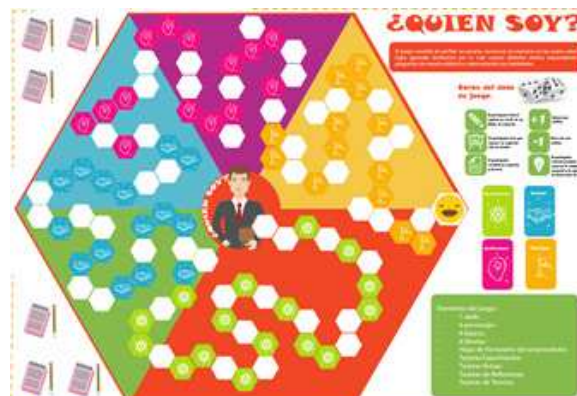


Figura 5. Iteración 2. (Desarrollo propio)

Iteración 3.

Se simplifica el tablero, se emplean cartas donde se evidencian las preguntas del test de da kolb y actividades relacionadas con las estrategias metodológicas de cada estilo de aprendizaje, con la finalidad de corroborar los resultados con lo realizado, para puntuar

las actividades y las respuestas del test, se implementan monedas de colores.

Se concluye que la actividad fue ágil en tiempo, pero confuso en términos de dar un resultado, ya que se tornaba desordenado.

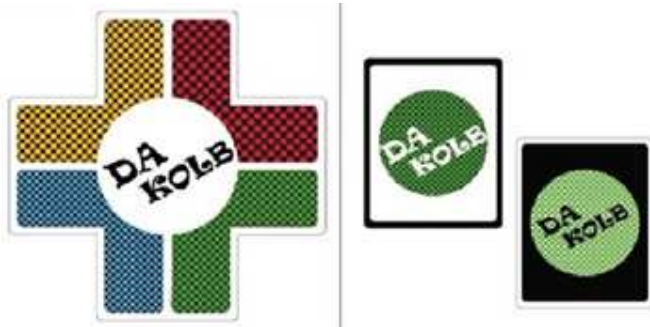


Figura 6. Iteración 3
(Desarrollo propio)

Iteración 4, resultado.

Al realizar por proceso metodológico a través de iteraciones anteriores se llegó a un resultado que permite desarrollar la actividad de manera práctica, optimizando el tiempo, tener la información necesaria y concreta que nos daban los participantes.

El tablero es sustituido por una ruleta, por practicidad y simplicidad, a la vez se implementa un manual de uso, brindando los términos y el paso a paso para el desarrollo de la actividad, permitiendo que el taller pueda ser realizado por cualquiera.

Se realizó una figura la cual personifica a la persona emprendedora, con el fin de evidenciar las estrategias metodológicas con las cuales se desenvuelve.

En cuanto al desarrollo del taller se cuenta con una etapa de inmersión, donde el guía dará una breve introducción sobre la herramienta “Identificación de los estilos de aprendizaje”, este implementará las tarjetas introductorias para explicar la dinámica..

La actividad se despliega por rondas y en cada una de estas se realiza una pregunta del test de David Kolb, para determinar el estilo de aprendizaje. Asimismo se realizan actividades asociadas a las estrategias metodológicas; para evidenciar las habilidades y destrezas mejor desarrolladas en cada emprendedor.

La herramienta permite generar un taller didáctico, cumpliendo con el objetivo propuesto, determinando el perfil de aprendizaje del usuario, para que posteriormente faciliten la adecuación de las capacitaciones y talleres; en este caso los talleres de concepción, escalamiento y sostenibilidad de los modelos de negocios (Trujillo y Bastidas, 2018).



Figura 7. Herramienta Da Kolb.
Desarrollo (Propio)

CONCLUSIONES.

La herramienta no limita a la persona a un papel y lápiz, ya que emplea un lenguaje visual fácilmente comprensible; ya que el desarrollo del instrumento se basó en el pensamiento de diseño vinculando herramientas como el aprendizaje visual y aprendizaje sensorial, para garantizar una mejor identificación y verificación de los estilos de aprendizaje.

El test convencional de David Kolb (1984), fue complementado con una serie de actividades como dibujar, actuar, mímica, diálogo etc; con el fin de convalidar si el estilo de aprendizaje de la persona se asocia a las estrategias metodológicas.

La identificación de estilos de aprendizaje, permite que los tutores, profesores, guías u otros puedan dictar los talleres de acuerdo a las capacidades de los individuos.

Los símbolos y la caracterización de la herramienta está orientada a una fácil comprensión para que el receptor pueda interpretarla al instante y puede seguir con sencillez los pasos de la herramienta hasta el resultado final.

En muchas ocasiones las personas no absorben la información brindada con facilidad, ya que en muchos casos los talleres y actividades educativos, no se encuentran orientados a su estilo de aprendizaje.

Aunque la herramienta permite caracterizar el perfil de aprendizaje, todavía se hace necesario desarrollar otra herramienta para mostrar y presentar estos perfiles, a los profesores que van usar los resultados, mientras dirigen los talleres de capacitación de manera efectiva, sabiendo de antemano cómo aprende y quién es el emprendedor participante.

REFERENCIAS.

Agencia EFE. (2015). Colombia entre los cinco países más innovadores, según Foro Económico Mundial. *El Espectador*, 2.

Barrera Duque, E. (1971) pág. 50, Diseño organizacional centrado en el cliente. Universidad de La Sabana.

Bastidas y Trujillo (2018). Desarrollo de herramientas colaborativas a partir de procesos de diseño para

emprendedores sociales. *Revista Revesco*: <http://revistas.ucm.es/index.php/REVE>

Dees, J. G., & Anderson, B. B. (2006). Framing a theory of social entrepreneurship: Building on two schools of practice and thought. *Research on social entrepreneurship: Understanding and contributing to an emerging field*, 1(3), 39-66.

Elkington, J., Hartigan, P., & Litovsky, A. (2010). From enterprise to ecosystem: rebooting the scale debate. In Bloom, P., & Skloot, E. (Eds). *Scaling Social Impact* (pp. 83-102). Chennai India: Palgrave Mcmillan.

FEM Foro Económico Mundial (2014). REPORTE GLOBAL DE 1COMPETITIVIDAD (2013-2014), Recuperado de: https://colaboracion.dnp.gov.co/cdt/ desarrollo%20empresarial/documento_fem_2014.pdf

Gómez P. (s.f). El aprendizaje experiencial. 2018, de Universidad de Buenos Aires, Facultad de Psicología Sitio web: http://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3.Gomez_Pawelek.pdf

Kolb, (1984), *Experiential learning experiences as the source of learning development*. Nueva York: Prentice Hall.

Osterwalder, A. (2004). The business model ontology: A proposition in a design science approach. Recuperado de https://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/30373644/thebusiness-model-ontology.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1510862010&Signature=WUIJWED0zcrGLh5AaKgEO5ie96g%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DThe_Business_Model_Ontology_a_propositio.pdf

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers*. John Wiley & Sons.

Ramirez Prado, J. (2015). Según el FEM, Colombia y Chile son líderes en emprendimiento entre 44 econo-

mías. La República, [online] p.única página. Recuperado de: <https://www.larepublica.co/globoeconomia/segun-el-fem-colombia-y-chile-son-lideres-en-emprendimiento-entre-44-economias-2207471> [Accesed 9 Nov. 2017].

Trujillo y Bastidas (2018). Lineamientos de un taller para la concepción de modelos de negocios para los emprendedores sociales.

Trujillo-Suárez, M., Aguilar, JJ, &; Neira, C. (2016). Los métodos más característicos del diseño centrado en el usuario-DCU-, adaptados para el desarrollo de productos materiales. *Iconofacto*, 12(19). Recuperado de <http://dx.doi.org/10.18566/iconofact.v12.n19.a09>

MÉTODO DE ANÁLISIS DE DESEMPEÑO ENTRE LA ACADÉMIA Y LAS PRUEBAS SABER PRO

ANALYSIS OF THE PERFORMANCE METHOD BETWEEN THE ACADEMIA AND SABER PRO TESTS

CARLOS MARIO GÓMEZ RUIZ

CARLOSGOMEZ@UNIPANAMERICANA.EDU.CO

DIANA MILENA RIAÑO CUEVAS

DIANARIANO@UNIPANAMERICANA.EDU.CO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA PANAMERICA

UNIPANAMERICA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN COMUNICACIÓN, MEDIOS Y MERCADEO, ICOM.

RESUMEN

La Ley 1324 de 2009 fija parámetros y criterios para organizar el sistema de evaluación de resultados de la calidad de la educación y dicta normas para el fomento de una cultura de la evaluación, en procura de facilitar la inspección y vigilancia del Estado. El Ministerio de Educación debe conseguir que se practiquen exámenes de Estado con sujeción a los parámetros y reglas de esta ley. La entidad encargada de realizar, administrar y evaluar dichos exámenes es el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación, Icfes. Las pruebas Saber Pro hacen parte de los exámenes de Estado y son presentadas como requisito para obtener el título de pregrado profesional; constan de una primera sesión, que es obligatoria, y que evalúa competencias genéricas y se componen de cinco (5) módulos; y una segunda, asociada a contenidos específicos. La Facultad de Comunicación de Unipanamericana, en su programas de Diseño Visual, Comunicación Social y Mercadeo y Publicidad, ha implementado acciones aisladas; sin embargo, no ha realizado acciones articuladas que conlleven al for-

fortalecimiento de las competencias específicas para la presentación de las pruebas Saber Pro a sus estudiantes. El objetivo de esta investigación es articular una estrategia para el fortalecimiento en las competencias de los contenidos específicos de la prueba Saber Pro en los estudiantes de la Facultad de Comunicación de Unipanamericana. El paradigma a seguir será la investigación holística, la cual integra, organiza y encadena cada una de las etapas en un proceso continuo y progresivo. El resultado proyectado es el diseño e implementación de planes de mejoramiento, alineados a las perspectivas y objetivos institucionales, para que los estudiantes de la Facultad de Comunicación fortalezcan competencias y habilidades que posibiliten la mejora de resultados en la presentación de las Pruebas Saber Pro.

PALABRAS CLAVE

Evaluación, Saber Pro y Competencias.

ABSTRACT

The Law number 1324 of 2009 establishes the parameters and criteria to organize the system of evaluation of the results of the quality of education. It also dictates the norms for the promotion of a culture of evaluation in order to facilitate the inspection and surveillance of the State. The Ministry of Education must ensure that State examinations are carried out subject to the parameters and rules of this law. The entity in charge of carrying out, administering and evaluating these exams is the Colombian Institute for the Evaluation of Education, ICFES. The Saber Pro examinations are part of the State tests and are presented as a requirement to obtain the professional undergraduate degree; they consist of a first session, which is mandatory, that evaluates generic competencies and consists of five (5) modules; and a second, associated with specific contents. The Faculty

of Communication of Unipanamericana, in its programs of Visual Design, Social Communication, and Marketing and Advertising, has implemented isolated actions. However, it has not carried out coordinated actions that lead to the strengthening of specific competencies for the presentation of Saber Pro exams to its students. The objective of this research is to articulate a strategy for strengthening the competences of the specific contents of the Saber Pro exams in the students of the Faculty of Communication of Unipanamericana. The paradigm to follow will be a holistic research, which integrates, organizes and links each of the stages in a continuous and progressive process. The projected result is the design and implementation of improvement plans, aligned to the perspectives and institutional objectives so that the students of the School of Communication strengthen competencies and abilities that make possible the improvement of results in the presentation of Saber Pro Tests.

KEYWORDS

Evaluation, Saber Pro and Competencies.

INTRODUCCIÓN

La ley 1324 del 13 de julio de 2009, fija parámetros y criterios para organizar el sistema de evaluación de resultados de la calidad de la educación; el Decreto 3963 del 14 de octubre de 2009 y el Decreto 4216 del 30 de octubre del mismo año, reglamentan el Examen de Estado de la Calidad de la Educación Superior; y la Resolución 395 del 12 de junio de 2018 adopta los grupos de referencia de los Exámenes de Estado Icfes Saber Pro e Icfes Saber TyT.

El Ministerio de Educación debe conseguir que se practiquen exámenes de Estado con sujeción a los parámetros y reglas de la Ley 1324 de 13 de julio de 2009. La entidad encargada de realizar, administrar y

evaluar es el Icfes, las pruebas Saber Pro hacen parte de los exámenes de Estado y son presentadas como requisito para acceder al título de pregrado profesional.

La pruebas Saber Pro constan de dos sesiones; una primera, que es obligatoria donde se evalúan temáticas y contenidos de competencias genericas a partir de cinco módulos: 1) Lectura crítica, 2) Razonamiento cuantitativo, 3) Competencias ciudadanas, 4) Comunicación escrita e 5) Inglés; la segunda sesión, asociada a temáticas y contenidos específicos de acuerdo con el área de formación profesional.

La Facultad de Comunicación de Unipanamericana ha implementado estrategias pedagógicas de manera parcial para mejorar el desempeño de los estudiantes en los exámenes de Estado Saber Pro; sin embargo, no ha desarrollado un método alineado con la cultura de evaluación para las pruebas estatales que involucre a diferentes actores académicos y, de esta manera, los estudiantes que presentarán las pruebas Saber Pro adquieran competencias integrales.

El proyecto de proponer una estrategia se encuentra alineado al Plan Estratégico de Unipanamericana 2019-2025 en la Prioridad Estratégica de Calidad, cuya definición es satisfacer con pertinencia y calidad las necesidades de la población objetivo. De igual manera, el proyecto se encuentra alineado a las perspectivas y objetivos estratégicos que se relacionan en la Tabla 1.

Perspectiva. Comunidad Universitaria
Objetivo estratégico: satisfacer con pertinencia y calidad las necesidades de los grupos de interés.
3.1. Alcanzar la excelencia académica
3.1.5. Definición e implementación de estrategias para mejorar el desempeño de los estudiantes de la institución en los exámenes de calidad de la educación superior, Saber Pro.
3.1.6. Mejorar la clasificación de la institución en los indicadores MIDE.
3.1.7. Formalizar los mecanismos de evaluación del valor académico agregado que logran los estudiantes en la Unipanamericana (Saber 11 Vs. Saber Pro).

Fuente: Planeación – Unipanamericana.

Tabla 1. Perspectivas impactan el proyecto

El objetivo general macro es implementar estrategias para mejorar el desempeño de los estudiantes de la Facultad de Comunicación en las Pruebas Saber Pro, en las modalidades de formación presencial y formación virtual. El proyecto se desarrollará en tres fases; una primera, descriptiva de las pruebas Saber Pro y las competencias de los programas; una segunda, de análisis y comparación entre Saber Pro, las estrategias evaluativas de los programas y los resultados que los estudiantes obtienen y; una tercera, de diseño e implementación de estrategias, las cuales serán a corto, mediano y largo plazo.

METODOLOGÍA

El presente proyecto de investigación tiene como paradigma la investigación holística y como plan de mejora continua el PHVA, es decir Planear, Hacer, Verificar y Actuar. De acuerdo con el planteamiento de Jaqueline Hurtado (2000), la investigación holística es una propuesta que presenta la investigación como un proceso global, evolutivo, integrador, concatenado y organizado. De la misma manera Hurtado (2000) manifiesta que la investigación holística proporciona ventajas desde el punto de vista metodológico, pedagógico, social y humano. Dentro de una

Perspectiva. Pertinencia, Impacto y Transformación
Objetivo estratégico: ser referente de educación superior de calidad y ejemplo de transformación social y empresarial.
1.1. Consolidar el Proyecto Educativo Unipanamericana.
1.1.1. Apropiación del modelo Universidad-Empresa en la comunidad educativa comprometida con el proyecto de vida que propone Unipanamericana.
1.1.2. Aseguramiento, actualización, seguimiento y evaluación de la apropiación del Proyecto Educativo Institucional, PEI, de Unipanamericana.

compresión holística, se plantea que “la investigación tiene como propósito la búsqueda y generación de conocimiento, de tal modo que ese conocimiento puede tener diferentes grados de elaboración,- exploraciones, descripciones, análisis, comparaciones, explicaciones, predicciones, propuestas, transformaciones, verificaciones, y evaluaciones-” (Hurtado, 2000, pág. 26).

La investigación holística ha organizado los objetivos en cuatro niveles: perceptual, aprehensivo, comprensivo e integrativo, y en diez tipos de investigación. Con base en lo anterior, la investigación está en el nivel comprensivo y es del tipo de investigación proyectiva, que como refiere Hurtado (2000) “intenta proponer soluciones a una situación determinada a partir de un proceso previo de indagación. Implica explorar, describir, explicar y proponer alternativas de cambio, más no necesariamente ejecutar la propuesta” (Pág. 117).

Respecto al diseño de investigación que hace explícitos los aspectos operativos de la misma, en la investigación holística tienes tres categorías:

1. Dónde obtener la información: Diseño fuente mixta.
2. Cuándo busca la información: Diseño evolutivo contemporáneo y Diseño evolutivo retrospectivo.
3. Qué tanta información buscar: Diseño Univariable.

La población son estudiantes de los programas de Diseño Visual, Comunicación Social y Mercadeo y Publicidad de las sedes de Bogotá y de los programas de Diseño Visual y Mercadeo y Publicidad en formación virtual.

Las técnicas, entendidas como los procedimientos utilizados para la recolección de datos, serán la revisión documental, entrevistas, encuestas y grupos focales; y los instrumentos o las herramientas con los

cuales se recolectará la información serán las matrices de registros, guías de entrevistas, cuestionarios y listas de cotejo. La técnicas de análisis de la información recolectada será cualitativa y cuantitativa.

El ciclo PHVA es una herramienta de gestión plenamente vigente y se caracteriza principalmente porque no tiene un punto y final, sino que se reinicia una y otra vez, generando de esta forma un proceso de mejora continua. Este ciclo permite identificar las entradas, logrando planear y ejecutar las actividades necesarias para obtener las salidas esperadas. Aplicando en la investigación el PHVA se permitirá identificar las acciones a realizar para obtener el objetivo general propuesto.

Para el caso de estudio se abordará la primera fase, la cual tiene como propósito describir las pruebas Saber Pro y las competencias de cada uno de los programas, con el fin de articularse con la segunda fase, que está proyectada en el análisis y la comparación.

RESULTADOS/DISCUSIÓN

La institución, en su PEI, piensa en una formación educativa integral, que brinde al estudiante titularse de técnico, tecnólogo y profesional; ofreciendo herramientas para su inserción en el mundo laboral y fortaleciendo la relación universidad empresa (Unipanamericana, 2015).

Cuenta con un modelo educativo basado en competencias, por ciclos propedéuticos, con fundamentos en la teoría cognitiva, las condiciones constructivistas y socioconstructivistas, y el aprendizaje significativo. Para la estructura del diseño curricular de cada programa se definieron las funciones profesionales, las cuales se relacionaron en competencias específicas y transversales, que son válidas con el sector productivo, garantizando así la implementación del modelo Universidad-Empresa (Compensar - Unipa-

americana Fundación Universitaria, 2016).

Unipanamerica cuenta con sedes en Bogotá, Cali y Villavicencio; donde oferta sus programas en formación presencial en jornadas diurna y nocturna; también oferta programas en formación virtual. Sus programas académicos se encuentran asociados a cuatro facultades: Facultad de Ciencias Empresariales, Facultad de Ingeniería, Facultad de Educación y Facultad de Comunicación.

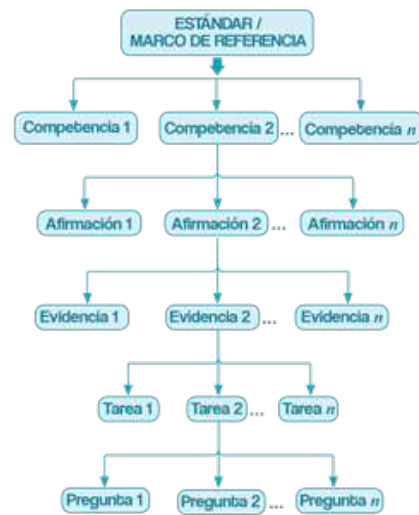
Así mismo, la Facultad de Comunicación cuenta con tres programas académicos, Diseño Visual, Comunicación Social y Mercadeo y Publicidad. El programa de Diseño Visual se oferta en jornadas diurna y nocturna en la sede de Bogotá y en formación virtual. El programa de Comunicación Social está en las jornadas diurna y nocturna en la sede de Bogotá; y el programa de Mercadeo y Publicidad en jornada diurna y nocturna en las sedes de Bogotá, Cali y Villavicencio; y adicionalmente, en formación virtual.

Desde el contexto de gestión de la Facultad de Comunicación, una de las acciones que mayor interés por parte de la institución se tiene, es el desarrollo de competencias que permitan al estudiante enfrentarse a mediciones externas a la universidad, como sucede con las pruebas Saber Pro, herramientas que permiten la evaluación de la calidad en la educación superior. Las Pruebas Saber Pro se rigen por normativas, donde se encuentran leyes, decretos y resoluciones; a continuación se relacionan las normas ejes.

- Ley 1324 de julio 13 de 2009. Parámetros y criterios para organizar el sistema de evaluación de resultados de la calidad de la educación, y se dictan normas para el fomento de una cultura de la evaluación, en procura de facilitar la inspección y vigilancia del estado y se transforma el Icfes .
- Decreto 3963 del 14 de octubre de 2009. Por el cual se reglamenta el Examen de Estado de Cali-

dad de la Educación Superior.

- Decreto 4216 del 30 de octubre de 2009. Por el cual se modifica el Decreto 3963 de 2009 “Por el cual reglamenta el Examen de Estado de Calidad de la Educación Superior”.
- Resolución 000395 del 12 de junio de 2018. Por la cual se adoptan los grupos de referencia de los Exámenes de Estado Icfes Saber Pro e Icfes Saber TyT.



Gráfica 1. Marco referencia pruebas Saber Pro

Fuente: Icfes.

Los exámenes de Estado Saber Pro, de acuerdo con el Icfes, tienen como objetivo evaluar e informar del grado de desarrollo de habilidades, conocimientos generales y particulares de estudiantes que han aprobado el 75% de los créditos de sus estudios de pregrado. Esta prueba trabaja bajo un marco de referencia que evalúa competencias a partir de afirmaciones, evidencias y tareas que miden el desempeño del estudiante, como se presenta en la gráfica 1.

Además, el Icfes genera reportes institucionales de sedes, programas y estudiantes; que permiten medir el promedio, la desviación estándar, los percentiles, el nivel de desempeño y las afirmaciones. El examen Saber Pro cuenta con una sesión obligatoria para todos los que presentan la prueba, donde se evalúan

competencias genéricas y está constituida por cinco módulos: 1) Lectura crítica, 2) Razonamiento cuantitativo, 3) Competencias ciudadanas, 4) Comunicación escrita e 5) Inglés.

Asimismo, el examen Saber Pro cuenta con una segunda sesión para presentar una combinatoria de módulos, con temáticas y contenidos específicos. Todos los módulos, tanto los genéricos como los específicos, evalúan competencias, entendidas como las habilidades necesarias para aplicar de manera flexible los conocimientos en diferentes contextos. Según presenta el Icfes (2000), “en este sentido, enfrentarse a este examen no implica solamente conocer conceptos o datos, sino que implica saber cómo emplear dichos conceptos para resolver problemas en situaciones de la vida cotidiana” (Pág. 9).

A partir de la Resolución 395 del 12 de junio de 2018 el Icfes adopta los Núcleos Básicos de Conocimiento, NBC, determinados por el Snies para reemplazar los grupos de referencia que venían trabajando hasta el 2017, para los exámenes de Estado Icfes Saber Pro e Icfes Saber TyT.

A continuación, se relacionan los módulos de las pruebas específicas para los programas de la Facultad de Comunicación en el Área de conocimiento y el NBC.

Programa	Área de conocimiento	NBC
Diseño Visual	Bellas Artes	Diseño
Comunicación Social	Ciencias Sociales y Humanas.	Comunicación Social y Periodismo y afines.
Mercadeo y Publicidad	Economía, Administración, Contaduría y afines.	Administración

Tabla 2. Relación con NBC

Fuente: Icfes.

De igual manera, en la página del Icfes se puede observar los combinatorios ofertados a partir del área de conocimiento y del núcleo básico de conocimiento para Saber Pro 2018-2. En la Tabla 3 se relacionan los módulos asociados que aplican a los programas de la facultad.

Programa	Módulo asociado
Diseño Visual	Generación de artefactos
Comunicación Social	Procesos comunicativos
Mercadeo y Publicidad	Formulación, evaluación y gestión de proyectos
	Gestión de organizaciones
	Gestión financiera

Tabla 3. Módulos asociados

Fuente: Icfes.

Para la construcción de las pruebas Saber Pro se sigue el Modelo Basado en Evidencias, metodología para estructurar pruebas que permite determinar, de manera clara y precisa, lo que se quiere medir en la prueba garantizando objetividad, validez y confiabilidad.

A continuación se describen las características de cada uno de los módulos, las afirmaciones y las evidencias. La información fue obtenida de las Guías de Orientación 2018, de cada uno de los módulos que publica el Icfes es su sitio web.

- Módulo Generación de Artefactos. Asociado al programa de Diseño Visual, evalúa algunos aspectos comunes en la formación profesional en campos tales como el diseño gráfico, visual, industrial, de espacios y escenarios, de vestuario y moda, entre otros. La selección de los aspectos comunes entre estas disciplinas implica una visión muy general de las habilidades y conocimientos requeridos para el ejercicio de las mismas. Las afirmaciones y evidencias que componen la competencia definida para este módulo se presentan en la Tabla 4.

Afirmaciones	Evidencias.
1. Indaga en el contexto para determinar la situación a intervenir.	1.1 Determina indicios en el entorno. 1.2 Establece hipótesis sobre las relaciones entre los indicios del entorno. 1.3 Relaciona el enunciado de proyecto con la hipótesis planteada.
2. Concreta los artefactos	2.1 Establece relaciones entre la información disponible sobre la situación, los requerimientos y los determinantes de diseño. 2.2 Convierte los requerimientos de diseño en atributos del artefacto. 2.3 Utiliza modos de representación para facilitar los procesos de pensamiento y comunicar las características del artefacto.
3. Otorga sentido a los artefactos teniendo en cuenta las prácticas socio culturales.	3.1 Identifica prácticas culturales que podrían modificar el sentido del artefacto. 3.2 Reconoce los posibles comportamientos del usuario en su interacción con el artefacto.
4. Comprende la lógica de producción del artefacto en relación con los medios y recursos disponibles.	4.1 Relaciona los criterios de materialización del artefacto con los procedimientos de producción del mismo (incluye estimación de recursos, la planeación, la selección de materiales, el control de calidad, la optimización de los recursos y los medios de producción).

Tabla 4. Módulo de generación de artefactos

Fuente: Icfes.

• Módulo Procesos Comunicativos. Asociado al programa de Comunicación Social, asume la competencia objeto de evaluación como la capacidad para comprender procesos de producción de sentido y diseño de estrategias y productos comunicativos, a partir de la interpretación de contextos sociales y culturales, de acuerdo con problemáticas y demandas específicas. Las afirmaciones y evidencias que componen la competencia definida para este módulo se presentan en la Tabla 5.

Afirmaciones	Evidencias.
1. Comprende los procesos de comunicación como producción de sentido.	1.1 Reconoce los elementos que configuran la producción, la circulación y el consumo en el proceso de comunicación. 1.2 Da cuenta del sentido a partir de la interrelación entre la producción, la circulación y el consumo en el proceso de comunicación.
2. Comprende los productos que hacen parte de la producción de sentido en contextos específicos.	2.1 Reconoce en un producto comunicativo, los elementos del contenido que dieron lugar a un sentido. 2.2 Reconoce en los productos comunicativos las estructuras que dan lugar al sentido. 2.3 Interpreta en los productos comunicativos los referentes socioculturales que dan lugar a la producción de sentido.
3. Diseña estrategias de comunicación pertinentes para contextos específicos.	3.1 Identifica problemáticas y necesidades en diferentes contextos socioculturales que pueden ser abordadas desde la comunicación. 3.2 Establece objetivos estratégicos en función de las problemáticas y necesidades detectadas. 3.3 Determina los destinatarios y medios o soportes pertinentes para el logro de el o los objetivos de una estrategia de comunicación. 3.4 Establece las fases de procesos estratégicos para el cumplimiento de los objetivos planteados. 3.5 Define mecanismos de seguimiento y evaluación de procesos estratégicos de comunicación.
4. Diseña productos de comunicación pertinentes para contextos específicos.	4.1 Entiende cómo las modificaciones del contexto pueden o no modificar el sentido de un producto comunicativo. 4.2 Tiene en cuenta las características socioculturales de los destinatarios para el diseño de productos comunicativos. 4.3 Determina el propósito de los productos comunicativos que diseña. 4.4 Elige los medios y lenguajes que usa en función de los fines y destinatarios del producto comunicativo.

Tabla 5. Procesos comunicativos

Fuente: Icfes.

El programa de Mercadeo y Publicidad está relacionado con tres módulos; 1) Gestión financiera, 2) Formulación, evaluación y gestión de proyectos y 3) Gestión de organizaciones; sin embargo, de acuerdo con el perfil que el programa desarrolla en sus estudiantes, se selecciona para el presente proyecto el módulo de Gestión de las organizaciones, que se relaciona a continuación.

- Módulo de gestión de organizaciones. Asociado al programa de Mercadeo y Publicidad, evalúa la competencia para gestionar organizaciones que surge de la confluencia de tres afirmaciones: 1. El contenido de las teorías administrativa y organizacional, que evalúa el conocimiento disciplinar adquirido por el estudiante; 2. la organización, que evalúa la comprensión lograda por el estudiante en cuanto a las tipologías organizacionales, el análisis organizacional y el desarrollo organizacional, y 3) el proceso administrativo, que evalúa las habilidades de gestión alcanzadas por el estudiante en torno a la planeación, organización, dirección y control.

Estas afirmaciones apuntan, por una parte, al conocimiento teórico sobre las organizaciones y, por otra, a la capacidad para situar ese conocimiento en un contexto relevante para el análisis y la toma de decisiones.

El módulo se compone de 50 preguntas de selección múltiple con única respuesta, y se realiza en la segunda sesión. Las afirmaciones y evidencias que componen la competencia definida para este módulo se presentan en la Tabla 6.

Afirmaciones	Evidencias
1. Conocer el contenido de las teorías administrativa y organizacional.	1.1 Conoce los fundamentos que conforman la teoría organizacional y administrativa. 1.2 Interpreta las teorías que permiten entender la realidad de la organización y/o que facilitan su gestión.
2. Comprender los elementos que caracterizan a las organizaciones	2.1 Reconoce las tipologías y componentes de las organizaciones. 2.2 Establece elementos propios del análisis y el diseño organizacional. 2.3 Reconoce condiciones asociadas a los procesos de desarrollo organizacional.
com o objeto de estudio de la administración.	
3. Aplicar los elementos del proceso administrativo en el marco de la gestión organizacional.	3.1 Aplica la planeación com o un elemento básico de la gestión de organizaciones. 3.2 Aplica los elementos de organización com o proceso en el desempeño organizacional. 3.3 Aplica los elementos de dirección com o proceso en el desempeño organizacional. 3.4 Aplica los elementos de control com o proceso en el desempeño organizacional.

Tabla 6. Módulo de gestión de las organizaciones
Fuente: Icfes.

El propósito de esta primera fase describe las características generales de las pruebas Saber Pro, para así identificar asignaturas de las mallas de los programas de la Facultad de Comunicación que se articulen para el fortalecimiento de las competencias de los estudiantes durante la presentación de las pruebas, con miras a la generación de estrategias a mediano y largo plazo, de acuerdo con el desarrollo de una segunda y tercera fase de la investigación.

Luego de analizar las afirmaciones y evidencias presentes en las pruebas específicas, que deben presentar los estudiantes de la Facultad de Comunicación, se

revisan las competencias que tiene cada uno de los programas y se identifican cuáles asignaturas logran desarrollar referentes conceptuales y competencias que estén alineadas con las afirmaciones y evidencias de las pruebas específicas.

Como plantea Sergio Tobón (2013) sobre la formación basada en competencias, “constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral como condición esencial de todo proyecto pedagógico; integra la teoría con la práctica en las diversas actividades (...)” (Pág. 5); de otra parte, argumenta Miguel López (2013) que una competencia puede ser definida de diversas formas, pero los estudiosos la definen como:

El “saber de ejecución”, vinculada a un saber pensar, un saber desempeñar, un saber interpretar, así como un saber actuar en diversos escenarios. Se piensa entonces que una competencia moviliza diferentes capacidades así como diversos contenidos en una situación real (p.50).

Para esta primera etapa de investigación se designó una asignatura por cada uno de los ciclos que tienen los diferentes programas. Ver Tabla 7.

Programa	Ciclo	Asignatura
Diseño Visual	Técnico	Teoría de la Imagen Fija y Móvil
	Tecnólogo	Semiótica
	Profesional	Factores Culturales
Mercadeo y Publicidad	Técnico	Administración General
	Tecnólogo	Planeación de Marketing
	Profesional	Gerencia de Marketing
Comunicación Social	Técnico	Operaciones comunicativas y outsourcing
	Tecnólogo	Gestión organizacional
	Profesional	Redacción profesional

Tabla 7. Relación de asignaturas base de comparación

Fuente: programas Facom.

Además, se contrastaron las competencias que impactan las asignaturas, los resultados de aprendizaje con las afirmaciones y evidencias que exponen cada uno de los módulos específicos de las Pruebas Saber Pro 2018-2.

Las competencias que se identifican para las asignaturas de cada uno de los programas para el análisis son:

Diseño Visual	
Asignatura	Competencia
Teoría de la Imagen Fija y Móvil	<ul style="list-style-type: none"> Indagar y establecer relaciones funcionales entre datos inherentes a un proceso de diseño para páginas, sitios y aplicativos multimedia y web. Conocer y utilizar los fundamentos disciplinares del diseño visual en el desarrollo de los proyectos multimedia y web. Interpretar y reconocer las características del grupo objetivo para la aplicación en la estrategia comunicativa.
Semiótica	<ul style="list-style-type: none"> Estructurar y dirigir proyectos de investigación en diseño visual y multimedia. Diseñar y desarrollar ambientes multimedia de acuerdo con requerimientos del cliente y especificaciones del producto o servicio. Diagnosticar problemáticas de ambientes multimedia, identificando las variables funcionales, estructurales y formales.
Factores Culturales	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar a las propuestas de diseño visual y multimedia, los conceptos relacionados con estructuras visuales, cognitivas y de percepción. Asesorar proyectos de carácter visual y/o multimedia Definir y organizar la estructura del ambiente multimedia de acuerdo con los requerimientos del cliente. Diseñar la solución multimedia de acuerdo con los parámetros funcionales, estéticos y de interactividad. Interpretar y aplicar teorías y conceptos de diseño en la creación y desarrollo de prototipos.

Tabla 8. Relación competencias Diseño Visual

Fuente: programa Diseño Visual.

El objetivo general que tiene el programa de Diseño Visual es formar profesionales capaces de resolver problemas de comunicación visual desde el diseño, a partir del análisis del entorno y comprometidos con el desarrollo social, tecnológico y empresarial, dentro del marco de la calidad, la ecología y la competitividad; sin embargo, es importante articular el enfoque del módulo de gestión de artefactos que busca evidenciar la capacidad de los estudiantes para concebir artefactos con valor cultural, reconociendo cómo estos intervienen la realidad.

Comunicación Social	
Asignatura	Competencia
Operaciones comunicativas y outsourcing	<ul style="list-style-type: none"> • Alimentar bases de datos y registros para la creación, actualización, consulta y recuperación de información, de acuerdo con los procedimientos y técnicas establecidas por la organización. • Operar herramientas de comunicación, teniendo en cuenta los procesos contemplados en el manual de la organización. • Conocer y utilizar las técnicas asociadas a los diferentes medios de comunicación.
Gestión organizacional	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y utilizar las técnicas asociadas a los diferentes medios de comunicación. • Reconocer y aplicar las diversas metodologías, herramientas e instrumentos para apoyar los procesos de evaluación acordes con la estrategia comunicativa implementada. • Determinar los medios de comunicación pertinentes para la emisión de los mensajes dependiendo de las necesidades del sector. • Conocer tipologías, formatos, alcances y efectividad de los diferentes medios

	de comunicación corporativa, según la norma establecida.
Redacción profesional	<ul style="list-style-type: none"> • Estructurar el plan de comunicación con base en el plan estratégico de mercadeo definido por la empresa. • Dirigir equipos de venta de acuerdo con el planteamiento estratégico organizacional.

Tabla 9. Relación competencias Comunicación Social

Fuente: programa Comunicación Social.

Con relación al programa de Comunicación Social se analiza que este tiene un corte organizacional, que permite comprender el proceso de planeación de la comunicación estratégica y la comprensión de los medios, procesos que se miden en las pruebas Saber Pro; sin embargo, es importante trabajar en fortalecer afirmaciones más enfocadas a la producción de medios.

Mercadeo y Publicidad	
Asignatura	Competencia
Administración general	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar instrumentos de recolección de datos según la metodología planteada en la investigación de mercados. • Identificar las características del entorno de mercado según investigación previa de tendencias del entorno y las variables del marketing mix. • Realizar actividades de servicio al cliente, venta personal y promoción según las políticas y exigencias de cada una de las empresas.
Planeación de marketing	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los segmentos de mercado para tomar decisiones estratégicas direccionadas a las diferentes unidades de negocio. • Identificar las diferencias en los niveles de planeación y su aplicación en las empresas para la consecución de objetivos. • Reconocer y construir los planteamientos estratégicos de una organización con fundamento base del proceso de plan de mercadeo.

	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar programas de acción para las unidades estratégicas de negocio que respondan al cumplimiento de los objetivos de marketing.
Gerencia de Marketing	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar el sistema de información de mercados con sus respectivos procesos y herramientas de ingreso de información (investigación de mercados, inteligencia de mercados, sistemas de apoyo a decisiones). • Implementar planes de mercadeo con el fin de lograr participación, posicionamiento e incremento en las ventas. • Evaluar los planes de mercadeo con el fin de tomar decisiones correctivas, de mejoramiento y de fortalecimiento. • Establecer estrategias de comunicación organizacional para cada empresa dentro de su sector económico.

Tabla 10. Relación competencias Mercadeo y Publicidad

Fuente: programa Mercadeo y Publicidad

Las competencias seleccionadas para el módulo de Gestión de las organizaciones, si bien responden a todo el proceso de planeación que se mide en las pruebas Saber Pro, se identifica que es necesario trabajar para fortalecer el conocimiento propio de la gestión y teorías administrativas, enfocando al estudiante a desarrollar habilidades en función al proceso innato de la administración; se destaca que estas acciones se pueden trabajar en el micro currículo desde la asignatura Administración general.

CONCLUSIONES

Las pruebas Saber Pro son una herramienta de medición de la calidad de la educación para las Instituciones de Educación Superior, IES, que permiten la comparación y análisis entre sus sedes, facultades y programas, e incluso, con otras instituciones a nivel regional y nacional.

Con estas se logra que las instituciones cuenten con indicadores que permitan generar la implementación de estrategias para articular sus programas académicos con las pruebas de Estado, lo que conlleva a generar, también, un trabajo de concientización con sus estudiantes.

Para ello, el Icfes propone como meta fundamental, a largo plazo, la consolidación del sistema Evaluación y Seguimiento de Desarrollo de Aprendizaje, ESDA, sistema que permite obtener información confiable y efectiva sobre el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes.

Este nuevo modelo que propone el Icfes de relacionar las pruebas específicas con el NBC genera una posibilidad de vinculación con el modelo basado en competencias, adoptado por Unipanamericana, situación que permite hacer una revisión de los currículos de sus programas con el fin de fortalecer los resultados de las Pruebas Saber Pro, que son gestionadas a partir de un modelo de formación por evidencias.

Para este caso se ha seleccionado, preliminarmente, tres asignaturas por programa, las cuales desde el microcurrículo se articulan con las afirmaciones de los módulos específicos de las Pruebas Saber Pro a partir del área de conocimiento y del núcleo básico de formación.

De lo anterior, se desprenden las fases para la construcción de estrategias y planes de mejora; como el análisis e interpretación de los resultados de las Pruebas Saber Pro, que permitirá identificar promedio y desviación, niveles de desempeño y afirmaciones; a partir de reportes históricos y grupos referencia. Además, de generar acciones que impacten al microcurrículo de cada uno de los programas, lo que permitirá al estudiante la interacción con el modelo de las Pruebas Saber Pro y así, mejorar sus resultados.

BIBLIOGRAFÍA

Compensar - Unipamericana Fundación Universitaria. (s.f.). Obtenido de <https://unipamericana.edu.co/nuestra-institucion/>

Fundación Universitaria Panamericana - Unipamericana. (s.f.). Compensar - .

Fundación Universitaria Panamericana - Unipamericana. (Julio de 2016). Compensar - Unipamericana Fundación Universitaria. Obtenido de <https://unipamericana.edu.co/assets/unipana/2018/institucional/docs/2.1%20PEI%20PANAMERICANA.1.pdf>

Hurtado, J. (2000). Metodología de la investigación holística. Caracas: Sytal.

Hurtado, J. (2008). Como formular objetivos de investigación - Un acercamiento desde la Investigación Holística. Caracas: Quirón.

Hurtado, Jacqueline. (2006). El proyecto de investigación. Bogotá: Quirón Sytal.

Icfes. (s.f.). Icfes. Recuperado el 23 de Julio de 2018, de <http://www.icfes.gov.co/instituciones-educativas-y-secretarias/saber-pro/guias-de-orientacion>

Icfes . (s.f.). Icfes . Recuperado el 8 de Julio de 2018, de <http://www.icfesinteractivo.gov.co/>

López, M. (2013). Aprendizaje, competencias y TIC. México D.F.: Pearson.

Tóbon, S. (2013). Formación integral y competencias. Bogotá: Ecoe Ediciones.

LA CIUDAD EN TRANSLACIÓN. EL FOTOLIBRO COMO CONTENEDOR DEL ESPACIO FÍSICO.

THE CITY IN TRANSLATION. THE PHOTO BOOK AS A CONTAINER OF PHYSICAL SPACE.

LINA VALENTINA VARGAS VARGAS
LINA.VARGAS@UNIMAYOR.EDU.CO

NATALIA CALLE OTERO

NATAELLAC@UNIMAYOR.EDU.CO

OSCAR DANIEL TORRES GUAMANGA

DTORRES@UNIMAYOR.EDU.CO

PHD. SEBER EMILIO UGARTE CALLEJA [IP]

SEUGARTE@UNIMAYOR.EDU.CO

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN RUTAS

RESUMEN

El espacio de globalización contemporáneo está produciendo la disolución de culturas, pueblos y lenguas de forma paulatina. El proyecto que presentamos cobra sentido desde una problemática en torno a la identidad y aborda la construcción de un imaginario colectivo a partir de diferentes miradas identitarias. El proyecto plantea una experiencia de introspección alrededor del imaginario y a propósito del espacio vital y cotidiano de los territorios de Mendoza y Popayán. A través de la fotografía se ha intentado construir una nueva mirada; un hábitat observado desde la interrelación entre el individuo y su propia cotidianidad.

El proyecto nace con la intención de «narrar», una idea de nuevo espacio, entretejiendo redes entre universidades y países, convirtiéndonos en un medio de experimentación con el entorno educativo y vivencial desarrollado desde las asignaturas de fotografía y diseño editorial en dos universidades: Institución

Universitaria Colegio Mayor del Cauca (Popayán, Colombia) y Universidad Champagnat (Mendoza, Argentina), poniéndolas en relación y buscando espacios de discusión y reflexión común alrededor de un trabajo colectivo.

Con el desarrollo de este proceso investigativo, se propone la creación de un foto libro (nuna) en el que convergen estas miradas de estudiantes de las dos universidades.

Para su desarrollo se utilizaron mecanismos y metodología design thinking. Un nuevo lugar, donde lo físico se traduce a través de lo emocional y no de coordenadas geográficas. Nuestra pretensión ha sido crear una observación de entornos diferentes con una misma raíz y un mismo fin convirtiéndolo en el principio de una relación entre el hábitat y los alumnos.

PALABRAS CLAVES

Foto libro, diseño editorial, hábitat, identidad, territorio.

ABSTRACT

The space of contemporary globalization is producing the dissolution of cultures, peoples and languages in a gradual way. The project that we present makes sense from a problematic around the identity and deals with the construction of a collective imaginary from different identitary looks. The project proposes an experience of introspection around the imaginary and about the vital and daily space of the territories of Mendoza and Popayán. Through photography we have tried to build a new look; a habitat observed from the interrelation between the individual and his own daily life.

The project was born with the intention of “narrating”, an idea of a new space, interweaving networks between universities and countries, becoming a means of experimentation with the educational and experiential environment developed from the subjects of photography and editorial design in two universities: Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca (Popayán, Colombia) and Universidad Champagnat (Mendoza, Argentina), putting them in relation and looking for spaces of discussion and common reflection around a collective work.

With the development of this investigative process, the creation of a photo book (nuna) in which these views of students of the two universities converge is proposed.

For its development, design thinking mechanisms and methodology were used. A new place, where the physical is translated through the emotional and not geographic coordinates. Our aim has been to create an observation of different environments with the same root and the same goal, making it the beginning of a relationship between the habitat and the students.

KEY WORDS

Photobook, editorial design, habitat, identity, territory.

INTRODUCCIÓN

El «lugar» donde confluyen las cosas en torno a este proyecto ha sido en todo momento el hacer. Un hacer atravesado por lo visual donde la interrelación de miradas diferentes proponen un nuevo espacio de comunicación y discusión alrededor del diseño, la imagen y las problemáticas identitarias.

Los patrimonios intangibles, aún por construir, son fruto de la persistencia en la formación y fundamentación de lo social como «formas» de conocimien-

to colectivo y cada día van ganando más peso en la construcción de lo que desde aquí, denominamos como «territorio».

Por ello, la propuesta planteada abarca un proceso de creación fotográfico, por capas, que pieza a pieza, mirada a mirada, y tras desarrollarse en dos lugares diferentes, ha decantado en un producto editorial colaborativo.

A partir de fotografías, nuna se presenta como un espacio de reflexión conceptual, visual, donde lo local se hace global, experimentándose desde su propio afán de proyección como un parámetro de mapeo y a su vez bajo una nueva mirada, joven, frente a su entorno y las ideas de territorio, identidad y lugar.

Se busca narrar una historia a través de las fotografías seleccionadas que sitúen al receptor ante una posibilidad de nuevo lugar donde lo físico se traduce a través de lo emocional y no de coordenadas geográficas. También, se quiere lograr la interrelación de identidades para así crear una noción de identidad sin frontera, y así generar la des-localización del territorio construyendo un nuevo espacio flexible, en el que las identidades se construyen como un todo desde la interrelación de ambas.

Nuna (alma, en quechua) piensa el territorio desde una mirada fresca y cotidiana que tiene a los alumnos como principales creadores del contenido en la apropiación de sus realidades. Una identidad sin frontera que a través del foto editorial observa y cuestiona las diferentes maneras en las que la identidad cobra sentido.

Mendoza y Popayán aparecen como dos ciudades de Latinoamérica narradas por los ojos y el pensamiento de alumnos que las habitan, mostrando su propia visión de lo cotidiano, de lo que los rodea y presentando los dos territorios como un lugar en común, donde lo emocional y lo vivencial se entrecruzan, generando diferentes sensaciones.

Algunos autores en los que se apoya el proyecto: Zygmunt Bauman, Byung-Chul Han y Martin Heidegger, han trabajado en torno a la idea de una narración compleja y desconectada con el mundo íntimo del individuo, en este sentido, nuna pretende observar desde su construcción un espacio capaz de colocarnos en relación con lo global que asume el territorio como un paradigma de interacción con lo cotidiano y lo local.

Por otro lado, la fotografía y el proyecto editorial que nos ocupa pone en relación visiones e imaginarios, a priori disímiles que intentan conectarse más allá de lo meramente físico y proponen una atmósfera de lo cotidiano como punto de partida de esa relación. Además, con este proyecto se logra que los estudiantes de Mendoza y Popayán, se miren interiormente a sí mismos y puedan trasladar aquello a una fotografía, mediante un proceso de observación del espacio mismo y de la cotidianidad.

METODOLOGÍA

En el desarrollo de este proyecto se utilizaron métodos del design thinking, como el In-Out o el Mapa de empatía, que tiene como finalidad disponer de un registro visual y conceptual consensuado en el que pueda encontrarse de un vistazo una serie de parámetros que quedan dentro de un proyecto de diseño de estas características, así cómo nos ponen en relación con el entorno, el lugar y sus interrelaciones, tanto físicas como emocionales. Con esta metodología, se logra la definición de los conceptos que transmitirá el producto editorial a desarrollar, empezando con el nombre, pasando por su contenido y finalizando con su forma física.

Se seleccionó alma porque el alma es una entidad inmaterial que todos poseemos, y hace parte de la identidad extra corporal y no existe un territorio para esta.

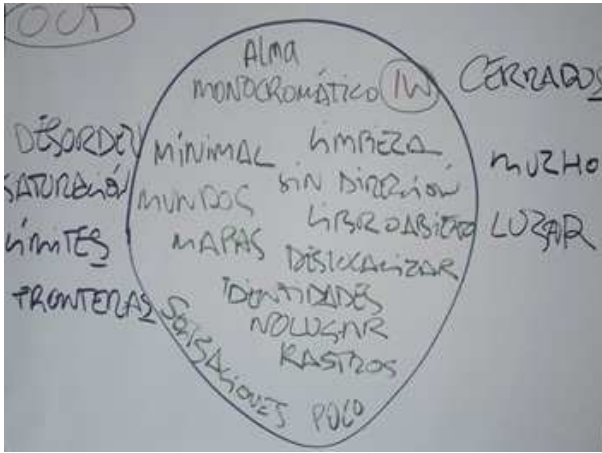


Fig. 1. Registro fotográfico In-Out



Fig. 2. Fotografía en el páramo. Autor: Luz Helena Almendra

RESULTADOS/DISCUSIÓN

Para la elaboración del foto libro, dentro de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca y la Universidad Champagnat de Mendoza, Argentina, los estudiantes participantes de las asignaturas de fotografía y diseño editorial respectivamente, realizaron el proceso de la toma de fotografías dentro de las ciudades y sus alrededores, que posteriormente pasaron a ser seleccionadas por los participantes de la investigación y algunos docentes invitados a participar en este proceso. Recogiendo algunas experiencias de quienes tomaron las fotografías, mencionan que es algo único y que nunca antes habían podido hacer esa mirada tan introspectiva para plasmarla en una imagen, y que tal vez en algún momento se dificultó pero finalmente se vio reflejada en las fotografías seleccionadas bajo una narrativa visual que da cuerpo a nuna.

La fotografía ha servido, en este proyecto, como catalizadora de una poética de la memoria y ha colocado las diferentes maneras de entender y apropiarse del territorio bajo la relación del diálogo entre lo cotidiano y los alumnos que forman parte de esas realidades. Mediante los mecanismos de design thinking que se utilizaron como herramienta para la construcción de conceptos, se determinaron los atributos que se deseaban mantener dentro del proyecto y también cuales se deseaban dejar fuera, de lo cual se tuvo que se buscaba algo limpio, poco saturado en el que no existieran límites ni desorden.

Para el naming del libro, se hizo un rastreo y una lluvia de ideas del que surgió nuna, que significa «alma» en quechua, el cual se escogió porque es el idioma trasandino Y pone en relación a Popayán y Mendoza y además reforzaría la idea de no tener límites. Aunque la idea de traspasar fronteras a partir de un idioma de misma raíz geográfica no es algo nuevo, en el caso que nos ocupa es el lenguaje fotográfico el que ha sido en cierto modo el que ha nexado los dos territorios

Es un libro que piensa el territorio desde una perspectiva diferente, en la que desde la colaboración univer-

sitaria entre dos universidades, se crean una serie de lazos, más allá de los convenios, entre personas y lo que pueden proyectar en torno a su territorio, sus vivencias, su mirada y en el fondo, su experiencia con la vida. Se trata de dar estructura y sentido a un proyecto a través de la creatividad canalizada de manera foto/editorial haciendo de esto un ejercicio capaz de liberar y construir un nuevo imaginario, flexible, abierto, íntimo y global de los hábitats antes citados. Nuna es un foto libro, que se propuso la creación de una identidad sin frontera representada a través de la fotografía y del foto libro como artefacto físico narrativo; busca representar un nuevo espacio físico a través de la inexistencia de límites.

Se desarrolló un libro con unas dimensiones de 21*25cm. Se ha planteado la implementación de una camisa en la que se superpondrán el mapa de Mendoza y el de Popayán para generar un nuevo espacio que coincida con lo narrado en el interior.



Fig. 4. Portada de nuna



Fig. 5. Proceso de encuadernación artesanal.



Fig. 6. Página de nuna

Las fotografías están organizadas en un orden lógico narrativo, el tamaño de éstas es una representación panorámica para situar al receptor en el lugar presentado en ellas.

Con el desarrollo de este producto, se pretende hacer su publicación oficial y lanzamiento, en el cual exista más de un solo ejemplar.

También, al ser este proyecto una experiencia múltiple producida en el espacio tiempo en dos lugares a la vez y poniendo en relación ambas universidades,

se buscó y alcanzó la dinamización del Convenio entre Universidad Champagnat y la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca.

Los convenios entre instituciones universitarias hacen posible espacios de reflexión común, a la vez que articulan ejercicios como intercambios o grupos para trabajos colectivos, como lo es este proyecto.

CONCLUSIONES

El proyecto desarrolla un compromiso con el territorio y la representación del mismo, ya que genera, en torno a la cotidianidad, una idea de la realidad contemporánea, entendida y mediada por lo fotográfico, como círculos de interrelación. Así, hábitats como Popayán, Colombia o Mendoza, Argentina, se van transformando y visualizando como nuevos lugares e imaginarios aún por descubrir, o mejor dicho, descubiertos por la mirada de los alumnos que los habitan y los construyen.

Es un proyecto que genera vínculos entre lo que es la fotografía y el diseño editorial, y más allá, crea conexiones entre universidades ampliando el espectro educativo en el campo del diseño y la imagen.

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

- Bauman, Z. (2016) *Tiempos líquidos*. Madrid: Planeta
- Benjamin, W. (2004) *Sobre la Fotografía*. Valencia: Pre-Textos.
- Berger P. y Luckman T. (2012) *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Morrortu.
- Boirriaud, N (2009) *radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Calvino, I. (1972) *Las ciudades invisibles*. Italia: Editorial Einaudi.

Han, Byung-Chul (2015) *The Transparency Society*. USA: Stanford Briefs.

Heidegger, M. (1972) *Ser y tiempo*. Santiago de Chile: Universitaria.

EL BORDADO COMO UNA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN VISUAL DE ESPARCIMIENTO LÚDICO EN LOS JÓVENES DEL COLEGIO BOLÍVAR DE LA CIUDAD DE CALI.

EMBROIDERY AS A STRATEGY FOR VISUAL COMMUNICATION OF RECREATIONAL LEISURE IN THE YOUNG PEOPLE OF COLEGIO BOLÍVAR IN THE CITY OF CALI.

ANGÉLICA M. RODRÍGUEZ MARTÍNEZ

ARODRIGUEZMARTINEZ17@GMAIL.COM

FERNANDO ARBOLEDA

FARBOLEDA@JAVERIANACALI.EDU.CO

JOSÉ RAFAEL GONZÁLEZ

JOSE.GONZALEZ@JAVERIANACALI.EDU.CO

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI

GRUPO DE INVESTIGACIÓN NELI

RESUMEN

El esparcimiento está asociado con un descanso físico y psicológico ya que favorece a las personas con un cambio en su cotidianidad. Siendo el bordado una actividad de esparcimiento, pone en funcionamiento varias áreas de nuestro cerebro como la motora, la sensitiva y la visual (Castro, 2017). Tiene un efecto positivo en las personas ya que estimula la imaginación y la creatividad, ayudando así a la concentración.

En la actualidad los avances tecnológicos y la velocidad con que se mueve el mundo han llevado a que los espacios de esparcimiento se vean invadidos por la interacción con los medios digitales, donde las nuevas generaciones han encontrado diferentes formas para comunicarse. Un estudio realizado a un grupo

de 462 estudiantes arrojó que 42,6 % de ellos revisa su celular mientras estudia o realiza tareas y un 83,7 % considera que le está dedicando muy poco tiempo a su preparación académica (Colprensa, 2016).

El proyecto plantea entonces como objetivo general crear un sistema de comunicación visual que permita reconocer el bordado como una herramienta de esparcimiento lúdico mediante experiencias vivenciales de diseño participativo. Lo anterior se pretende lograr bajo un enfoque de co-diseño, que según Bason, basado en Prahalad y Ramaswamy, es “un proceso donde nuevas ideas son diseñadas con las personas, y no para ellas... concebido como la creación conjunta y evolutiva del valor entre grupos de personas interesadas” (Waissbluth, y otros, 2014). El resultado esperado es la generación de una estrategia de comunicación visual que dé cuenta de los procesos desarrollados para reconocer los beneficios de la propuesta del bordado como alternativa de esparcimiento lúdico creativo.

PALABRAS CLAVE

Bordado, Esparcimiento, Aprendizaje Cooperativo, Diseño Centrado en el Usuario.

ABSTRACT

Recreation is associated with physical and psychological rest as it favors people with a change in their daily lives. Being embroidery a leisure activity, it puts into operation several areas of our brain such as motor, sensory and visual (Castro, 2017). It has a positive effect on people as it stimulates imagination and creativity, thus helping to concentrate.

Nowadays technological advances and the speed in which the world moves have led to the entertainment spaces being invaded by the interaction with digital media, where new generations have found different ways to communicate. A study carried out on a group

of 462 students showed that 42.6% of them check their cell phone while studying or performing tasks and 83.7% consider that they are dedicating very little time to their academic preparation (Colprensa, 2016).

This project then poses the general objective to create a visual communication system that allows recognizing embroidery as a recreational leisure tool through life exposure experiences through participatory design. The above is intended to be achieved under a co-design approach, which according to Bason, based on Prahalad and Ramaswamy, is “a process where new ideas are designed with people, and not for them ... conceived as the joint and evolutionary creation of value between groups of interested people” (Waissbluth, et al., 2014). The expected result is the generation of a visual communication strategy that accounts for the processes developed to recognize the benefits of the embroidery proposal as an alternative to creative recreational relaxation.

KEY WORDS

Embroidery, Leisure, Cooperative Learning, Human Centered Design

INTRODUCCIÓN

Este proyecto surge como resultado de la observación de una situación que se repite en el entorno constantemente y que afecta en alto grado a todas las personas especialmente a las nuevas generaciones y la constante y persistente interacción con los medios digitales.

Se trabaja entonces en la creación de un sistema de comunicación visual que permita reconocer el bordado como una herramienta de esparcimiento lúdico a través de experiencias vivenciales. Lo que les permitirá a las nuevas generaciones desarrollar habilidades

y la capacidad de expresar sentimientos y emociones a través de una actividad para ellos inusual, como lo es el bordado.

DISCUSIÓN/REFLEXIÓN

El objetivo general del proyecto es crear un sistema de comunicación visual que permita reconocer el bordado como una herramienta de esparcimiento lúdico mediante experiencias vivenciales. Este objetivo se cumplirá mediante los siguientes objetivos específicos: identificando las características del público objetivo, definiendo la mejor manera de realizar una comunicación estratégica, desarrollando las metodologías y estrategias adecuadas para generar una interacción y reflexión con el público objetivo en el desarrollo de materiales y finalmente proponiendo una herramienta de comunicación visual que de cuenta de los procesos desarrollados para reconocer los beneficios de la propuesta.

En la actualidad los avances tecnológicos y la velocidad con que se mueve el mundo han llevado a que los espacios de esparcimiento se vean invadidos por la interacción con los medios digitales, donde las nuevas generaciones han encontrado diferentes formas para comunicarse.

La tecnología ha desplazado lo análogo buscando alternativas paralelas y generando una falta de interés por el conocimiento de este por los jóvenes de la actualidad, es por esta razón que nace el interés por el bordado y el reconocimiento de este como una forma de expresión innovadora frente a lo que se tiene como perspectiva del mismo, ya que los jóvenes en su mayoría lo perciben como una actividad de adultos mayores y poco dinámica. María Acaso menciona:

... creo que hoy en día hay que reivindicar la enseñanza de las artes y la cultura visual como un área relacionada con el conocimiento, con el intelecto, con los

procesos mentales y no sólo con los manuales, con enseñar a ver y a hacer con la cabeza y con las manos y no sólo enseñar a hacer con las manos. (Acaso, 2009, p.17)

Con el fin de generar un reconocimiento de esta técnica, se busca crear un sistema de comunicación visual que despierte interés y motivación en la audiencia objetivo para desarrollar una nueva manera de comunicar sentimientos y emociones por medio del bordado, creando piezas innovadoras y atractivas para los demás. Ya que, desde la mirada del diseñador, los objetos, las experiencias y los sentimientos, tienen una forma especial de ser interpretados y expresados.

Por lo anterior surge un interés en que el bordado no solo se convierta en un medio de comunicación innovador, sino también en una manera de esparcimiento lúdico que los lleve a desprenderse por un tiempo de lo digital y dedicarle tiempo a una actividad diferente que genere un espacio de descanso tanto físico como psicológico en lo jóvenes y desarrolle en ellos nuevas habilidades al igual que procesos cognitivos y creativos.

En el siglo XXI, una nueva forma de comunicación individual y grupal a surgido gracias a la globalización, la telefonía móvil. Esta nueva forma de comunicación ha permitido mantener relaciones sociales interpersonales por medio del uso del celular, lo que ha generado nuevas y diferentes percepciones sobre la vida al igual que demandas de satisfacción y cambios a nivel general en la sociedad. El uso de los celulares en los últimos años ha tenido un aumento masivo en nuestra sociedad, llevando esta situación a reflexionar sobre la dependencia que tienen de él las personas, principalmente los jóvenes.

Partiendo de los datos del estudio realizado por Colprenta en el 2016 sobre el uso del celular y el tiempo

que le dedican a su preparación académica, es importante resaltar el objetivo de este proyecto, el cual busca promover en los jóvenes a una nueva experiencia de esparcimiento lúdico que les aporte desde la emoción, la percepción e interacción y que todo este proceso quede plasmado en un bordado.

El proyecto se va a enmarcar en el Colegio Bolívar, entidad que desde su plan estratégico de desarrollo está implementando un movimiento de renovación educativa llamado Nuevas Pedagogías para un Aprendizaje Significativo, el cual tiene como fin el desarrollo de habilidades para que los estudiantes sean exitosos en el siglo XXI. Durante este año y con el fin de tener a toda la comunidad educativa en la misma página, los estudiantes tendrán un papel activo en el desarrollo de su propio aprendizaje ya que ellos lo guiarán partiendo de sus intereses. De igual manera, todas las estrategias y herramientas que se utilizarán tendrán un efecto positivo en la comunicación, generándose una participación significativa de los estudiantes co-liderando así el fortalecimiento de sus habilidades. (Colegio Bolívar, 2018)

El público objetivo en el cual se enmarca este proyecto, está conformado jóvenes colombianos estudiantes de grado 9º del Colegio Bolívar en la ciudad de Cali, entre los 14 y 15 años de edad, pertenecientes a estratos socio económicos 4, 5 y 6. Se conocen entre sí, son estudiantes de la clase de Arte y comparten así un mismo interés.

Para el desarrollo del benchmarking, se analizaron diferentes proyectos que abordaron temáticas similares, al igual que proyectos que desde su metodología y razón de ser, aportaran a este. De los proyectos evaluados se rescata lo siguiente:

El uso de la memoria como herramienta de reflexión, comunicación y sensibilización logra dejar un testimonio. El reflejo de un contexto teniendo en cuenta el entorno en el que se vive, y no siendo indiferen-

tes a las situaciones que afectan el mismo. El uso del bordado como recurso de comunicación, innovando mediante piezas gráficas, que quedan como testimonio. Y el trabajo grupal, generando un espacio en el cual se comparte, y se reflexiona.

Es necesario tener en cuenta algunos conceptos claves para el desarrollo de este proyecto:

La innovación social, lo que se pretende generar con el proyecto; la educación artística, el aprendizaje cooperativo como medio; el diseño centrado en el usuario como herramienta y los adolescentes para entender a la audiencia objetivo.

La innovación social, lo que se pretende generar con este proyecto son resultados innovadores que reflejen el cambio de época y de pensamiento. Cabe rescatar que el concepto de innovación social se encuentra en una fase de construcción, al igual que en una búsqueda por llegar a un consenso sobre su definición. Actualmente este concepto se define dependiendo del contexto en el cual se desarrolla, ya que teniendo en cuenta el contexto, el concepto adquiere sus propias características y elementos que lo diferencian de los demás. Pero algo sí está claro, para entender el concepto de innovación social, este debe estar vinculado al contexto cultural en el que se da.

La educación artística como medio teniendo en cuenta la necesidad de desarrollar habilidades y técnicas para lograr concretar y plasmar lo que se siente, lo que se piensa, lo que se sueña, lo que se aspira, en una palabra, lo que se quiere en un producto. La educación artística es un concepto que con el pasar del tiempo se ha convertido en un término que muchos definen como “manualidades” perdiendo así el valor y la profundidad que está encierra, ya que esta forma y orienta para que a través de diferentes técnicas se manifiesten vivencias, sentires, aspiraciones, todo lo que se encierra en el ser humano. Torrell y Collado (2018) plantean que “en la Educación Artística, como

proceso educativo de las diferentes formas expresivas del arte, la investigación, tiene gran importancia para conocer y transformar la realidad y así contribuir al bienestar de la sociedad” (p.161).

Es por esta razón que la educación artística, es algo fundamental en la vida de las personas. María Acaso (2009) afirma:

Sin guía, nos perdemos, no sabemos seguir. Y está guía no sólo habrían de tenerla los estudiantes de artes visuales o de comunicación audiovisual, sino las personas que viven inmersas en un mundo creado a partir de la cultura visual, es decir, todas las personas. (p.165)

El aprendizaje cooperativo como medio de interacción, abre el espectro de posibilidades para el desarrollo del producto. El compartir experiencias, miedos, inquietudes y sueños entre un grupo que emprende una misma búsqueda pero desde diferentes miradas, permite que los espectros de posibilidades se abran, se consideren más, se reafirman saberes, se profundice en la confrontación personal, y se inicie un camino de madurez y reflexión con metas y propósitos concretos. Durante el aprendizaje cooperativo el apoyo y soporte entre jóvenes se da de manera natural, pues sus problemáticas, inquietudes y dudas pueden coincidir, pero, las respuestas pueden ser diversas, pues son el resultado de distintas miradas, vidas y experiencias.

El diseño centrado en el usuario (DCU) como herramienta y teniendo presente la participación activa del usuario permitirá obtener resultados positivos. Un componente esencial del DCU son las fases o etapas en que el proyecto se desarrolla, ya que estas ayudan a planificar y a saber qué hacer en cada momento, permitiendo obtener el resultado adecuado en el que las necesidades del usuario se ven satisfechas. Así

como dicen Domingo y Pera:

... el DCU es una forma de planificar, gestionar y llevar a cabo proyectos de creación, mejora e implementación... es considerado una filosofía o enfoque de diseño según el cual cualquier actividad del mismo debe tener en cuenta para quién se diseña así como los contextos de uso. (Garreta y Mor, 2010, p.6)

Teniendo en cuenta el sentido que se le da a este proyecto, el DCU es un concepto clave para el desarrollo del mismo ya que para que el resultado sea positivo, es necesario que el usuario participe activamente del proceso, generando sus propias expresiones. Con este proyecto se pretende entonces generar una metodología de participación activa de los usuarios para lograr resultados en los cuales ellos se vean reflejados.

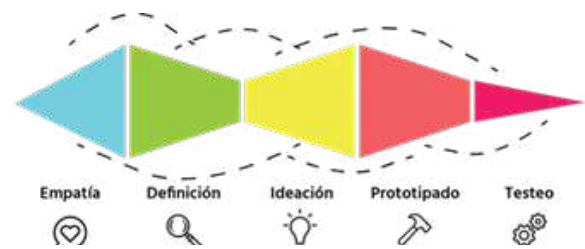
Los adolescentes, para entender a la audiencia, ya que en este momento ellos están en una búsqueda para afirmar su identidad lo que significa que están abiertos a nuevas experiencias. Los adolescentes procesan de una manera diferente que los niños ya que su cerebro ha madurado, esto les permite ser capaces de enfrentar problemas complejos y tomar decisiones que involucren varias piezas de información. Por esto es importante que cuenten con las herramientas apropiadas para asumir este proceso de manera proactiva, consciente y responsable. Como lo afirma Aberastury,

...el proceso de la adolescencia es una situación que obliga al individuo a reformularse los conceptos que ha adquirido hasta ese punto de su vida, acerca de sí mismo, sus padres, sus amigos, sus intereses, etc.; que lo lleva a abandonar su parte infantil y a proyectarse al futuro como adulto. Es un proceso de cambio, de desprendimiento. (Aberastury, 1970, p.1)

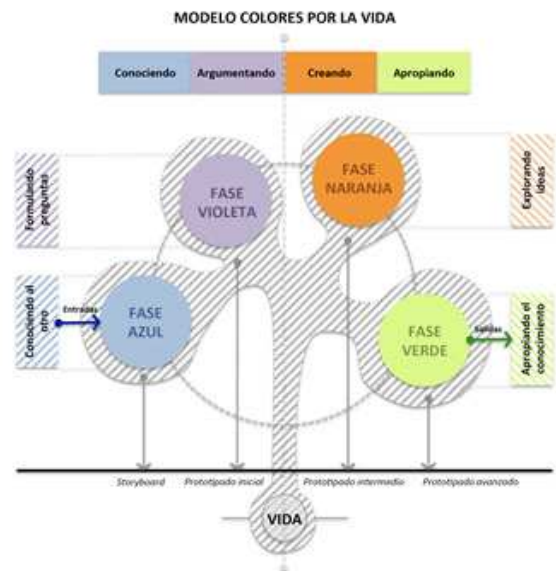
La metodología utilizada en este proyecto, surge de la combinación de tres metodologías existentes, Diseño Centrado en el Usuario (DCU), el Design Thinking y el modelo Colores por la Vida.



Proceso del Diseño Centrado en el Usuario
Imagen tomada de <http://www.nosolousabilidad.com/manual/3.htm>



Proceso del Design Thinking
Imagen tomada de <http://www.designthinking.es/inicio/>



Modelo Colores por la Vida
Imagen tomada de Pontificia Universidad Javeriana Cali

Concretándose entonces esta en 5 etapas.

Primera, conocer. En esta etapa se realiza el primer acercamiento con la audiencia a trabajar. Durante este encuentro se indaga más sobre ellos, sus expectativas y se les da a conocer sobre el proyecto a realizar. Todo con el fin de crear lazos, y generar un mayor interés para el trabajo en conjunto. Se delimita en este momento la temática.

Segunda, sintetizar. Durante esta etapa se realizan diferentes dinámicas de interacción activa-participativa para que los integrantes estén en una constante búsqueda, aquí se recolecta información acerca de la temática delimitada y se construye el argumento. Se da también en esta etapa un acercamiento inicial de la técnica a los participantes, al igual que las diferentes aplicaciones de la misma.

Tercera, crear. Etapa durante la cual se identifican, mediante una lluvia de ideas, las posibles soluciones con una participación activa de la audiencia y se desarrollan los contenidos de la misma. Se realiza un primer prototipo.

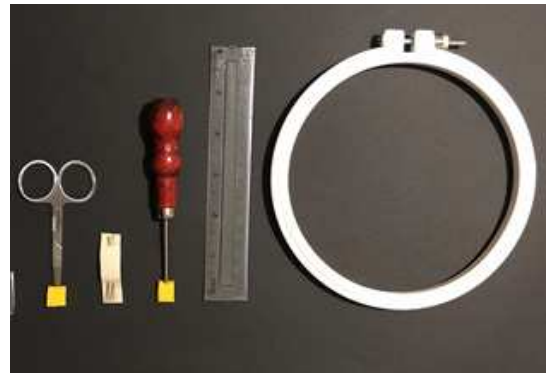
Cuarta, probar. En esta etapa se hacen las pruebas del prototipo para ver si esta es la solución adecuada, se realizan los ajustes pertinentes y se presentan nuevas alternativas de ser necesario.

Quinta, entregar. Esta es la última etapa, la de la entrega del producto final del proyecto y evaluación del resultado del mismo.

Se aplicaron para el desarrollo de este proyecto herramientas, como talleres grupales, la observación, el brainstorming y las encuestas. Con estas herramientas se logró obtener una percepción mayor de las necesidades y expectativas para lograr cumplir con los objetivos planteados, evaluar la viabilidad de la metodología propuesta y el diseño del material a utilizar.



Kit entregado a los estudiantes para el desarrollo de los talleres. (Imagen propia)



Kit entregado a los estudiantes para el desarrollo de los talleres. (Imagen propia)



Kit entregado a los estudiantes para el desarrollo de los talleres. (Imagen propia)

Los resultados obtenidos durante la investigación realizada se resumen a continuación.

En el primer taller, la mayoría de los estudiantes se sentían un poco dudosos acerca de su participación en el proyecto, ya que muchos veían la técnica como algo pasado de moda, que era específicamente inherente al uso de personas mayores y una actividad solo relacionada con el género femenino.



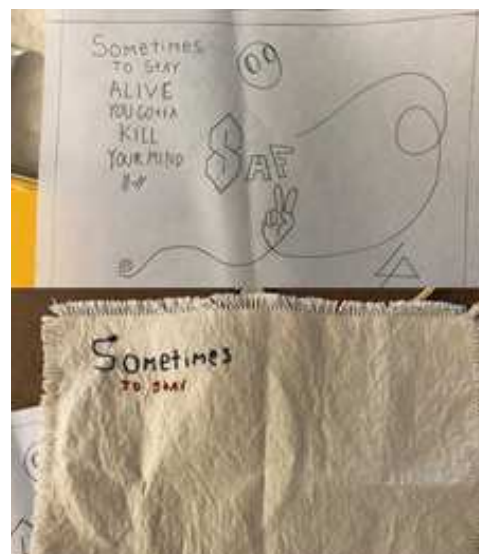
Brainstorming desarrollado por los estudiantes en el desarrollo del taller. (Imagen propia)



Estudiantes en el proceso de aprendizaje de la técnica. (Imagen propia)



Estudiantes en el proceso de aprendizaje de la técnica. (Imagen propia)



Boceto inicial de proyecto personal e inicio del mismo con la técnica del bordado. (Imagen propia)

En el segundo taller, los adolescentes, se muestran abiertos al aprendizaje de la técnica, no tienen miedo de aprenderla y no tienen prejuicios de la misma, lo cual generó un ambiente positivo de aprendizaje. Se observó que los hombres (contrario a lo que se tiene como concepto preconcebido en la sociedad) tienen una mayor afinidad con la técnica, estando más motivados por el aprendizaje de la misma y la experimentación de sus propias ideas una vez adquirieron las bases. Al aprender la técnica, esta dejó de

ser estereotipada por los participantes. A través de los talleres siguientes se generaron dinámicas de conocimiento personal y grupal por parte de los estudiantes. Esto hizo que a medida que se bordaba, los estudiantes estuvieran atentos a lo que hacía cada uno de sus compañeros y estuvieran dispuestos a compartir sus conocimientos con aquellos que tenían alguna dificultad en el proceso de aprendizaje.

CONCLUSIONES

Luego de haber realizado la investigación y aplicado las diferentes herramientas se concluye que el proceso por el cual pasaron los estudiantes fue positivo para ellos, ya que lograron generar un gusto por aprender a bordar, siendo esto algo que nunca pensaron que llegaría a suceder. Se concluye también que fueron participantes dispuestos y ellos mismo generaron un autocontrol y concentración a lo largo de los talleres, lo que lleva a entender que más allá del manejo de una técnica, se logra focalizar al ser y focalizar una idea.

Por lo anterior, a partir de un modelo, la entrega de un kit y la realización de un taller (actividad lúdica) donde la técnica es el bordado, se pudo percibir el gusto de los estudiantes al hacer algo que les agradó, pero ante todo se concentraron en hacer bien la actividad.

Con los resultados obtenidos, se plantea la creación de un sistema de comunicación visual el cual de cuenta de los procesos desarrollados a lo largo del proyecto al igual que la presentación de las herramientas y metodologías utilizadas para que este pueda ser replicado en otro momento y lleve a al reconocimiento del bordado como una herramienta de esparcimientos lúdico creativo en los jóvenes.

No se borda por bordar, se borda a partir de un porque, trabajando con una audiencia, que se desconecta

de los medios digitales y se dan un espacio nuevo, con nuevas alternativas de esparcimiento.

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

- Aberastury, A., y Knobel, M. (1970). *La Adolescencia Normal, Un Enfoque Psicoanalítico*. (1 - 3).
- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid, España: Los Libros de la Catarata.
- Assandri, S., y Celio, S. (2015). *Sabremos bordar (tesis de pregrado)*. Escuela Universitaria Centro de Diseño, Montevideo, Uruguay.
- Azor, F. *Ocio y salud mental*. Obtenido de Psicología Clínica Madrid: <https://gabinetedepsicologia.com/ocio-y-salud-mental-psicologos-madrid-tres-cantos>
- Castro, I. D. (2017, Enero 21). *Arte y terapia entre hilos*. Recuperado de El Nuevo Día: <https://www.elnuevodia.com/estilosdevida/hogar/nota/arteyterapiaentrehilos-2283059/>
- Colegio Bolívar. (2018) “New Pedagogies for Deep Learning”. Bolivar Magazine.
- Colprensa. (24 de Junio de 2016). *Uso de celulares está afectando rendimiento académico de jóvenes*, dice investigación. El País. Recuperado de <http://www.elpais.com.co/colombia/uso-de-celulares-esta-afectando-rendimiento-academico-de-jovenes-dice-investigacion.html>
- Estupiñán, J.C. (2008) *Influencia de la Telefonía Móvil en los Cambios Culturales y Sociales de los Jóvenes de la Universidad Javeriana en Bogotá - Colombia, Periodo 2003 - 2007 (Tesis de pregrado)*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D.C., Colombia.
- Galeano, R. (2008). *Diseño centrado en el usuario*. Revista Q, 2(4). 1-15.
- García, R., Traver, J. A., y Candela, I. (2001). *Aprendizaje cooperativo. Fundamentos, características y técnicas*. Madrid: CCS.
- Garreta, M. y Mor, E. (2010). *¿Qué es el diseño cen-*

trado en el usuario? En *Diseño Centrado en el Usuario* (9-18). Cataluña, España: Universitat Oberta de Catalunya

Hernández-Ascanio, J., Tirado-Valencia, P., y Ariza-Montes, A. (2016). El concepto de innovación social: ámbitos, definiciones y alcances teóricos. *CI-RIEC-España, Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa*, (88), 165 - 199

Konterllnik, I., y Jacinto, C. (1996). *Adolescencia, pobreza, educación y trabajo*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Losada, S.A.

Papalia, D. E., Duskin Feldman, R., Martorell, G., (2012). Parte 5: Adolescencia. En *Desarrollo Humano* (353 - 417). México D.F., México: McGraw Hill.

Torrell, C. I. C. G., y Collado, C. J. T. (2018). Algunas Consideraciones Acerca de la Investigación en la Educación Artística. *Revista Ciencias Pedagógicas*, (2).

Waisbluth, M., Contreras, E., Galaz, P., Aguilera, I., Inostroza, J., Infante, A., . . . Gatica, M. (2014, Septiembre 1). Co-creación para la Innovación: Un caso en el Sector Público Chileno. *Revista Ingeniería de Sistemas*, XXVIII.

LOS TRAZOS DEL TIEMPO EN EL PUENTE DE BOYACÁ – ESTUDIO DE CASO: ALTAR DE LA PATRIA – CASO DE ESTUDIO

THE TIME TRACES ON THE BOYACÁ BRIDGE - CASE STUDY: ALTAR OF THE HOMELAND - CASE STUDY

JOHANA TATIANA HERRERA RODRÍGUEZ

INVI.INVESTIGACION@USTATUNJA.EDU.CO

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS

GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN TEMAS DE ARQUITECTURA

RESUMEN

Al hablar de memoria histórica, desde el bicentenario hacemos referencia no solo a la memoria, sino también a las diferentes técnicas constructivas que forman parte de la memoria cultural no solo de Boyacá sino de Colombia; este tema que surge por el desconocimiento de técnicas ancestrales que hoy perviven y que cuentan un proceso constructivo, un momento y un tiempo histórico.

El campo de Boyacá, lugar de la batalla libertadora, ha sufrido continuas transformaciones desde la Colonia. A partir del siglo XVI a través de actas de cabildo de 1551 se evidencia la importancia del ordenamiento del territorio y el mantenimiento de caminos y puentes, es por ello que el puente de Boyacá se convierte en paso obligatorio del camino real entre Tunja y Turmequé. El triunfo del ejército patriota en el campo de Boyacá, pone al puente como un lugar de la memoria en América. No existe en la actualidad una memoria constructiva histórica de las transformaciones sufridas por el puente, con un enfoque basado en las técnicas empleadas para su construcción

y posteriores intervenciones. El impacto esperado con este proyecto es la reconstrucción de identidad dando a conocer la importancia de este lugar emblemático y sus diferentes transformaciones a través del tiempo. Como objetivo general se pretende: elaborar la Memoria constructiva de del puente de Boyacá destacando los detalles constructivos más relevantes y distintas etapas del proceso constructivo de este. Teniendo una metodología es de tipo descriptivo cualitativo el resultante será un inventario grafico de los detalles constructivos relevantes del caso de estudio, dividiendo al proyecto en 2 fases para su ejecución. Los resultados esperados es la creación de un modelo 3D de los detalles constructivos del puente de Boyacá más relevantes y los distintos cambio e intervenciones que ha tenido a través de la línea del tiempo.

PALABRAS CLAVES

Historia, arquitectura, hito, construcción, Puente de Boyacá.

ABSTRACT

When speaking of historical memory, since the bicentennial we refer not only to memory, but also to the different constructive techniques that are part of the cultural memory not only of Boyacá but of Colombia; this issue that arises from the ignorance of ancestral techniques that survive today and that tell a constructive process, a moment and a historical time.

The field of Boyacá, place of the liberating battle, has undergone continuous transformations since the Colony. From the sixteenth century through the minutes of the council of 1551, the importance of the ordering of the territory and the maintenance of roads and bridges is evident, that is why the Boyacá bridge becomes a compulsory passage of the royal road between Tunja and Turmequé. The triumph of the patriot army

in the field of Boyacá, makes the bridge a place of memory in America. There is currently no historical constructive memory of the transformations suffered by the bridge, with an approach based on the techniques used for its construction and subsequent interventions. The expected impact with this project is the reconstruction of identity, making known the importance of this emblematic place and its different transformations through time. The main objective is to prepare the construction report of the Boyacá bridge, highlighting the most important construction details and different stages of the construction process. Having a methodology is qualitative descriptive type the resulting will be a graphic inventory of the relevant construction details of the case study, dividing the project into 2 phases for its execution. The expected results are the creation of a 3D model of the most relevant construction details of the Boyacá bridge and the different changes and interventions it has had through the timeline.

KEYWORDS

History, architecture, milestone, construction, Puente de Boyacá

INTRODUCCIÓN

Quiero iniciar haciendo una reflexión” No se quiere lo que no se conoce”, es por esto, que como resultado se plantea el proyecto de investigación Memoria constructiva de los hitos históricos de la campaña libertadora en Boyacá.

En donde a partir de la búsqueda de información se evidencia que la documentación se encuentra dispersa y no hay una compilación de datos históricos y en especial constructivos que aporten al tema del bicentenario, detallando los hitos históricos en sus diferentes etapas de construcción y las modificaciones que sufrieron a través del tiempo y los periodos políticos.

Se tiene como meta principal del estudio de caso el análisis el detalle constructivo.

Como los materiales cuentan una historia de una época determinada y los ubican en una línea de tiempo, dando a conocer particularidades de estas.

Este proyecto de investigación tiene como:

Objetivo general:

Elaborar la Memoria constructiva de del puente de Boyacá destacando los detalles constructivos más relevantes y distintas etapas del proceso constructivo de este. Y tiene como

Objetivos Específicos:

Objetivo Específico 1: Realizar un análisis documental a través de fuentes secundarias junto el trabajo de campo para entender la importancia del puente de Boyacá

Objetivo Específico 2: Analizar las técnicas constructivas que se caracterizaron este periodo del proceso histórico propuesto, a través del análisis de la materialidad, creando una lectura grafica que permita entender la historia a través de este bien patrimonial.

MARCO TEÓRICO

Dentro de la búsqueda documental se parte por las fuentes primarias y secundarias. En el libro Nuevas lecturas de historia N° 34 “la segunda batalla de Boyacá: entre la identidad nacional y la destrucción de la memoria” Volumen I debate histórico y el libro Nuevas lecturas de historia N° 35 “la segunda batalla de Boyacá: entre la defensa de los derechos colectivos y la destrucción del patrimonio” Volumen II debate jurídico, nos dan una perspectiva de la paradoja que se tiene en cuanto a la preservación del puente de Boyacá como bien patrimonial de todos los colombianos, constructor de identidad nacional. Y como al

intervenirlo, por un lado se generar decretos, leyes, normas que apoyan el valor patrimonial y por el otro se hacen malas intervenciones que a los ojos de quien lo ve pueden ser buenas o malas. Nos muestra un análisis que relatan la historia del campo de Boyacá desde las diversas ópticas que puede tener el campo de Boyacá , viéndolo como un monumento, altar de la patria, memoria de héroes y objeto de la memoria. En el Boletín de Historia y Antigüedades Numero 310 311 Vol. XXVII, nos trae una narración de los monumentos del campo de Boyacá, destacando los diferentes aportes que han hechos los gobiernos para enaltecer al altar de la patria, y recordar a los héroes que dieron la vida por nuestra independencia.

METODOLOGÍA

La metodología trabajada en este estudio de caso, es de tipo descriptivo cualitativo en la cual el resultante será un inventario grafico de los detalles constructivos relevantes del caso de estudio Puente de Boyacá, producto de la investigación.

Los detalles serán puestos en fichas, y se escogerán los detalles más relevantes en el proceso constructivo visible del puente.

Se plante generar una línea de tiempo en la cual se pueda ver los cambios sufridos por el puente a través del tiempo.

Este resultado servirá como marco de análisis para comprender la historia social que los produce.

Para su desarrollo se divide en dos fases:

Fase 1

1. Construcción del marco teórico con base en las fuentes secundarias, realizando en este punto matrices que nos ordenen la información en cuanto a lo que existe y los vacíos historiográficos acerca del tema.

2. Análisis de fuentes para identificar y comprender el escenario histórico, a tener el marco teórico del tema se hace el análisis de los documentos notables sacando los datos que sean pertinentes para el proyecto.

Fase 2

1. Lectura de la planimetría existente sumado con un trabajo de campo. De acuerdo con la planimetría existente se hace trabajo de campo para corroborar la veracidad de la información y hacer una evaluación in situ de la información recogida y el bien de interés cultural a tratar como lo es en este caso el puente de Boyacá

2. Diagramación del detalle constructivo, como resultado del trabajo de campo y su registro se hace la diagramación de estos detalles en un programa CAD que nos permita ver estos en 3D para generar una mejor lectura y comprensión de estos.

3. se realizan las conclusiones pertinentes de este estudio de caso.

ejército patriota regresa luego de su victoria a corrales de Bonza, donde se planearía la contramarcha de Paipa que días después daría la victoria en la Batalla del puente de Boyacá.

La ruta de la batalla se establece para evitar que “BARREIRO” uniera fuerzas con el virrey Samano. En la cual Barreiro al saber los movimientos de las tropas patriotas escribe al Gobernador de Tunja pidiendo “refuerzos” para la batalla, lo que deja la ciudad con un mínimo de protección, resultado de esto a Bolívar y sus tropas no les cuesta mucho tomarse la ciudad, y es desde el alto de san Lázaro donde Bolívar divisa los movimientos del ejercito realista y ordena impedir el paso por el camino real. (paso por el rio teatinos)

El territorio de una Batalla: Preliminares



Imagen 1: Acuarela de Carmelo Fernández (1809–1887) Vista del territorio en donde se dio la acción de Boyacá, la que dio libertad al país.

Luego de la batalla más sangrienta y radical experimentada en el territorio de la nueva granada. “Salvando la patria” el coronel Juan José Rondón y los 14 lanceros, obligando a Barreiro y al ejercito realista a retirarse y replegar las tropas a Paipa, mientras que el



Imagen 2: Plano topográfico del campo en que tuvo lugar la Batalla de Boyacá -7 de agosto de 1819

“Las dos fuerzas se encontraron en el campo de Boyacá. El ejército libertador estaba conformado por 2.850 combatientes al mando del general Simón Bolívar. La vanguardia patriota estaba comandada por el

general Francisco de Paula Santander y la retaguardia, por el general José Antonio Anzoátegui. (Ocampo López, (2010), Batalla de Boyacá 7 de Agosto de 1819 – Colombia: Recuperado de <https://www.toda-colombia.com/historia-de-colombia/batalla-boyaca.html>)

Desde los lugares más altos de Tunja, los independentistas observaban con detenimiento a sus contrarios acercarse al puente Boyacá, por lo que decidieron en ese momento tomar acciones y paralizar su avance. Para ello, usaron la táctica de la emboscada, lo que dio comienzo al enfrentamiento alrededor de media mañana. (Batalla de Boyacá (Sin Fecha): recuperado de <http://mundoantiguo.net/batalla-de-boyaca/>)

Las fuerzas patriotas tenían unidad y facilidad en las comunicaciones; en cambio, las realistas estaban incomunicadas y separadas por el Teatinos y la vanguardia patriota. Los soldados patriotas presionaron con heroísmo contra las fuerzas de Barreiro. Por su parte, el coronel Juan José Rondón con sus lanceros de Llano Arriba recibió la orden de atacar por el centro al ejército realista. Los lanceros de Rondón arremetieron con ímpetu a la infantería realista, que incapaz de resistir retrocedió en desorden.

El coronel Barreiro siguió combatiendo a la defensiva. Trató de rehacer su infantería en otra altura, pero la rapidez de las tropas patriotas cerró aquel anillo de fuego, por lo cual tuvo que rendirse. Así mismo, se rindió la vanguardia ante la fuerza militar de la patriota, con su comandante Santander, considerado el “Héroe de Boyacá”. La batalla terminó a las 4 de la tarde del 7 de agosto de 1819. (Batalla de Boyacá (2013): recuperado de <https://atlasgeografico.net/batalla-del-puente-de-boyac.html>)

El territorio de una Batalla, Hoy

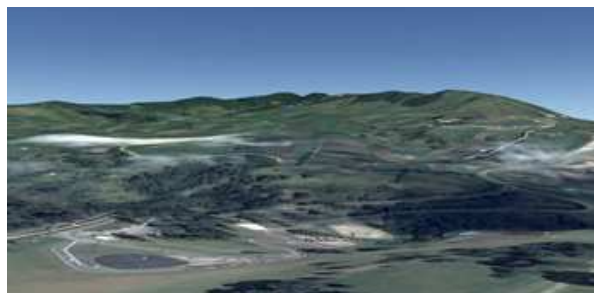


Imagen 3: Campo de Boyacá lugar de la batalla del puente de Boyacá vista google Earth año 2018

El contexto histórico que enmarca el campo de Boyacá como principal exponente de la independencia, surge como consecuencias de la victoria de los patriotas sobre el ejército realista.

En pleno siglo XXI a puertas de la celebración del bicentenario, se observa al pasado como ajeno a nosotros, cuando es por este pasado que hoy vivimos en libertad. La batalla del puente de Boyacá evoca el inicio de una serie de triunfos que van a desenlazarse el éxito de la campaña libertadora, y la independencia de 5 países.

El campo de Boyacá al ser un referente que evoca una lucha por la independencia, se convierte en una necesidad resaltar dichos momentos que marcan un antes y un después en la historia de nuestro país. Martínez Martín, Otálora Cascante (2015) afirman que el campo de Boyacá se convierte en un cruce de caminos de 50 hectáreas aproximadamente (pag.47), blanco de múltiples proyectos y propuestas que pretenden destacar su potencial histórico.

A pesar de los avances hechos en materia de patrimonio generados por la constitución política de 1991 y la ley general de cultura (ley 397 de 1997) en donde generan el reconocimiento del patrimonio como un bien constitutivo de la identidad nacional cultural y

como factor determinante para la construcción de nación y obliga al estado a los gobernantes y a los gobernados a proteger conservar rehabilitar y divulgar el patrimonio cultural (Molina, 2015, pág. 89) , se presentan inconformidades y descuidos en este caso del campo de Boyacá. Es en 1851 donde Manuel de Ancizar, secretario de la comisión coreográfica destaca y consigna el estado del campo de la batalla de Boyacá “ningún monumento, ni una piedra siquiera, conmemora esta grane y benéfica fusión de armas; el antiguo puente centro del conflicto, ha desaparecido, y el nuevo en cuyas pilastras se tenía la idea de inscribir el nombre de los libertadores, permanece raso y sin concluir; tal es el torbellino de acontecimientos que llevan los días de nuestra república, que no da tiempo para levantar en ella ni los trofeos de aquellas victorias, únicas dignas de perpetua recordación (Ancizar Peregrinación del Alpha, por las provincias del norte de la nueva granada en 1850-1851 citado 2018) y es acá donde se pone en marcha la implementación de decretos los cuales mediante monumentos y proyectos se resalta el campo de Boyacá como altar de la patria y lugar de la gesta emancipadora; José Eusebio Otárola mediante decreto No. 313 del 4 mayo de 1878 propone un monumento en forma de obelisco de 25mts. De altura. (NORÁ, 1989); en el año de 1886 mediante el decreto ordinario 454, el presidente Rafael Núñez declara fiesta nacional los 7 de agosto; en 1913 con las ordenanzas se crea las juntas patrióticas; en el centenario de la batalla del puente de Boyacá se construye el puente con riostras de madera sobre los estribos del antiguo puente. La ley 56 de 1937 ordena erigir monumento al libertador en el campo de Batalla, se plantea la construcción de un parque nacional con la ley 210 de 1938. Se realizan diversos decretos, y leyes para salvaguardar la memoria de este campo, concluyendo en la elaboración de un plan especial de manejo y protección que a la fecha de hoy se encuentra en la formulación del diagnóstico, socialización con la comunidad, ara posterior aprobación y puesta en marcha.

Monumentos del campo de Boyacá

Dentro de los monumentos del campo de Boyacá se destaca:



Imagen 4: Puente de Boyacá, Proyecto de la pirámide-monumento

Obelisco 1878-1896: se dispone con el decreto N° 313 del 4 de mayo, levantar un monumento de 25 metros de alto. El director de obras públicas del estado, el señor Basilio Angueyra lo describe: en los cuatros fases principales del zócalo, se construirán columnas de relieve, coronadas por cornisamentos; los ángulos del Obelisco se construirán de sillería en relieve y las fases serán formadas de ladrillo. En los cuatro ángulos del gran zócalo irán los bustos de bronce y zinc de bolívar, Santander, Soubllette, y Anzoátegui. El monumento ira coronado por la estatua de la libertad. (García Samudio, Los monumentos en el campo de Boyacá 1940) Monumento que tardo entre seis décadas en iniciar su construcción, afirma Martínez Martín, Otálora Cascante (2015) realizarían modificaciones ya que no se encontraron los planos originales y se levantó un obelisco según la arquitectura

faraónica. Con diversas modificaciones y traslados se inicia con este monumento la exaltación a la libertad en el campo de Boyacá.

En 1940 nace uno de los monumentos más representativos del puente de Boyacá, Monumento encargado al escultor alemán Von Miller, que tras varios traspies es erguido en representación a las cinco naciones libertadas, este se halla sobre un broquel en hombro de cinco mujeres que simbolizan las cinco repúblicas bolivarianas: y empuña el pabellón nacional, apretándolo contra el corazón. al libertador. (monumentos a la gloria de Simón Bolívar (sin fecha) recuperado de <https://sites.google.com/site/ssityhistory/about-me>) De la exigencia de resaltar el campo de Boyacá como objeto de memoria se elabora las Esculturas de Fray



Imagen 5: Monumento De Von Miller En los extremos de un segundo zócalo están colocados cuatro «ángeles de la fama» con sus respectivos clarines al viento, que simbolizan la fama y la gloria alcanzada por el Libertador Simón Bolívar recuperado de: <https://sites.google.com/site/ssityhistory/about-me>

Ignacio Mariño primer capellán general del ejército libertador y Fray miguel Díaz, el Arco del triunfo en homenaje a todos los oficiales y soldados que participaron en la Campaña Libertadora de 1819 (Chaparro Hurtado, (2011) Arco del Triunfo recuperado de <https://sites.google.com/site/ssityhistory/classroom-news/elarcodeltriunfo>)



Imagen 6: arco del triunfo imagen tomada 2018

Todos los monumentos evocan a los héroes y acciones vencedoras que promovieron la creación de Nación

El puente de Boyacá Dentro del campo de Boyacá En cuanto a nuestro objeto de estudio que es el monumento del puente de Boyacá, este ha sufrido diferentes modificaciones, las cuales no todas están documentadas ni registradas al acceso al público en general.

Según Castillo Lina, en su línea cronológica del periódico de la u (2017) se establece después de la consigna de Manuel Ancizar se construye un puente de cal y canto, sabiendo que del puente original solo quedan las pilastras, compuesto por durmientes de madera según lienzos, pinturas y dibujos elaborados. En la celebración del centenario de la batalla de Boyacá se construye un puente con riostras de madera sobre los estribos del antiguo puente.

La puesta en valor del puente de Boyacá como puente, monumento y no como campo de Boyacá no la da el hecho de que era paso obligatorio como camino real entre Tunja y Turmequé



Imagen 7: puente de riostras de madera tomado revisita digital: desde la u 49

Se reconstruyó el puente sobre las mismas bases que existían en 1819 y de acuerdo con un dibujo del pintor Alberto Urdaneta, quedando así hasta el día de hoy.

RESULTADOS / DISCUSIÓN

Como posibles resultados se plantea hacer el levantamiento del actual puente y realizar en herramientas graficas los detalles representativos de este.

CONCLUSIONES

La información acerca del puente como monumento se encuentra muy dispersa y no existe una línea cronológica que evidencie las diferentes modificaciones de este.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cruz Santos, A, (El campo de Boyacá y sus monumentos Ciudad, Colombia, Editorial Nuevas lecturas de historia N° 34 “la segunda batalla de Boyacá: entre la identidad nacional y la destrucción de la memoria” Volumen I debate histórico Nuevas lecturas de historia N° 35 “la segunda batalla de Boyacá: entre la defensa de los derechos colectivos y la destrucción del patrimonio” Volumen II debate jurídico.

LA CREATIVIDAD COMO SUSTENTO TRANSFORMADOR DEL MIEDO.

SOFÍA A. HURTADO Z.

SOFIA.2211528438@UCALDAS.EDU.CO

UNIVERSIDAD DE CALDAS

SOSTENIBILIDAD, ARTE, SOCIEDAD Y MEDIO AMBIENTE

RESUMEN

Esta es una propuesta de investigación creación, que se enfoca en una posible resignificación de los miedos que han quedado en algunas personas afectadas por el desplazamiento forzado a causa del conflicto armado y de la violencia en el Departamento del Cauca, lo que provoca entre muchas otras, la desintegración de las familias, la pérdida de pertenencia al territorio, o la pérdida del tejido social comunitario. En este escenario se encuentra al Miedo como una emoción que sobresale por encima de muchas otras generado por los estímulos de la guerra y las geografías del terror en las que se han convertido muchos de los paisajes del territorio Caucaño, donde se destacan la transformación del paisaje haciéndose evidente en las huellas dejadas por la violencia, casas abandonada, grafitis, campos minados, fronteras invisibles, etc (Oslender, 2008). Lo que se pretende con este proyecto de investigación creación es apoyar la resignificación de esos miedos que han quedado en algunas personas afectadas por el desplazamiento forzado, a través de herramientas de las artes plásticas, potenciar la creatividad desde el empoderamiento, en un proceso donde se aborden las experiencias que más miedo provocaron, pero desde un ángulo que destaque el valor o la fuerza que ayudaron a seguir en el camino. En este sentido cabe destacar la importancia del método narrativo en combinación con las herramientas del arte, para lograr procesos de creación

individual y colectiva que contribuyan a la resignificación de estos miedos, apoyen la reconstrucción del tejido social en un nuevo contexto, y aporten a los procesos de reconciliación y convivencia.

PALABRAS CLAVE

Miedo, desplazamiento forzado, Creación, resignificación

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de investigación nace de intereses y preguntas personales acerca de los escenarios del miedo y cómo estos afectan las acciones de las personas en determinados contextos. Vivir y crecer en el departamento del Cauca uno de los territorios colombianos que más ha sufrido aspectos del conflicto armado del país, me condujo inevitablemente a explorar en sus dinámicas, mis inquietudes sobre el miedo y su responsabilidad en el desarrollo integral de las personas, sus relaciones con la comunidad y su contexto.

Es así como este proyecto se enmarca en el fenómeno del desplazamiento forzado, una problemática que en Colombia se ubica entre las consecuencias más aterradoras y graves de las dinámicas de la guerra y el conflicto armado (CNMH, 2015). Más de 60 años de violencia han transformado el territorio del país, así como los aspectos socioculturales de las comunidades, afectando no solo a quienes han vivido el conflicto armado directamente, sino también a quienes lo hemos vivido de una forma menos directa, en los dos casos este fenómeno provoca toda clase de emociones y también toda clase de respuestas.

Para el 2017 Colombia identifico alrededor de 7 millones de personas afectadas por el desplazamiento forzado (RNI, 2018) lo cual indica que a pesar de

los acuerdos de paz que se están adelantando en el país, este fenómeno sigue afectando la integridad de la población colombiana, causando grandes transformaciones no solo en las dinámicas de vida de las personas, sino también en la organización geográfica del país.

A nivel geográfico los cambios pueden advertirse en todo el territorio nacional, empezando por los espacios rurales, donde se presentan la mayor cantidad de expulsiones, hasta los centros urbanos que son los lugares de acogida de las personas expulsadas, estos cambios territoriales al ser provocados por la violencia y el horror los podemos identificar en Oslender (2008) como las transformaciones del territorio en geografías del terror, refiriéndose a los cambios que atraviesa un territorio afectado constantemente por la violencia, haciéndose evidentes por ejemplo en, territorios abandonados, tierras improductivas, fronteras invisibles, o en el paisaje de la ciudad, revelando centros urbanos sobrepoblados sin capacidad para cuidar de todos, lo que demuestra la falta de organización política hacia este fenómeno.

De igual modo ocurre con las transformaciones socioculturales, sobretodo en un conflicto tan extenso como el colombiano, el desplazamiento forzado no solo repercute en las generaciones que lo han vivido al ser obligadas a abandonar sus hogares, sino también en sus siguientes generaciones, ya que, al crecer fuera de sus territorios casi siempre con familias fragmentadas, se va perdiendo la identidad cultural de las comunidades, sus costumbres o su pertenencia a un territorio (CNMH, 2015). Y si a esto le sumamos enfrentarse a un nuevo contexto que implica otros desafíos. Las dinámicas de vida cambian obligatoriamente al verse enfrentados a nuevas formas de trabajo y socialización. Hacerle frente a todos estos cambios, que además vienen mediados por las experiencias pasadas, las cuales están enmarcadas en escenarios de miedo, interfiere indudablemente en la

vida de cada persona, creando en ellas sensaciones de fragilidad, sometimiento, desarticulación con la sociedad, desesperanza, etc. Del mismo modo, el desplazamiento forzado afecta a las personas observadoras, o que son testigos de este fenómeno, creando en ellas sensaciones que pueden ir desde la impotencia, la solidaridad, la empatía, hasta otras muy diferentes como el rechazo.

En este sentido, se pueden identificar toda serie de acontecimientos que afectan la calidad de vida de las personas, siendo el miedo una de las emociones que predomina en gran parte de estos acontecimientos, desde las transformaciones territoriales, donde se presentan toda clase de estímulos amenazantes que hacen surgir un sin número de miedos, hasta las dinámicas que presentan los nuevos contextos los cuales también son fuente importante del origen de más miedos. Es así como abordar el miedo producto del desplazamiento forzado es un problema en sí mismo, puesto que se deben afrontar temas complejos y sobretodo dolorosos de vida de las personas, ya que están estrechamente relacionados la violencia. Reguillo (2000) se refiere al miedo como una emoción que se carga de sentido al tener contacto con elementos que el contexto expone, los cuales funcionan como detonante y provocan una respuesta emocional particular, es decir, una emoción como el miedo llega a constituirse y llenarse de toda su fuerza en relación con las condiciones físicas y sociales que el entorno presenta.

En este sentido podemos entender al miedo como una emoción que trabaja a doble vía, alimentándose y cobrando significado a través del contexto, es decir, por un lado podemos entender al miedo como la fuerza que nos advierte del peligro y nos impulsa a buscar seguridad para proteger nuestra vida, y por otro lado como la emoción que limita nuestras acciones y deseos, convirtiéndose en uno de los impedimentos para lograr la reconstrucción de vida en el presente

al actuar desde las experiencias violentas y de horror del pasado; el miedo en este sentido actúa de manera negativa, al hacer que sea mucho más difícil recuperarse a nivel individual de los traumas de la guerra y finalmente también afecte la reconstrucción del tejido social en un nuevo contexto.

El proceso que implica el desplazamiento forzado va más allá de la expulsión y el recorrido, antes de esto, debemos pensar en cómo vivieron las personas las transformaciones del territorio en paisajes de miedo, qué significa para ellas ver un uniforme militar, un grafiti amenazante, una casa en ruinas, etc. (Oslender 2008). Atravesar y sobrellevar este tipo de situaciones las llenaron de miedos inimaginables, los cuales se implantaron en sus mentes y sus cuerpos, a tal punto que después de muchos años no han desaparecido y siguen siendo un factor de estancamiento en sus vidas.

En relación con lo anterior, y teniendo como referencia experiencias individuales y familiares acerca de cómo una parte de estos miedos afectan la calidad de vida de las personas, encontramos la necesidad de explorar de qué manera se podría apoyar la re-significación de estos miedos, para ayudar no solo a una reparación individual, sino también al fortalecimiento social y comunitario. Teniendo en cuenta que abordar este tipo de problemática no es nada sencillo, pues las heridas o huellas que se conservan son muy fuertes, encontramos en los lenguajes de las artes visuales maneras de tramitar en las historias, experiencias o testimonios de las personas sin hacerlas sentir invadidas o expuestas, a la vez que potenciamos el lado positivo del miedo como una fuerza que nos incita al movimiento a través de otras formas de ver y entender las experiencias pasadas. (Trabajar desde la experiencia, no sobre la experiencia)

Es así como encontramos en lo biográfico un elemento central para visualizar perspectivas ocultas de la

experiencia vivida, no como una forma de volver a contar el pasado, sino como la base que nos ayude a entender las capas que contienen dichas experiencias, para lo cual es necesario explorar en narraciones no de la experiencia, sino desde la experiencia, es decir, narraciones que den cuenta de, por ejemplo, la experiencia con relación a los paisajes de miedo, a la familia, a uno mismo, etc. Hernández (2008). De esta manera generar nuevas narraciones que hagan posible otórgale otros significados a dichos miedos.

Nuestra intención es que a través de procesos de creación de imagen podamos dar cuenta de aspectos que no se hacen visibles a través de otros modos de investigación, al poner en relación aspectos emocionales desde la fuerza o el movimiento que produce el miedo, con significados que se derivan desde la razón, para lograr narraciones que permitan otorgarle nuevos significados a los miedos que limitan la reconstrucción individual y del tejido social del presente y hacia el futuro. .

Paisajes de miedo.

Una cartografía desde el Arte

Es bien sabido que el arte y sus diversos lenguajes han permitido expresar a las personas, ideas, sentimientos, emociones, tensiones que surgen de las inquietudes de cada quien. Desde mi propia experiencia puedo decir que a través de los lenguajes visuales he podido sumergirme en escenarios conflictivos individuales de mi propio ser, hasta otros relacionados con el contexto, como las relaciones que se plantean con las personas y todo lo que surge de ellas; me refiero a esto para abordar el tema de cómo, desde los lenguajes del arte y la creación se pueden tramitar en escenarios complejos y de difícil acceso, que permitan desahogar nuestras necesidades; además desde donde se pueden obtener formas de conocimiento que logren mayores transformaciones individuales y colectivas al conseguir respuestas multisensoriales,

es decir que mezclen lo emocional con lo cognitivo y logren experiencias más empáticas que incrementen la posibilidad de generar espejos en el otro, y en este sentido mayor impacto; en palabras de Hernández (2008) “La utilización de formas artísticas de representación incrementan la probabilidad de encontrar una voz o de tener un impacto (sea positivo o negativo) en el lector/visualizador/comunidad, y por supuesto, en nosotros mismos” (p. 24).

Ahora, cuando hablamos de paisajes de miedo, debemos referirnos a contextos donde la aplicación continua del terror y la violencia transforman el territorio y producen paisajes de miedo (Oslender, 2008). Pensar en estos escenarios nos sugiere el origen de situaciones que generan la necesidad de querer expresar lo que se siente, lo que surge de vivir en un paisaje de miedo, sea dolor, rabia, angustia, o miedo.

Pensemos por ejemplo en el contexto del holocausto nazi una geografía del terror por excelencia. En 2016 se inauguró en Alemania una exposición de dibujos y pinturas hechas durante la guerra y por personas que la vivieron directamente ; entre las obras que se expusieron encontramos como en muchas de ellas se evidencian miedos, angustias, o esperanzas, que surgen al estar en contacto continuo con estímulos del terror, dejándonos ver como las personas hallaron en la creación de imágenes una forma de contar sus vivencias en relación a la violencia ejercida, haciéndoles frente a estas manifestaciones, ya sea exteriorizando su dolor, sus miedos y obteniendo en su experiencia de creación otras miradas, por ejemplo sentirse y expresarse libres (ABC, 2016).

En otro contexto, por ejemplo, en argentina durante su periodo de dictadura, el arte y sus diversos lenguajes les otorgaron a las personas el poder de transitar desde lo individual hacia lo social y lo político. En medio del paisaje de miedo en el que se había convertido la ciudad, se llevó a cabo una de más expresiones

artísticas masivas más importantes de América Latina del siglo XX; el siluetazo otorgo a las personas oprimidas y atemorizadas la fuerza para expresar sus inconformidades, su dolor, su rabia, etc. (Aguerreberry, et al., 2008). En este sentido la creación artística logro identificar a muchos y movilizarlos hacia un mismo objetivo, la denuncia social. El proceso del siluetazo genero un sentimiento empático que hizo posible la acción, el movimiento, el empoderamiento, las personas se sintieron totalmente identificadas con esta acción y por esto genero tanto impacto.

En Colombia las manifestaciones artísticas en relación a las geografías del terror y su producción de paisajes de miedo han sido muy contundentes. Encontramos en MAMBO (1999) un recorrido por la historia de la guerra colombiana contada a través de la creación y el arte, dentro de todas las manifestaciones artísticas se hallan planteamientos que van desde lo individual, lo colectivo, hasta lo participativo. Desde la época de la violencia los artistas se han relacionado con la violencia y el terror. En algunos casos representando de forma literal todo tipo de masacres, y en otros casos valiéndose de metáforas para lograr las reflexiones acerca de este fenómeno.

En este sentido vale la pena destacar algunos procesos artísticos que han actuado o han entrado en relación con procesos de conflicto armado y de desplazamiento forzado, explorando en diversos lenguajes para expresar lo inexpresable, exorcizar el dolor o resignificar acontecimientos, procesos que tensionen nuestras reflexiones y pensamientos y nos lleven a acciones transformadoras de la realidad.

Dentro de este camino encontramos procesos como el de las mujeres tejedoras (Las tejedoras de Mampujan, las tejedoras de Sonsón, red de mujeres tejedoras de vida del Putumayo). Los proyectos de las mujeres tejedoras se iniciaron con mujeres afectadas por diferentes situaciones del conflicto, descubriendo en

la acción de tejer una forma de catarsis, de expulsar el dolor que la guerra les había dejado, para pasar a procesos más complejos como el de construcción de memoria colectiva, o como un símbolo de resistencia frente a las dinámicas que la guerra expone, es decir, procesos que fomenten el encuentro, ayudando a expresar emociones indecibles o apoyando la reconstrucción del tejido social que el conflicto armado se había encargado de destruir. De esta manera surgen nuevas necesidades como la de compartir estas experiencias, pero no solo de compartirlas a modo de exhibición, sino más de una forma experiencial.

Con este tipo de manifestaciones el interés del arte obedece a crear procesos que aporten a la reparación de las personas afectadas directamente por la violencia, logrando que desde los lenguajes del arte se faciliten acercamientos a las emociones, a la humanidad de la persona que se involucra, a sus deseos, intenciones o necesidades, en este sentido también podemos decir que nos enfrenta a la posibilidad del suceso, a que algo pueda suceder sin ser planeado, la sorpresa; entonces diríamos que la investigación en artes se abre a lo indeterminado a poner en juego lo que somos para acercarnos a la vulnerabilidad y flexibilidad y así identificar tensiones que permitan realizar otro tipo de reflexiones, es decir nuevas narraciones desde las experiencias pasadas.

De esta forma la importancia de la práctica artística se centra en el proceso, ya que es aquí donde deben aparecer los mayores aportes para apoyar alguna transformación, sea individual o colectiva.

Arte para construir posibilidades

En este punto nuestra investigación inicia su exploración a través de un primer acercamiento al tema del miedo en personas afectadas por el desplazamiento forzado. Pensando en esta primera aproximación, y

teniendo como objetivo fundamental descubrir qué miedos se habían creado en el proceso del desplazamiento forzado, y cuáles de ellos seguían sobreviviendo en el tiempo, basé su desarrollo principalmente en el concepto de “las geografías del terror” propuesto por Oslender (2008); esto con la intención de re-construir a través del arte cómo el hogar de cada una de estas personas se fue transformando en uno de estos espacios, en los cuales ciertos miedos tuvieron su origen y empezaron a emanar de forma natural.



Con esta intención en mente, y teniendo en cuenta que no debe ser nada fácil para estas personas hablar de este pasado con alguien que no conocen, reflexioné de qué modo a través el arte se podría ayudar a recrear estas historias de una manera menos invasiva. Es así como se les presenta el collage como una forma de creación de historias, donde a través de imágenes (ajenas) se podía expresar la propia sin verse tan involucrado.

La elaboración del collage produjo resultados inesperados. El resultado estético en este punto no tenía mucha relevancia, pues lo que nos interesaba era abordar conceptos desde la experiencia de cada persona que nos acercaran a identificar los tipos de miedos que habían quedado al vivir en un escenario de violencia. También algo importante era respetar las iniciativas de los participantes para darle más fluidez a las composiciones, y así obtener historias más sinceras. Como resultado se evidencian relaciones con los aspectos de las geografías del terror, que permiten ir descubriendo ciertos miedos.



Detalle. Creación collage # 1. Marzo 19 de 2018

De manera espontánea en el proceso de creación del collage, uno de los participantes expresa lo que significa cada imagen. Nos interesó específicamente lo que contiene el detalle de la primera imagen y la carga emocional que encierra. La participante se situó desde la memoria en el hogar que tubo, e inmediatamente aparecieron los paisajes de miedo en forma de huella en algunos de sus recuerdos más dolorosos; en la imagen esta huella está representada por el perro, que simboliza la muerte de algunos de sus familiares y hasta la de la propia mascota, siendo este hecho el estímulo que la llevo a abandonar su hogar.

Podríamos decir aquí que a través de la memoria y los recuerdos se pueden experimentar nuevamente ciertas sensaciones de miedo cada vez que se trae al presente las experiencias pasadas, así seamos conscientes que el tiempo ha pasado o que estamos muy lejos (geográficamente) del lugar donde ocurrieron los hechos; y es que la memoria del ser humano muchas veces actúa como un amplificador de esos miedos apresados, al crear la posibilidad de experimentar cierta ansiedad al revivir recuerdos no gratos, llevándonos a pensar con temor en el presente o imaginar situaciones amenazantes en el futuro (Odriozola, 2002). Y es que aun después de un tiempo el sentimiento de miedo producido por el terror experimentado queda impreso no solo en el paisaje, sino también en los imaginarios de las personas reviviéndolo desde un recuerdo (Oslender, 2008).

Por lo anterior lo que podemos inferir hasta este punto es la necesidad de seguir abordando este tipo de problemáticas desde otras alternativas, como la investigación a través de las artes, ya que en sus métodos encontramos alternativas que apoyen la reparación individual de experiencias negativas, al tiempo que generan procesos empáticos e incentiven la acción, el empoderamiento y finalmente la transformación de los miedos que siguen presentes después del desplazamiento forzado, para que esto contribuya a la reconstrucción del tejido social y aporte a los procesos de reconciliación y convivencia.

REFERENCIAS

Aguerreberry, R., Alonso, A., Amigo, R., Bedoya, F., Buntinx, G., Emei, L. F., ... & Bouet, D. O. (2008). *El Siluetazo*. Buenos Aires, Argentina: los sentidos/ artes visuales.

Centro Nacional de Memoria Histórica. *Una nación desplazada: informe nacional del desplazamiento for-*

zado en Colombia, Bogotá, CNMH - UARIV, 2015.

Hernández, F. H. (2008). La investigación basada en las artes. *Propuestas para repensar la investigación en educación*. *Educatio siglo XXI*, 26, 85-118

Odriozola, E. E. (2002). Miedo normal y miedo patológico. In *Los dominios del miedo* (pp. 89-100). Biblioteca Nueva.

Oslender, U. (2008). “Geografías del terror”: un marco de análisis para el estudio del terror. *Scripta Nova: revista electrónica de geografía y ciencias sociales*, 12.

Red nacional de información. (2018). Reporte general. Recuperado de <https://cifras.unidadvictimas.gov.co/Home/General>

Reguillo, R. (2000). Los laberintos del miedo. Un recorrido para fin de siglo. *Revista de estudios sociales*, 5, 63-72.

Sanchez, R, (2016, 25 de enero). El arte como memoria del holocausto. ABC. Recuperado de https://www.abc.es/cultura/arte/abci-arte-como-memoria-holocausto-201601252158_noticia.html

HACIENDA EL SALITRE: EL DISEÑO DEL ESPACIO TERRITORIO Y PODER

HACIENDA EL SALITRE: SPACE DESIGN: TERRITORY AND POWER.

ARQ. MG. ADRIANA PAULINA GIRALDO MELÉNDEZ.

ADRIANA.GIRALDO@USANTOTO.EDU.CO

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

GRUPO DE INVESTIGACION EN TEMAS DE ARQUITECTURA.

RESUMEN

La Hacienda el Salitre, forma parte de la memoria de la gesta libertadora y del Bicentenario, refleja la morfología del poblamiento y las estructuras de poder. La ordenación de la casa de hacienda en el territorio, pone al descubierto la distribución espacial y las diferenciaciones sociales e incorpora conceptos como segregación, integración y jerarquías.; este espacio es simbólico, a pesar de las transformaciones de la sociedad y la política; su traza y lectura responden a un producto histórico relacionado con los cambios sociales, duradero en lo físico y expuesto a continuas re significaciones. Por ello cabe preguntarse cuál era estructura sobre el territorio con el que estaba asociado y cuales asentamientos controlaba, hasta la transformación de estos en municipios. Se busca analizar y dimensionar el impacto de este modo de distribución e identificar la dinámica social y territorial del objeto de estudio; por ello los estudios de caso y regionales sobre el tema se constituyen en la vía metodológica para comprender el objeto de estudio, la aproximación se dará desde lo regional hasta el lugar, acompañado de una exploración bibliográfica y documental cortejada con un trabajo in situ. Desde estas escalas, se logra comprender el proceso de construcción de un

territorio con unas estructuras sociales heterogéneas. El objetivo radica en profundizar en la especificidad en el campo la arquitectura de las casas de hacienda, y la estrecha relación de estas con el orden espacial y político: espacios de poder. El aporte radica en comprender el papel que desempeña la hacienda dentro del ordenamiento jurisdiccional y dimensionar el ordenamiento resultante.

PALABRAS CLAVE

HACIENDA, ORDENAMIENTO, PODER, JERARQUIA, TERRITORIO.

SUMMARY

The Hacienda el Salitre, is part of the memory of the liberating deed and the Bicentennial, reflects the morphology of settlement and power structures. The arrangement of the hacienda house in the territory reveals the spatial distribution and social differentiation and incorporates concepts such as segregation, integration and hierarchies; this space is symbolic, despite the transformations of society and politics; its layout and reading respond to a historical product related to social changes, lasting in the physical and exposed to continuous re significations. For that reason it is necessary to ask itself what was structure on the territory with which it was associated and which establishments it controlled, until the transformation of these in municipalities. The aim is to analyze and measure the impact of this distribution mode and identify the social and territorial dynamics of the object of study; For this reason, the case studies and regional studies on the subject are constituted in the methodological way to understand the object of study, the approximation will be given from the regional to the place, accompanied by a bibliographic and documentary exploration courted with a work in situ. From these scales, it is possible to understand

the process of construction of a territory with heterogeneous social structures. The objective is to deepen the specificity in the field of the architecture of hacienda houses, and the close relationship of these with the spatial and political order: spaces of power. The contribution lies in understanding the role played by the hacienda within the jurisdictional order and dimensioning the resulting order.

KEYWORDS

FINANCE, ORDER, POWER, HIERARCHY, TERRITORY.

INTRODUCCION

Este trabajo surge a partir de la investigación denominada Atlas Histórico Y Urbano del Bicentenario en Boyacá 1819 – 1919 – es una investigación teniendo como motivación los estudios históricos que adelanta el gobierno colombiano, para los actos de conmemoración del Bicentenario de la independencia de Colombia, y del Centro de estudios Socio Históricos de la Universidad Santo Tomás – Seccional Tunja y la problemática por presentar estudios históricos y sociales que aporten a la construcción de nación. Se propone estudiar desde diversas ópticas y variables, sobre el cómo desde la academia se fortalece la identidad con motivo del Bicentenario. Esta investigación parte desde la pregunta: ¿Cómo debe ser la historia que nos represente como el país que ahora somos? El bicentenario desde la óptica histórica y urbana no ha sido desarrollado con un abordaje integral en estas dos áreas.

Se analiza desde el territorio, teniendo en cuenta las condiciones históricas, las reformas en Boyacá sobre el tema de la tierra y como esta estructura refleja no solamente el espacio sino los escenarios de poder. En lo que tiene que ver con el ordenamiento territorial y espacial de los asentamientos de las haciendas los

estudios se han centrado en las congregaciones adelantadas en el siglo XVI

MARCO TEORICO

El trabajo documental parte desde las fuentes secundarias. Con Martha Herrera Ángel. En su texto Ordenar para Controlar texto que se enfoca en los Andes Centrales Neogranadinos y las llanuras del Caribe en el Siglo XVIII, donde ese estudia la morfología del poblamiento como una estrategia de control territorial a través de la organización político administrativa del territorio, Sandra Reina Mendoza con Traza Urbana y arquitectura de los pueblos de indios del Altiplano Cundiboyacense donde a través de estudios de caso: Bojacá, Sutatausa, Tausa, Cucaita. Donde se plantea como el espacio histórico como espacio históricamente construido.

Juan Manuel Robayo Avendaño con la propiedad rural en Boyacá, se mencionan las reformas de la mitad del siglo XIX a la constitución de Rionegro teniendo como eje Boyacá las reformas del siglo XIX y la distribución de la tierra. En el Boletín de Historia y Antigüedades Vol. LXI Numero 706, con un recuento histórico sobre la hacienda. Silvia Arango en Historia de la Arquitectura Colombiana. Se menciona la Casa de Hacienda y sus tipologías. De Salomón Kalmanovitz la economía de la Nueva Granada. Analizándola desde la productividad de las haciendas y los cambios económicos que estas generaron.

METODOLOGIA

Se dividió en fases la primera la construcción del Marco Teórico, hermenéutica del mismo con aplicación de los conceptos historiográficos y aplicación de caja de Herramientas de la Investigación, se definió con ello la problemática a definir: las estructuras de

poder y su reflejo en el territorio en el siglo XVIII, desarrollaron de forma complementaria actividades de trabajo de campo. De allí se obtuvieron las unidades iniciales de trabajo y las palabras clave como punto de referencia: Hacienda, Ordenamiento, Poder, Jerarquía, Territorio sobre las cuales se desarrolló este proceso de Investigación.

TERRITORIO

Nuevo Reino de granada Organización Territorial

Las descripciones generales sobre el “virreinato de Santafé” son una búsqueda sobre sus límites y territorios. Este fenómeno se aprecia incluso en los diversos nombres que el territorio recibió desde el siglo XVI, generando una confusión que se mantuvo vigente en el siglo XVIII: Nuevo Reino de Granada y Tierra Firme, virreinato de Santafé de Bogotá, o Nueva Granada, “para simplificar” Por cuanto las descripciones sobre los territorios que pertenecían a este Virreinato eran inconsistentes.

Para el siglo XVII El Administrador de la Renta de Correos, Josef Antonio de Pando, había generado un informe del virreinato (posiblemente 1770), titulado «Ytinerario Real de Correos del Nuevo Reyno de Granada y Tierra Firme» en la cual dividió a la Nueva Granada en provincias, dando como concepto de provincia una unidad territorial de gobierno político, militar. Según Pando, la Nueva Granada se dividía en 15 provincias: Santafé, Antioquia, Cartagena, Chocó, Mariquita, Pamplona, Santa Marta, Panamá, Tunja, Llanos, Neiva, Popayán, Guayaquil, Quito, Venezuela.

En el año de 1772, el virrey Pedro Messía de la Cerda, ordena desarrollar el Plan Geográfico del Virreinato de Santafé de Bogotá, Nuevo Reino de Granada, actividad que será desarrollada por Francisco

Moreno y Escandón (1736-1792) los objetivos son: la demarcación territorial, que incluye ríos principales, provincias y plazas de armas Y por otra parte era importante para la administración del virreinato conocer el estado de la población, sus recursos, y el estado de los territorios; los informes generados durante el siglo XVIII en particular en las décadas de 1870 y 1880 son inconsistentes. Quizás por la utilización de la palabra provincia que no diferenciaba regiones, gobiernos, corregimientos, jurisdicciones. Manuel María Paz y Felipe Pérez presentan en tanto una división distinta en su «Atlas geográfico e histórico de la República de Colombia», publicado en 1890. Continúa el manejo del virreinato dividido en provincias y en corregimientos, que fueron la génesis de la organización territorial de las repúblicas independientes a principios del siglo XIX.

Estas estructuras de ordenamiento administrativo interno del Virreinato de la Nueva Granada permiten analizar cómo funcionaba en lo económico, lo social y lo administrativo, además explica cómo era el ordenamiento de la población.

Lockhart y Schwartz llaman la atención sobre la continuidad existente entre las provincias instauradas por los europeos y el ordenamiento territorial prehispánico esta explicación, no ha sido confirmada. Las divisiones básicas del Virreinato eran los Gobiernos y los corregimientos y no las provincias. Para el objeto de estudio en el territorio el Corregimiento de Tunja comprendía: Jurisdicción de Tunja, Corregimiento de naturales de Paipa, Corregimiento de naturales de Chivatá, Corregimiento de naturales de Turmequé, Corregimiento de naturales de Tenza, Corregimiento de naturales de Chita, Corregimiento de naturales de Gámeza, Corregimiento de Sogamoso y Duitama

Estos asentamientos de los indígenas bajo el control del estado se tipificaron como “pueblos de indios” y “pueblos de misión”, que media el grado de incor-

poración de los mismos al sistema colonial, en los Andes centrales para el siglo XVIII la gestión de las misiones ya no fue considerada necesaria y se denominó pueblo a pueblos de indios. El esquema de organización administrativa variaba de provincia en provincia, a mediados del siglo XVIII en la jurisdicción de la ciudad de Tunja había una ciudad, una villa, y nueve corregimientos de indios, cada uno a cargo de la administración de 8 pueblos de indios en promedio. Teniendo además 10 cabezas de corregimiento. En nuestro estudio de Caso Paipa es cabeza de Corregimiento.

Las casas de hacienda en la Nueva Granada.

Los encomenderos se fueron debilitando por la creciente escasez de indígenas bajo su mando, además de quedar a cargo de las tierras bajo su mano. Durante la conquista y colonia se hicieron titulaciones de tierra por medio de “mercedes” gestionadas a través de Cabildo, esto implicó contraprestaciones frente a la autoridad entre ellas la defensa de la ley y el orden de tal modo que esto se convirtió en una forma de propiedad privada otorgada a perpetuidad y libremente enajenable: En la práctica la posesión de la tierra significaba poder político y social porque era incluyente con todos aquellos que se arrimaban a estas tierras ya fueran colonos, indios o mestizos. La agrimensura de la época daba titulaciones muy extensas sin límites definidos por ello los conflictos no se hicieron esperar y durante el siglo XIX la lucha por la tierra fue permanente. Esta es la estructura inicial de las Casas de Hacienda que surgen con la asignación de estos territorios. Para el siglo XVII, el desarrollo de las grandes haciendas se aceleró por el crecimiento de población trabajadora, producto de la hibridación, por ello los mestizos eran la mayor cantidad de mano de obra, porque ellos no eran tributarios pues no se les catalogaba como indígenas, trabajando ya sea como apareceros o arrendatarios, ello significó que la población de la Nueva Granada fuera el resultado de

la cultura criolla, en las regiones donde la población indígena era mayoritaria estos guardaron su independencia económica y se rehusaron a hablar español, es una respuesta donde se resaltaban los valores como el Nacionalismo frente a los cambios impuestos por los Borbones, (KALMANOVITZ, 2008) sin embargo La Nueva Granada es un territorio muy complejo con dificultades de intercomunicación, lo que llevó a relaciones regionales muy idiosincráticas con pocas relaciones con el Virreinato. Se generó una gran diversidad de formas de hablar y acentos diferentes que es causado por el aislamiento inter-regional.

Los contratos se realizaban de forma verbal y privada con los arrendatarios entregándole una parcela de tierra y se le adelantaba algún dinero y raciones este trabajaba en la Hacienda por un jornal. Las denominaciones de trabajo eran diferentes: agregados, concertados, inquilinos, vivientes o terrajeros. La estructura de la producción agrícola se estabiliza hasta bien entrado el siglo XVIII. Existen desde lo social de haciendas esclavistas y de haciendas serviles (ARANGO, 1989) aunque ambas funcionan con el sistema de peonaje producto de esta se conforma la población campesina predominante hasta la primera mitad del siglo XX en Colombia. Grosso modo la división de las haciendas está en las “haciendas de clima frío” y las “haciendas de clima caliente”

Las haciendas reflejan los procesos de la sociedad colombiana, la repartición inicial de las mercedes y encomiendas no puede sustentarse en una producción agrícola continua entre otras cosas por la desaparición de la mano de obra indígena, la inestabilidad del mercado de los esclavos. En el siglo XVIII las haciendas son por lo general pobres con escasos excedentes, el cambio de propietarios, termina concentrando la tierra en unas pocas manos teniendo por ello un modelo latifundista. La presencia de arrendatarios se acentúa hacia finales del siglo XVIII (crisis del comercio de

esclavos) (ARANGO, 1989). La consolidación del sistema espacial representado en las haciendas es de gran importancia porque es el primer gran paso hacia el dominio efectivo del territorio, por lo tanto, la hacienda no es únicamente un sistema de explotación agrícola, sino una forma de dominio espacial y social, donde el valor más importante es el territorio. Aun hoy la lucha por la posesión de la tierra subsiste y el modelo latifundista permanece.

La ruptura con el pasado Colonial

El desarrollo económico de Colombia desde 1810 oscilo en dos modelos: la lucha por reconstruir los fundamentos coloniales y otro que aspiraba a una ruptura con estos. Los años después de la independencia mostraron los esfuerzos por reorientar la economía hacia otros modelos, en particular bajo el gobierno de Tomás Cipriano de Mosquera (1845-1849). La agricultura en el siglo XVIII vive un periodo de expansión gracias al crecimiento y demanda de numerosos centros urbanos. Después de 1819 comenzaron los esfuerzos por la reconstrucción y conservación de estructuras económicas vigentes, es por esto que en la década del treinta se reordenó la economía nacional y los herederos del sistema de las haciendas, se lanzaron en una ofensiva de reconstrucción de antiguos órdenes (TOVAR, 1987), Sin embargo, era muy difícil contener los desastres de más de 20 años de lucha armada donde la hacienda también era botín de guerra, porque la lucha no se decidía en las ciudades sino en los campos, y las haciendas se convirtieron en un factor importante de abasto de alimentos, reclutas y semovientes. Así pues, la economía rural, sufrió políticas de secuestro total, embargo de bienes y saqueo de los ejércitos en contienda.

Desde sus inicios en particular desde mediados del siglo XIX persistió el carácter desigual del desarrollo agrícola sin que los primeros intentos de desarrollo agrícola modernos pudieran romper las estructuras

regionales de origen colonial. Los sistemas de tenencia de la tierra familiar se conservaron y se consolidaron con las políticas agrarias desarrolladas a lo largo del Siglo XIX y XX.

La hacienda a mediados del siglo XIX entra en decadencia, pocas sobreviven, las causales, las guerras, la localización, la manumisión de esclavos etc. pocas mantienen su vocación productiva, algunas viejas familias heredan viejos sistemas de organización económica y paralelamente el estado promovió la ocupación de tierras inexploradas e inexploradas, así se resolvió el problema de la demanda de nuevos sectores de trabajadores liberados por la guerra.

La casa Hacienda “El Salitre” histórico.

A la llegada de Gonzalo Jiménez de Quesada se organizó la encomienda conformada por 800 pobladores naturales de Paipa esta era tributaria del Tundama, además de conformar la primera defensa del Templo de Suamox..En 1556 los indígenas de Paipa fueron encomendados al conquistador Gómez de Cifuentes, por orden del Cabildo, en los terrenos que hoy ocupa la Hacienda el Salitre, posiblemente a finales del siglo XVI, este latifundio abarcaba más de 7.000 hectáreas (Boletín de Historia Vol. LXI) lindaba con cinco pueblos: Paipa, Duitama, Tibasosa, Toca, Tuta y quizás Sotaquirá.

Su morfología urbana hispana data del año 1602, cuando Paipa es declarada centro de adoctrinamiento por el visitador Luis Enríquez. La primera construcción en erigirse fue la iglesia en teja de barro, con cimientos de piedra y muros en tapia. En 1755 se le da el rango de corregimiento, con funciones policivas y de recaudo.

Para el año de 1712 paso a manos de la Compañía de Jesús adoptando el nombre de Aposentos Hacienda “El Salitre” los Jesuitas introdujeron ganado vacuno,

caballar y ovino, sembraron trigo, olivo, hortalizas e iniciaron la construcción de un convento de avanzada. Estos la conservan hasta el año 1767 cuando son expulsados de todos los dominios de Carlos III, por ello pasa a ser propiedad del gobierno español quien la remata por un valor de 24.200 pesos, es rematada en conjunto con la de Hato Viejo y Tuta y adquirida por el peruano Agustín Justo Medina quien construye la casa colonial sobre las antiguas casas existentes, la capilla de Antonio de Padua en el año de 1780. A la muerte de Medina, los bienes fueron heredados a su nieta doña Isabel Rojas de Medina y a su esposo, José Joaquín Ortiz Nagle, pero fue despojado de su propiedad cuando el Régimen del Terror la confiscó y envió al nuevo hacendado a Puerto Cabello en condición de prisionero de la Corona. Su delito: participar en el movimiento patriota. El 4 de agosto de 1819, tras la derrota del general Barreiro en el Pantano de Vargas, la Casona fue el lugar de reunión de los generales Bolívar y Soublette, quienes se alojaron en ella, con su estado mayor, durante tres días. Cuando se consolidó la Independencia, la familia Ortiz recuperó la Casona, Después de la Independencia, la propiedad se vendió a don Juan Manuel Arrubla. Durante las sucesivas guerras civiles durante el siglo XVIII y XIX la hacienda funciona como cuartel y hospital del ejército. En 1822, los científicos Mariano Rivero y Juan Bautista Boussingault remiten a la Academia de Ciencias de París la importancia de esta agua mineral que contiene sulfato de soda y que emana constantemente gas carbónico; al paso de la Comisión Corográfica en 1850, en cabeza de Agustín Codazzi, se ratifican los hallazgos. (MINCULTURA 2009) La casa pasó sucesivamente por varios propietarios, hasta que en 1939 doña Paulina Valenzuela la vendió al departamento de Boyacá, En 1960, la hacienda fue concedida por la Asamblea Departamental a la U.P.T.C., como sede de la Facultad de Agronomía. Cuando la facultad fue trasladada a Tunja, el gobierno la destinó para hotelería. Actualmente la maneja Inversiones Sochagota.

La estructuración y el ordenamiento

Es indudable que esta hacienda como otras de origen colonial, no era exclusivamente productiva para el salitre, sino que contaba con una abundante producción agrícola, comprendía varios hatos que se convertirán posteriormente en municipios. Menciona Arango: La hacienda “son conjuntos arquitectónicos rurales que se dan el campo y porque albergan las más diversas actividades relacionadas con la existencia de la comunidad, que van desde el más elemental habitar, hasta las más complejas como son las religiosas, las fiestas populares los diversos niveles de una jerarquía toda una gama de conglomerado social, y porque en ellos se hacen evidentes los diversos niveles de una jerarquía que establece un orden arquitectónico, un orden económico, un orden social y un orden de trabajo” (ARANGO, 1998) no es sorprendente que se convirtieran en poblaciones que hoy son puntos muy importantes de referencia en el territorio: Paipa, Duitama, Tibasosa, Toca, Tuta y Sotaquirá. es decir esta hacienda de clima frío con énfasis en lo agrícola tuvo una importante impronta en los Andes Centrales Colombianos y logro mantener la unidad de la misma hasta mediados del siglo XIX, aunque esta sufre un proceso de fragmentación generado por la herencias y por la necesidad de mantener líquidos a los propietarios en medio de una economía de estancamiento y creciente competencia de propiedades medianas. (OCAMPO, 1987) Este fenómeno sucedió igual en haciendas del Tolima (Hacienda San Juan de la Vega) y Valle del Cauca. Esta hacienda refleja todas las etapas de la construcción de Nación desde sus inicios, la distribución regional de la población, las luchas de independencia, la guerra, embargo de bienes, la transición al régimen republicano cuando pierde la mano de obra representada en indígenas. El último fenómeno fue el que desde la Colonia se le impone capitales a censo sobre bienes rurales y urbanos. Lo que generó que una hacienda grande como esta, acudiera a la fundación de obras pías o capella-

nías reconociéndosele el capital donado para tal fin. En una economía de estancamiento y sujeta a periodos de conflictos armados, la venta de terrenos es la finalmente la salida a la iliquidez e impuestos. Esta transformación económica fue la que le abrió perspectivas de inversión a empresarios con nuevos horizontes económicos, que ven estas oportunidades, este fenómeno se ve hoy reflejado en la actividad que hoy desarrolla: el ingreso al negocio del turismo.

CONCLUSIONES

La hacienda el salitre es un micro universo donde se dan lecturas de: Frontera, territorialidad y poblamiento asociados al poder, estos conceptos son ampliamente estudiados y la perspectiva de análisis de los investigadores fue la teoría de la modernización. desde esta perspectiva teórica se planteó como actores históricos a los hacendados y latifundistas de un lado y por el otro a campesinos, ambos vinculados al desarrollo de la agricultura como oportunidad. La hacienda el Salitre desempeño un papel protagónico dentro del ordenamiento espacial, social y económico de municipios como Paipa, Duitama, Tibasosa, Toca, Tuta y Sotaquirá, que si bien no tenían calidad de Villas se convirtieron en ciudades y se erigieron como núcleos que atendieron las necesidades de la población rural. La articulación del ordenamiento territorial espacial prehispánico y colonial reflejado en la ocupación del territorio responden a las estructuras de poder a las que uno y otro respondían. El papel de la hacienda permite el acercamiento a fenómenos como segregación racial y espacial, adoctrinamiento, organización y control de áreas rurales y las formas de aproximación económica en el contexto de la economía local donde se articulan los mestizos y los pueblos de indios con las haciendas.

Las fronteras agrarias en Colombia vistas desde este modelo de utilización del territorio giran en torno a

la organización espacial y política de la población su comprensión nos permite reflexionar sobre la forma como se articulan las reformas al uso y tenencia de la tierra.

BIBLIOGRAFÍA

- ARANGO, Silvia, (1989) Historia de la Arquitectura en Colombia. Universidad Nacional. Facultad de Artes. Bogotá.
- BOLETÍN DE HISTORIA Y ANTIGÜEDADES. Volumen LXI, Bogotá septiembre, octubre, noviembre y diciembre de 1974. Número 706.
- HERRERA, Ángel Martha. Ordenar para controlar (2007) Universidad de los Andes. Editorial la Carreta. Medellín.
- LE GOFF, Jacques. (1989). El orden de la memoria. El tiempo como imaginario, Barcelona, Paidós,
- MINCULTURA, (2009). PANTANO DE VARGAS, PAIPA CASONA EL SALITRE. Paula Marcela Moreno, Ministra de Cultura. Por los caminos de la Ruta Libertadora. Bicentenario de la Independencia de Colombia.
- OCAMPO, José Antonio. Historia Económica de Colombia (1987) Siglo XXI Editores. Bogotá.
- KALMANOVITZ, Salomón. La Economía en la Nueva Granada. (2008) Facultad de Ciencias económico-administrativas. Universidad Jorge Tadeo Lozano. Bogotá

ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO EN DISEÑO INDUSTRIAL

DIDACTIC STRATEGY FOR THE TEACHING OF DRAWING IN INDUSTRIAL DESIGN

MARIA CRISTINA ASCUNTAR RIVERA
CRISTINASCUNTAR@UDENAR.EDU.CO
ELIZABETH POLO VILLOTA
ELIZPOLO11@UDENAR.EDU.CO
DANIELA ENRIQUEZ PAZ
DANIELITAHERMO31@GMAIL.COM
UNIVERSIDAD DE NARIÑO
CURRÍCULO Y UNIVERSIDAD

RESUMEN

La presente ponencia corresponde a los resultados de investigación del proyecto titulado “Desarrollo de una estrategia pedagógica que facilite la articulación de las prácticas del dibujo analógico y digital en diseño industrial, a través del uso de herramientas tecnológicas”, que se ha llevado a cabo dentro de la asignatura de Expresión Visual en el programa de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño.

La investigación se abordó desde una perspectiva cualitativa con la exploración permanente de los mediadores tecnológicos, que se constituyen como medios potenciales en los procesos pedagógicos del dibujo en diseño industrial. Finalmente, se desarrolla una estrategia didáctica denominada PEIS que consta de cuatro etapas: Presentación, donde se realiza una familiarización con el tema; Exposición, caracterizada por la demostración en vivo de los ejercicios; Iteración, que es la reafirmación de la temática de clase; y Socialización, para compartir, debatir y valorar los resultados.

PALABRAS CLAVE

estrategia didáctica, dibujo, diseño industrial, mediadores tecnológicos, pedagogía en diseño.

ABSTRACT

This paper corresponds to the research results of the project entitled “Development of a pedagogical strategy that facilitates the articulation of the practices of analogical and digital drawing in industrial design, through the use of technological tools”, which has been carried out within the subject of Visual Expression in the program of Industrial Design of the University of Nariño.

The research was approached from a qualitative perspective with the permanent exploration of technological mediators, which are constituted as potential means in the pedagogical processes of drawing in industrial design. Finally, a didactic strategy called PEIS is developed, which consists of four stages: Presentation, where a familiarization with the subject is carried out; Exhibition, characterized by the live demonstration of the exercises; Iteration, which is the reaffirmation of the class subject; and Socialization, to share, debate and evaluate the results.

KEYWORDS

didactic strategy, drawing, industrial design, technological mediators, design pedagogy.

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación denominado “Desarrollo de una estrategia pedagógica que facilite la articulación de las prácticas del dibujo analógico y digital en diseño industrial, a través del uso de herramientas

tecnológicas”, surgió de las distintas experiencias en el aula de clase en el espacio académico de Expresión Visual, con estudiantes de primero y segundo semestre del programa de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño. Dentro de este entorno, se pudo percibir en primera instancia, los significativos cambios en el uso de dispositivos tecnológicos y así mismo espacios interactivos, como herramientas de apoyo en los procesos de aprendizaje del dibujo.

Después de realizar una observación cualitativa detallada durante la primera etapa, se consideró oportuno desarrollar una estrategia didáctica que pudiera facilitar los procesos relacionados con la pedagogía del dibujo en diseño industrial, a partir del uso de herramientas tecnológicas. De esta forma, se exploró en las potencialidades de los mediadores tecnológicos, los cuales comprenden desde dos perspectivas: la primera, desde los artefactos tecnológicos como celulares, computadoras, tabletas digitales, cámaras digitales, entre otros, que son los elementos tangibles en los procesos de mediación; en segunda instancia, desde los entornos digitales entre los que cabe citar Facebook, YouTube, Instagram, que se caracterizan por ser intangibles y facilitar la interacción e interactividad. Como resultado de la etapa exploratoria, se configuró la estrategia didáctica denominada PEIS, que se desarrolla bajo cuatro etapas: primero está la Presentación, que corresponde a la etapa en la cual se hace un primer acercamiento a los estudiantes con la temática a tratar en clase, familiarizándolo con las bases teóricas y conceptuales; aquí se hace uso de material digital (diapositivas) y modelos o maquetas, según el caso. En segundo lugar está la Exposición, donde el docente hace una demostración en vivo de los ejercicios propuestos según el tema planteado; en esta etapa es fundamental que el docente evidencie sus conocimientos a los estudiantes, apoyado en el uso efectivo de artefactos tecnológicos tales como la cámara digital, el proyector, computador portátil, entre otros. Luego está la Iteración, etapa en la que el

actor principal es el estudiante, por cuanto corresponde a la reafirmación de la temática fuera de clase, con el material proporcionado por el docente (material digital proyectado en la primera fase, video tutoriales previamente grabados); cabe anotar que en esta etapa el docente cumple el rol de facilitador y es el estudiante quien asume el proceso según su propio estilo de aprendizaje. Finalmente está la Socialización, etapa en la que los estudiantes comparten los resultados de sus trabajos, se hace un debate relacionado con la experiencia en el desarrollo del ejercicio, y por último, se valoran los ejercicios a través de un sistema de calificación que genera interés en el estudiante.

La estrategia didáctica PEIS, esta descrita sobre un lienzo de trabajo, que ha sido diseñado para detallar lo que ocurre en cada etapa; por tanto, en el lienzo se especifican las actividades clave, los mediadores tecnológicos utilizados, resultados esperados y resultados obtenidos que finalmente constituyen el currículo emergente. Para la construcción de la estrategia didáctica PEIS, se tomó como base las herramientas del aprendizaje constructivista, puesto que propenden a estimular la formación de una estructura social con base en la comunicación, valores, ideas, visiones e intercambios. También se tuvo en consideración el Modelo de Kolb sobre los 4 estilos de aprendizaje (activos o divergentes, reflexivos o asimiladores, teóricos o convergentes, pragmáticos o acomodadores), dado que la capacidad que tienen las personas para asimilar la información que les rodea mediante la observación, el estudio y la experiencia, no es la misma, y eso se ve reflejado en los comportamientos del estudiante y las variaciones en su proceso de aprendizaje.

Finalmente, es necesario recalcar que la estrategia didáctica PEIS se ha estructurado teniendo en cuenta los metodologías de enseñanza tradicionales, como son la clase magistral, la realización de talleres y el dibujo en vivo, pero vinculando los mediadores tecnológicos, en una búsqueda de nuevas formas de en-

señanza y aprendizaje del dibujo para diseñadores industriales en formación.

METODOLOGÍA

La investigación se abordó desde una perspectiva cualitativa ya que el problema parte de la indagación en la asignatura de Expresión Visual para visualizar las prácticas del dibujo en diseño industrial, como también en la exploración de mediadores tecnológicos para la representación. Sampieri (2010) señala que “la investigación cualitativa se enfoca a comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación” (pág. 364). Por lo tanto, el proyecto se inscribe en el enfoque cualitativo ya que su intencionalidad es explicar y comprender un fenómeno, y construir sentido en torno a las posibilidades de los mediadores tecnológicos como medios potenciales para la enseñanza del dibujo en diseño industrial.

El proyecto se desarrolló bajo tres instancias metodológicas: la primera de recopilación de datos objeto de análisis, fundamentada en la lectura, análisis e interpretación de los respectivos referentes teórico-conceptuales acerca cada uno de los tópicos esgrimidos en los objetivos y preguntas de investigación. En la segunda etapa se realizó una observación del entorno de la asignatura de Expresión Visual, así como la construcción de espacios para evidenciar la interacción del estudiante respecto de los soportes de representación por medio de talleres experimentales. En la tercera instancia, se realizaron actividades experimentales relacionadas a las prácticas del dibujo con el apoyo de mediadores tecnológicos, y así finalmente configurar la estrategia didáctica propuesta.

RESULTADOS / DISCUSIÓN

La estrategia didáctica PEIS aún esta en proceso de validación, no obstante ya se evidencian resultados parciales que se detallan a continuación.

- Se ha logrado una mayor planificación en la didáctica de la asignatura, por cuanto a partir de la programación temática propuesta al inicio de cada semestre, se han organizado las temáticas y se han dispuesto los recursos necesarios para lograr los objetivos en cada sesión de clases. Esto conlleva también a que haya un proceso pedagógico paralelo entre los distintos grupos de la asignatura.
- Los estudiantes han evidenciado una mejor comprensión de las temáticas, como también, un notable mejoramiento en el desarrollo de los ejercicios. el notable desempeño de los estudiantes se fortalece en principalmente en la etapa de Iteración, puesto que tienen disponible el material de trabajo permanentemente.
- Uno de los aspectos en los cuales se está trabajando, es el superar temores por parte de los estudiantes durante la etapa de Socialización, en el momento de compartir los trabajos realizados; esto se está logrando paulatinamente en la medida en que cada estudiante aprovecha la estructura de la estrategia didáctica.
- El material didáctico preparado con base en el uso de mediadores tecnológicos, ha permitido construir un banco de video tutoriales y presentaciones que constantemente se está estructurando y configurando según los requerimientos del curso. Esto también ha facilitado que el mismo material sea utilizado por otros docentes y de esta forma, validar la estrategia didáctica PEIS.

- Entre los beneficios de la estrategia PEIS, está la disposición para el docente en el momento de realizar demostraciones en vivo. En este caso, el uso de mediadores tecnológicos ha facilitado que el docente pueda recrear el ejercicio en el formato real y con las herramientas que están trabajando los estudiantes, quienes desde su mesa de trabajo pueden ver el paso a paso de los ejercicios.
- El acceso permanente por parte del estudiante al material de trabajo, contribuye a su aprendizaje autónomo fuera de los horarios de clases. Así mismo, la flexibilidad de la estrategia didáctica PEIS, hace que su estructura se adapte a los estilos de aprendizaje de cada estudiante, según los planteamientos de Kolb.

CONCLUSIONES

Es fundamental destacar las transformaciones, que se han dado en los espacios pedagógicos del boceto en diseño industrial en torno a los mediadores tecnológicos, donde artefactos como el celular, las tabletas digitales, el computador, y entornos digitales como Facebook, YouTube; Instragram, se convierten en un factor clave a la hora de generar formas de bocetación emergentes, las cuales se destacan por la diversidad de aprendizajes. En este caso, es palpable el aporte de la tecnología, en el desarrollo de procesos didácticos de representación en diseño industrial.

Los mediadores tecnológicos posibilitan un mayor acercamiento entre estudiantes y docentes, por cuanto aún en horas fuera de la clase, el docente se convierte en un facilitador del material de trabajo y entornos como las redes sociales, propician la interacción de los actores del proceso didáctico; entonces, se generan nuevas formas de interacción, donde la enseñanza y el aprendizaje cobran mayor dinamismo. Cabe recalcar, que la estrategia PEIS, al combi-

nar las técnicas de enseñanza tradicional con el uso de mediadores tecnológicos, permite la articulación de saberes, generando una nueva propuesta de interacción en el contexto de la pedagogía del dibujo.

Finalmente, la estrategia didáctica PEIS propende a que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea compartido y que las responsabilidades sean asumidas por parte de los actores; esto ocurre debido a que en cada etapa tiene la flexibilidad necesaria para que el estudiante, según su estilo de aprendizaje, utilice los recursos disponibles para lograr un propósito final. Tal flexibilidad, beneficia también al docente, por cuanto la estrategia le posibilita realizar un proceso de enseñanza integral, con base en el modelo constructivista.

BIBLIOGRAFÍA

- Bar-Eli, S. (2013). Sketching profiles: Awareness to individual differences in sketching as a means of enhancing design solution development. *Design Studies*, 472-493.
- Briede, J. C., Cabello, M., & Hernandis, B. (2014). Modelo de abocetado concurrente para el diseño conceptual de productos industriales. *DYNA*, 199-208.
- De Zubiría, J. (2008). De la escuela nueva al constructivismo: un análisis crítico. Bogotá D.C.: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Diccionario de la lengua española. (s.f.). Recuperado el 18 de Mayo de 2016, de Real Academia Española: <http://dle.rae.es/?w=diccionario>
- Domínguez, N. (3 de Diciembre de 2014). El País. Recuperado el 15 de Marzo de 2016, de http://elpais.com/elpais/2014/12/03/ciencia/1417622202_331338.html

- Eissen, K., & Steur, R. (2013). Bocetaje las bases. Amsterdam: BIS Publishers.
- Folga, A. (2016). Dibujo a mano alzada y medios gráficos digitales. Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Glaser, M. (2008). Drawing is thinking. New York: Hardcover.
- González Ochoa, C. (12 de Mayo de 2016). El libro electrónico. Algunas notas acerca de la tecnología del libro. Manizales, Caldas, Colombia: Festival Internacional de la Imagen.
- Henry, K. (2012). Dibujo para diseñadores de producto: de la idea al papel. Barcelona: Promopress.
- Islas Muñoz, J. A. (2016). Aplicaciones tecnológicas para la enseñanza del dibujo para diseño industrial. Actas de Diseño. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Krippendorff, K. (2006). An exploration to artificiality. *Artifact*, 17-22.
- Proyecto Educativo del Programa de Diseño Industrial. (2013). San Juan de Pasto, Nariño, Colombia: Departamento de Diseño Universidad de Nariño.
- Pipes, A. (1989). Diseño tridimensional: del boceto a la pantalla. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Quintana Guerrero, B., Barbosa, I., & Cuenca, A. (2011). Dibujo tridimensional y diseño: una mirada desde la academia. Bogotá: Editorial Fundación Universidad Autónoma de Colombia.
- Sampieri, R. H. (2010). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.
- Treib, M. (2008). Drawing/thinking: confronting an electronic age. Londres: Routledge.
- Tversky, B., & Suwa, M. (2009). Thinking with sketches. En A. Markman, & K. Wood , Tools for innovation (págs. 75-84). Oxford: Oxford Scholarship Online.

MICRODISCOVER, HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA LA IDENTIFICACIÓN DE ESTRUCTURAS PARASITARIAS.

MICRODISCOVER, INTERACTIVE TOOLS FOR THE IDENTIFICATION OF PARASITIC STRUCTURES.

FERNANDO TORRES RUIZ.

LFERNANDOTORRES@UNICOLMAYOR.EDU.CO

UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA.

GRUPO DE INVESTIGACIÓN: DISEÑO, VISUALIZACIÓN Y MULTIMEDIA / BIOTECNOLOGÍA Y GENÉTICA UCMC.

RESUMEN

La malaria es una enfermedad infecciosa de origen parasitario que va desde procesos asintomáticos, cuadros sintomáticos con escalofríos, fiebre, sudoración y cefalea; hasta cuadros graves que pueden llevar a la muerte. En el mundo anualmente se registran 50 millones de casos (Instituto Nacional de Salud, 2017). En Colombia por estar ubicada en la zona Tórrida hay un 60% de la población que se encuentra en área de riesgo para adquirir la enfermedad o morir por esta causa.

Necesidad de diagnóstico efectivo: Algunas variedades de Malaria entrañan una identificación y diagnóstico realmente difícil incluso para profesionales entrenados, debido a la complejidad morfológica de los estadios de los parásitos, las difíciles condiciones ambientales y los reducidos recursos disponibles en las zonas donde es endémica la Malaria. La única prueba avalada para el diagnóstico por el Instituto Nacional de Salud es la realizada con microscopio óptico.

Educación para un mundo irreal: La formación actual en bacteriología emplea herramientas visuales incompatibles con la realidad del diagnóstico clínico, pues se apoya en Atlas de Parasitología que presentan imágenes de referencia muy distantes de lo que puede apreciarse en un microscopio óptico convencional.

En la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, la identificación de las estructuras parasitarias de la Malaria, entraña un desafío para profesores y estudiantes, por lo cual se ha decidido tomarla como caso de estudio piloto para el Diseño de herramientas interactivas que apoyen el aprendizaje y el diagnóstico efectivo de diversos microorganismos.

Se pretende presentar el proceso como ha intervenido el Diseño Hipermedia para apoyar la enseñanza de procesos científicos complejos de diagnóstico en uno de los programas de Ciencias de la Salud, desde su formulación y pertinencia hasta la evaluación del prototipo final.

PALABRAS CLAVE

Malaria, enseñanza, diseño hipermedia, juegos serios.

ABSTRACT

Malaria is an infectious disease of parasitic origin ranging from asymptomatic processes, symptoms with chills, fever, sweating and headache; even serious pictures that can lead to death. Worldwide, 50 million cases are registered annually (Instituto Nacional de Salud, 2017). In Colombia, because it is located in the Torrid zone, there is 60% of the population that is in risk area to acquire the disease or die from this cause.

Need for effective diagnosis: Some varieties of Malaria involve a really difficult identification and diag-

nosis even for trained professionals, due to the morphological complexity of the stages of the parasites, the difficult environmental conditions and the limited resources available in the areas where Malaria is endemic. The only test supported for diagnosis by the National Institute of Health is that performed with an optical microscope.

Education for an unreal world: The current training in bacteriology uses visual tools incompatible with the reality of clinical diagnosis, since it is based on Atlas of Parasitology that present reference images that are very distant from what can be seen in a conventional optical microscope.

In the University College of Cundinamarca, the identification of the parasitic structures of Malaria, involves a challenge for teachers and students, for which it has been decided to take it as a pilot study case for the Design of interactive tools that support learning and effective diagnosis of various microorganisms.

The aim is to present the process as the Hypermedia Design has intervened to support the teaching of complex scientific processes of diagnosis in one of the Health Sciences programs, from its formulation and relevance to the evaluation of the final prototype

KEYWORDS

Malaria, education, hypermedia design, serious games

INTRODUCCIÓN

El diagnóstico clínico de muchas enfermedades con origen parasitario se realiza mediante la observación de muestras de sangre en el microscopio óptico para identificar y contar estructuras morfológicas específicas características de cada microorganismo.

Este proceso requiere un entrenamiento visual para que el profesional en Bacteriología y Laboratorio Clínico logre identificar y hacer un conteo de formas y estructuras detallado. Como apoyo para el desarrollo de esta actividad existen los Atlas de Parasitología, guías que recopilan imágenes, fotografías, ilustraciones y descripciones detalladas de las estructuras parasitarias en condiciones ideales.

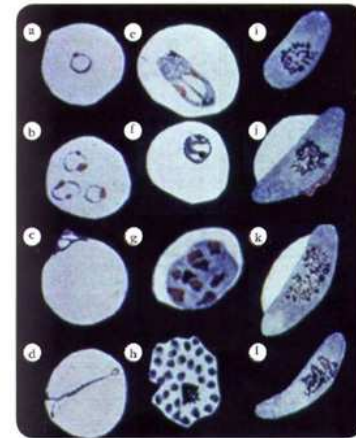


Figura 01: *Plasmodium falciparum*, extraído del libro *Parasitosis Humanas* (David Botero, 2012)

Estos apoyos logran definir en detalle las características de estos organismos, sin embargo, distan mucho de la visualización real que se puede observar en la práctica clínica. En condiciones normales de laboratorio, no se logra visualizar con detalle las estructuras y aun los profesionales al comparar las muestras con las descripciones de los atlas encuentran gran dificultad para dar un diagnóstico certero.

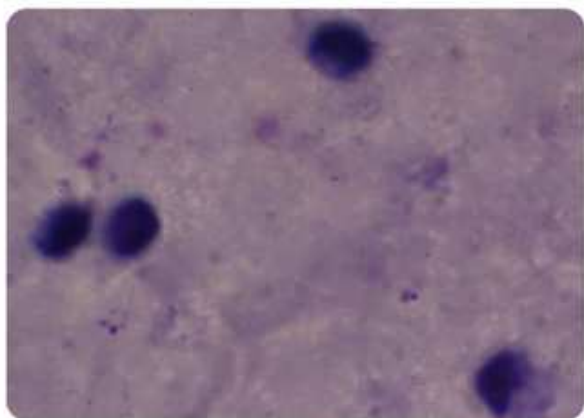


Figura 02: Plasmodium falciparum, foto tomada desde el microscopio óptico. (Elaboración propia).

Se ha seleccionado la malaria como caso de estudio inicial, debido a que en los últimos años, se ha incrementado el número de casos, ello constituye un grave problema de salud pública debido al aumento de viajeros que se dirigen a zonas endémicas, la falta de intervención en la prevención y control de esta patología, y la resistencia del parásito al tratamiento (Lugo MM, 2014). En Colombia, aproximadamente 12 millones de personas habitan en lugares con alto riesgo para su transmisión. De acuerdo al Ministerio de Salud, los departamentos con mayor predisposición a padecer la infección son Antioquia, Chocó, Córdoba, Amazonas, Nariño y Bolívar, ubicados en riesgo alto porque registran el 88% de todos los casos notificados de malaria complicada, no complicada y mixta, siendo los menores de 15 años, el grupo poblacional predominante (Ministerio de la Salud y Protección Social, Federación Médica Colombiana., 2013).

La epidemiología de la Malaria según boletín del INS para la semana 26 de 2018, presenta predominio de infección por Plasmodium falciparum con 14.854 casos (el 50,2 %), seguido por Plasmodium vivax con 14.169 casos (el 47,9 %) y 580 casos (el 2 %) que corresponden a infección mixta (P. falciparum y P. vi-

vax). (INS. Instituto Nacional de Salud, 2018). Aunque existen 5 tipos de parásitos que originan la Malaria en el mundo, se seleccionaron para este proyecto el P. falciparum debido a su predominio en Colombia y el P. vivax debido a su gran dificultad de identificación en microscopía.



Figura 03: Casos notificados de Malaria por especie en Colombia. (Fuente INS).

Objetivo

Desarrollar estrategias de comunicación para fortalecer las habilidades de identificación y reconocimiento de estructuras parasitarias para los estudiantes de Bacteriología y Laboratorio Clínico de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

METODOLOGÍA

La metodología aplicada es investigación mixta de carácter exploratorio. (Roberto Hernández Sampieri, 2014).

Se optó por un Diseño Exploratorio Secuencial (DEXPLOS) que implica una fase inicial de recolección y análisis de datos cualitativos para “empatizar” (Hasso-Plattner, 2014) con los usuarios, en este caso estudiantes y docentes de parasitología y así comprender la problemática mediante el trabajo transdis-

ciplinar con investigadores provenientes de las ciencias básicas, como los bacteriólogos.

EMPATIZAR	DEFINIR	IDEAR	PROTOTIPAR	EVALUAR
Encuesta a estudiantes de Bacteriología.	Análisis FODA	Lluvia de ideas	Prototipo 1: Simulador digital de Microscopía.	Testeo 1: Usabilidad y analogía funcional.
Tarjeta Persona / Mapa de Empatías	Mapa de viaje del usuario	Mapas de Navegación	Prototipo 2: Desarrollo de 3 aplicaciones básicas con diferentes experiencias de uso y finalidades pedagógicas.	Testeo 2: Experiencia de usuario y estrategia didáctica.
Seminario de Diagnóstico de Malaria en IDS	Matriz de Hipótesis	Wireframes	Prototipo 3: Diseño de interfaz de la aplicación.	Testeo 3: Funcionalidad y pregnancia de la información.
Entrevista a expertos	Requerimientos de diseño	Mockups	Prototipo 4: Diseño de experiencia de juego.	Testeo 4: Evaluación de experiencia de juego.
Visitas de campo a laboratorios.	Determinantes de diseño		Prototipo 5: Ajustes de usabilidad y experiencia de juego de la aplicación final.	Testeo 5: Evaluación de la aplicación final.

Tabla 01: Herramientas empleadas de acuerdo a las etapas del Pensamiento de Diseño. (Hasso-Plattner, 2014)

A esta fase cualitativa le sigue otra cuantitativa para recabar datos y analizarlos. En este caso se pretende corroborar las conclusiones extraídas desde lo cualitativo mediante testeos puntuales de carácter cuantitativo aplicados a grupos más numerosos, para de manera iterativa ir construyendo un modelo valido para la problemática enfrentada.

El proyecto de diseño se ha apoyado en la metodología de diseño centrado en el usuario, aplicando el modelo Design Thinking (pensamiento de diseño) formulado por el Instituto de Diseño Hasso-Plattner de la Universidad de Stanford en 2011. Esta metodología propone estructurar los proyectos de diseño en cinco etapas de desarrollo: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.

Desarrollo del proyecto

ETAPA 1:

Vale la pena señalar que la fase de “empatizar” fue crucial, pues el equipo de diseño debió de hacer una inmersión profunda en los laboratorios para compren-

der el proceso de diagnóstico de enfermedades transmitidas por vectores, la complejidad del manejo del microscopio y del diagnóstico en tiempos aceptables. A la par, el equipo de bacteriólogos debió asumir una actitud más abierta para abordar la problemática desde un paradigma distinto a la investigación aplicando el método científico.

Desde un abordaje cualitativo se pretendió hacer una inmersión en la forma de aprender el proceso de diagnóstico para a continuación formular varias hipótesis e ir verificándolas recurriendo a herramientas cuantitativas de evaluación.

Esta inmersión cualitativa se apoyó en instrumentos como:

- Grupos focales con estudiantes: En los que se buscó establecer los factores que les implicaban más dificultad en el proceso de diagnóstico y que parásitos entrañan más complejidad para ellos.
- Seminario de Diagnóstico de Malaria: Fue necesario para los diseñadores comprender las enfermedades de origen parasitario y su proceso de diagnóstico, por lo que se asistió a este seminario realizado por el Instituto Distrital de Salud.
- Trabajo de laboratorio: a lo largo de 6 meses se trabajó todas las semanas en el laboratorio de parasitología identificando y documentando fotográficamente los estadios del P. falciparum y P. vivax.
- Tarjeta Persona: Esta herramienta (Juan Gasca, 2014) permitió identificar los tipos de usuarios entre estudiantes y docentes.
- Mapa de Empatías: Este recurso (Juan Gasca, 2014) permitió comprender el proceso actual de enseñanza de parasitología y diagnóstico, así como recibir valiosas sugerencias por los estudiantes de sexto semestre de Bacteriología.



Figura 04: Realización de Tarjeta persona y Mapa de Empatías con estudiantes de bacteriología.

- Entrevista a expertos: Se entrevistó al Dr. Oscar Duarte, médico pediatra e infectólogo, quien aportó una visión del diagnóstico como un proceso integral donde deben articularse médicos, microbiólogos y bacteriólogos para brindar soluciones acertadas centradas en el paciente. También se entrevistó al Dr. Nelson Salazar, master en Biología Molecular y doctor en Parasitología Molecular, quien contribuyó a comprender el proceso de enseñanza coordinado dentro de Uicolmayor, pues es docente de la universidad.

Hallazgos del proceso cualitativo:

Se corroboró la hipótesis inicial, pues los estudiantes encuentran una disparidad muy grande entre las clases magistrales donde ven imágenes de referencia muy claras y las sesiones de laboratorio donde se sienten impotentes ante las laminillas con muestras de sangre, pues es muy difícil identificar lo visto en los atlas de parasitología. Los estudiantes se apoyan

en libros de la biblioteca, búsquedas rápidas en internet y consulta con otros más expertos.

También se reconoció el interés por aplicaciones didácticas digitales y lúdicas en los tres tipos de usuarios.

Hallazgos del proceso cuantitativo:

Se analizaron las apreciaciones surgidas de los grupos focales con estudiantes, y se identificó los factores preponderantes surgidos de los mapas de empatías / tarjeta persona, para triangularlos las entrevistas realizadas a expertos y docentes. Con base en ello, se decidió:

- Se ratificó la dificultad del diagnóstico de la Malaria como enfermedad parasitaria a tratar.
- Se definió los parásitos a trabajar como Plasmodium falciparum y Plasmodium vivax en la primera etapa del proyecto, por su complejidad y predominio en el país. En etapas posteriores se plantea trabajar con Plasmodium malariae y otros parásitos como los que originan la Leishmaniasis.

Se establecen tres tipos de usuarios con las siguientes características:

- Estudiante / aprendizaje: Motivado, juicioso, con estilo de aprendizaje asimilador (Pawelek, 1984), busca aprender a diferenciar microorganismos complejos, usar el tiempo eficientemente, hacer un aporte social y salvar vidas humanas. Tiene 22 años. Estudia en sus tiempos libres, que son limitados. Nativo digital, usa con facilidad computadores para sus trabajos académicos (Sist.op. Windows) y aplicaciones móviles (Moovit, TransmiSitp, Whatsapp, Facebook, Shazam, Instagram). Posee smartphone de prestaciones regulares con tecnología 4G.
- Estudiante / jugador: Tiene 19 años. Extrovertido, impaciente, con estilo de aprendizaje Acomodador (Pawelek, 1984), busca divertirse y estudiar parasitología para graduarse. Es Nativo digital, gamer por afición, usa con facilidad computadores para

sus trabajos académicos (Sist.op. Windows) y aplicaciones móviles complejas de videojuegos (Plague Inc. Pokemon Go, iTunes, etc.) Posee smarthphone de última generación.

- Profesor / enseñanza: Tiene 35 años, es profesional de Bacteriología y trabaja en el gremio de la salud a la par de desempeñarse como profesora. Tiene gran compromiso social y participa activamente en grupos de investigación. Tiene estilo de aprendizaje Divergente, es decir, se desempeña mejor en cosas concretas y la observación reflexiva. Su objetivo es aprender a diferenciar microorganismos complejos en entornos rurales. Viaja con frecuencia a la costa pacífica para hacer campañas de diagnóstico parasitario. Es migrante digital, usa con facilidad computadores para sus trabajos de investigación (Sist.op. Windows) y aplicaciones móviles sencillas (Whatsapp, Acrobat reader, Youtube, Twitter, Instagram). Tiene smarthphone de última generación y plan postpago de datos ilimitados.

ETAPA 2:

A continuación, se procedió a reconocer el proceso de enseñanza mediante el uso de herramientas cuantitativas como:

- Mapa de viaje del usuario: Identificación del proceso global desde la consulta al médico hasta la entrega del diagnóstico final y el tratamiento del paciente.
- Análisis FODA: Identificación de fortalezas, como una comunidad académica comprometida y motivada, involucrada en campañas referentes a la Malaria y con cultura investigativa. Entre las debilidades, están los recursos limitados de los laboratorios, la dificultad de los profesores para una enseñanza eficaz con grupos numerosos y la escasez de muestras de sangre de buena calidad visual. En cuanto a los elementos externos, se identificó oportunidades, como la misma dificultad de diagnóstico patente

en otras universidades e incluso para profesionales que requieren actualización o entrenamiento específico y amenazas, como las llamadas “pruebas rápidas” que permiten lograr un diagnóstico aproximado sin necesidad de ser especialista, aunque no son aceptadas por el INS.

Y el uso de herramientas cualitativas como:

- Lluvia de ideas: proposición de diversas alternativas y ponderación con docentes y estudiantes.
 - Matriz de Hipótesis: Se formularon tres hipótesis de producto:
 - o Simulador de microscopía: herramienta digital que simula el funcionamiento de l microscopio óptico, contabilizando los aciertos y errores.
 - o Minijuegos didácticos: Acertijos mediante imágenes y preguntas para reforzar lo aprendido en las sesiones de clase.
 - o Estudio de casos: Simulación de tratamiento a diversos pacientes el momento en que visitan al médico.
- Se definió el producto como una aplicación para teléfonos inteligentes de media y alta gama que no requiera de estar constantemente conectado a internet para poder usarse.

ETAPA 3:

Se realizó el desarrollo de un prototipo rápido para testear las tres opciones surgidas de la matriz de hipótesis.

Estas tres opciones se sometieron a pruebas de uso con 15 estudiantes de sexto semestre de Bacteriología de Uicolmayor. El grupo focal evidenció predilección por el Simulador de microscopía, pues apoya el proceso más difícil de diagnóstico. No obstante, el Estudio de casos también fue bien recibido porque permite humanizar el proceso al ponerle cara al paciente a tratar y brindar una visión más amplia del valor de la labor profesional del bacteriólogo.

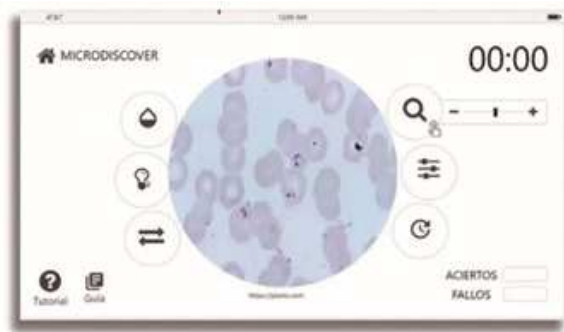


Figura 05: Prototipo rápido para Simulador de Microscopía.



Figura 07: Prototipo rápido para Estudio de Casos.

La encuesta de selección múltiple (factor cuantitativo) evidenció los siguientes valores:

- Minijuegos: 0%
- Estudio de casos: 45%
- Simulador de Microscopía: 55%

Los casos que se presentan en el juego están basados en pacientes reales y fueron recreados por la investigadora auxiliar María Goretti Castilla, Bacterióloga (Fernando Torres, 2018).



Figura 06: Prototipo rápido para Minijuegos didácticos.

La última etapa del juego es la identificación y conteo de los parásitos discriminándolos por estadios de crecimiento, en un simulador de microscopía.

ETAPA 4:

Se inició el desarrollo de la aplicación final trabajando simultáneamente tres procesos. El primero fue la documentación fotográfica de los estadios de *P. falciparum* y *P. vivax* en el laboratorio. Conseguir buenas imágenes fue un desafío pues fue necesario probar con muchos tipos de cámaras y software capturador para obtener la resolución y calidad necesaria de las imágenes de microscopía. El segundo proceso fue empezar la programación de la aplicación empleando inicialmente java con action script 3 y posteriormente C# y java. El tercer proceso fue el diseño de la interfaz y de la experiencia de juego.

La entrevista con profesores ratificó la importancia del estudio de casos, por lo cual se decidió generar un juego serio que presenta casos de pacientes provenientes de diversas regiones de Colombia, con sus datos demográficos, sintomatología y resultados de pruebas de laboratorio iniciales. El jugador debe decidir que posible enfermedad tenga el paciente y el tipo de prueba de sangre a realizar (extendido de sangre periférica o gota gruesa).

El diseño de las interfaces partió de evaluar la disposición y legibilidad de los íconos del simulador de microscopía. El uso del microscopio implica una secuencia ordenada que debió ser replicada para hacer una analogía digital muy fiel al elemento real, por lo

que se diseñó, prototipo y testeó en 3 iteraciones varias versiones de interfaz para verificar el uso acertado del simulador y los controles de juego más legibles y efectivos para seleccionar los parásitos.

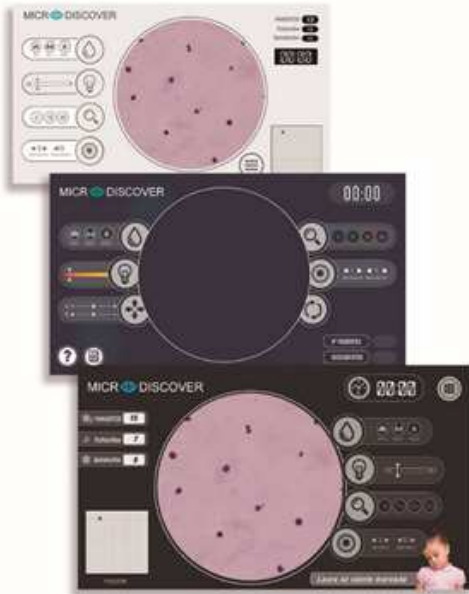


Figura 08: Proceso de diseño de la interfaz del juego.

ETAPA 5:

La última etapa es el desarrollo de la aplicación final del juego serio MICRODISCOVER.



Figura 09: Pantalla “Casos de pacientes”, Microdiscover.

Partiendo de la evaluación de uso de la interfaz se diseñaron todas las pantallas de la aplicación final y se creó una sección de “Ayuda de uso”, que explica los íconos y la secuencia de uso, así como una “Ayuda didáctica” que presenta imágenes de referencia y tips para identificar los estadios de cada parásito.

Se demarcaron secciones en el simulador de microscopía para facilitar el proceso de discriminación de los estadios parasitarios mediante arrastre a cada área correspondiente y brindando un conteo de aciertos y número de estadios aún por descubrir. También se agregó un mapa de ubicación pues la muestra total a explorar es muy grande, tiene un tamaño de 100 campos (equivalente a 50 pantallas). Vale la pena aclarar que una muestra válida para diagnóstico clínico debe tener un área mínima de 200 campos.

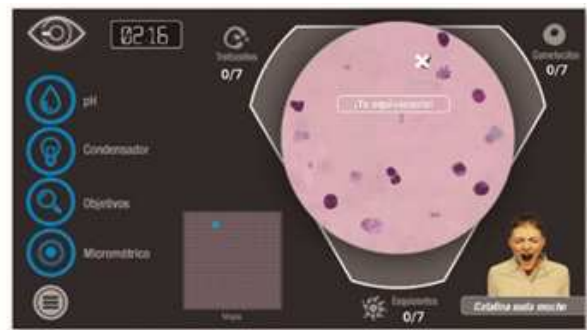


Figura 10: Pantalla “Simulador microscopía”, Microdiscover.

RESULTADOS

La aplicación final de MICRODISCOVER se evaluó en dos sesiones con 15 estudiantes y 4 docentes de Bacteriología. La edad de los estudiantes oscila entre 18 y 22 años.

Se trabajó con un grupo de sexto semestre porque ya tiene experiencia previa en diagnóstico parasitario y puede evaluar con más objetividad la información técnica de la aplicación.



Figura 11: Estudiantes evaluando la aplicación Microdiscover.

Se explicó las dos tareas a efectuar y el procedimiento de la experiencia de uso:

- Tarea 1: Navegar por la aplicación para establecer que enfermedad tiene un paciente.
- Tarea 2: Identificar los estadios de los parásitos que tiene la muestra de sangre y realizar el conteo de ellos.

Se midieron los tiempos de ejecución de las tareas y se realizó una encuesta semiestructurada al finalizar.

En el caso de los estudiantes, el tiempo de ejecución de las tareas oscilo entre 4:45 y 5:42 minutos.

En el caso de los docentes encuestados los tiempos fueron mucho más extensos, oscilando entre 8:53 y 15:05 minutos. Es necesario acotar que el promedio de edad de las docentes entrevistadas es de 60 años, son migrantes digitales y aunque poseen dispositivos móviles de alta gama, los emplean para funcionalidades básicas.

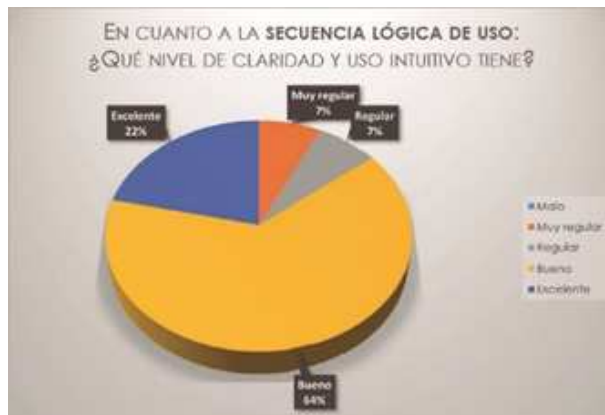


Figura 12: Conclusión de la Secuencia lógica de uso en la encuesta final.

Entre los resultados que vale la pena denotar del juego serio esta la claridad e intuitividad de uso con un 86% de valoración bueno-excelente. La comprensión de la secuencialidad de uso del microscopio y de la navegación a lo largo de cada caso fue notable. Una sugerencia recibida fue la de habilitar el desplazamiento de la muestra de sangre desde el mapa de navegación para agilizar el proceso.

Otro factor importante para la investigación era determinar el grado de inmersión lúdica logrado con el juego serio, pues es el detonador de la motivación para el uso autónomo por los estudiantes en sus tiempos libres.

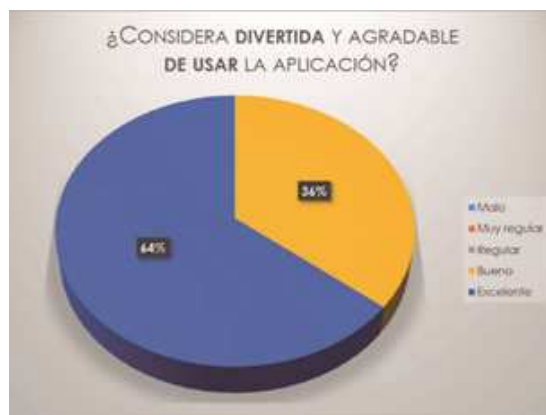


Figura 13: Conclusión del nivel lúdico durante el uso de la aplicación.

La valoración fue muy positiva oscilando entre Bueno y Excelente, haciéndose visible el interés de los estudiantes por emplear la aplicación.

El factor más determinante en la evaluación fue el nivel de aprendizaje en el diagnóstico de parásitos. En la encuesta se manifestó un 93% de valoración entre bueno y excelente. No obstante, también se evaluó el nivel de efectividad alcanzado en la experiencia de juego con la aplicación, obteniéndose también halagadores resultados: el 86% de los estudiantes identificó correctamente los estadios de los parásitos y efectuó acertadamente el conteo de ellos.

El caso de los docentes evaluados, sin embargo, es diferente. Estas usuarias son migrantes digitales y la aproximación a aplicaciones móviles de juegos es mínima, por lo cual es evidente la dificultad que entraña para ellas el uso no solo de Microdiscover, sino de todo tipo de videojuegos.



Figura 14: Conclusión del nivel de aprendizaje de la aplicación

Aunque el usuario primario es el estudiante, vale la pena desarrollar un sitio web de apoyo a los docentes en el cual puedan emplear el juego con una herramienta digital más cercana para ellas. No obstante, surgió una sugerencia valiosa de su parte: Generar una base de datos de los resultados obtenidos identi-

ficando los estadios y los parásitos que más dificultades causan a los estudiantes, para poder reforzar su enseñanza en las sesiones de clase.

CONCLUSIONES

Es importante resaltar el papel de la investigación acción en la formulación y diseño de estrategias didácticas en la enseñanza de conceptos complejos y ejercicios arduos de laboratorio en ciencias básicas. Proponer alternativas pedagógicas desde el diseño permitió en este caso desarrollar soluciones efectivas y eficaces para el diagnóstico parasitológico en el programa de Bacteriología y laboratorio Clínico de Unicolmayor, sin embargo, se evidenció la posibilidad y el deseo de extender el alcance de esta propuesta al diagnóstico de otras enfermedades transmitidas por vectores, como Leishmaniasis, Tuberculosis y Chagas.

El diseño interactivo tiene una oportunidad importante a partir de la cocreación de material educativo en diversos ámbitos de la universidad, y se ha evidenciado que aunar metodologías de investigación acción a la investigación estructurada de las ciencias básicas, permite generar soluciones innovadoras, pertinentes y eficaces.

Otro logro recalable es la integración de otros actores en el proyecto para desarrollar una segunda fase más ambiciosa. El grupo PECET – (Programa de Estudio y Control de Enfermedades Tropicales) de la Universidad de Antioquia, está empezando a usar el juego serio y ha aportado nuevas muestras de sangre provenientes de Amazonas y otras regiones del país para enriquecer la aplicación.

También se ha establecido un vínculo con SpotLab, laboratorio de la Universidad Politécnica de Madrid (Madrid, 2018), que ha investigado en la creación

de soluciones sencillas de tecnología innovadora y de bajo coste aplicadas a problemas de salud global como la diabetes, el cancer, el ebola o el zika. Ellos están probando la aplicación Microdiscover pues España ha sido afectada debido alto porcentaje de Malaria existente en el norte de África del norte. También nos facilitaron otra aplicación desarrollada por ellos llamada Malaria Spot, para probarla en Colombia.

salud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/TH/memorias_malaria.pdf

Murray, J. (2012). *Inventing the medium, Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. MIT Press.: Cambridge.

Roberto Hernández Sampieri, C. F. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.

BIBLIOGRAFÍA

David Botero, M. R. (2012). *Parasitosis humanas*. Medellín: CIB.

Fernando Torres, R. M. (2018). *Herramientas interactivas para la identificación de estructuras parasitarias en el programa de Bacteriología y Laboratorio Clínico de Unicolmayor*. Bogotá: Unicolmayor.

Hasso-Plattner, I. (2014). *Bootcamp + bootleg: mini guía, una introducción al design thinking*. Stanford: Institute of design Stanford.

INS. Instituto Nacional de Salud. (2018). BES. Boletín epidemiológico semana 26. Bogotá: INS. Recuperado el 29 de 09 de 2018, de <https://www.ins.gov.co/buscador-eventos/BoletinEpidemiologico/2018%20Bolet%20ADn%20epidemiol%20B3gico%20semana%2026.pdf>

Instituto Nacional de Salud. (2017). *INFORME DE EVENTO MALARIA, COLOMBIA*. Bogotá: INS instituto Nacional de Salud.

Juan Gasca, R. Z. (2014). *Designpedia, 80 herramientas para construir tus ideas*. Madrid, España: LID.

Kolb., D. (1984). *Estilos de aprendizaje experiencial*.

Lugo MM, L. M. (2014). Paludismo por Plasmodium vivax: presentación de un caso. *Rev Ciencias Médicas*, 18(4):5–10. .

Madrid, U. P. (12 de 06 de 2018). SpotLab. Obtenido de <https://www.spotlab.org/>

Ministerio de la Salud y Protección Social, Federación Médica Colombiana. (2013). *Malaria: Memorias*. Bogotá: MSPS. Obtenido de <https://www.min->

MANUALES PARA LA ENSEÑANZA DE LA TIPOGRAFÍA A TRAVÉS DE PRÁCTICAS EN IMPRESIÓN TIPOGRÁFICA

MANUALS FOR THE TEACHING OF TYPOGRAPHY THROUGH LETTERPRESS PRACTICES

LAURA JUDITH SANDOVAL SARMIENTO
LJSANDO-VAL@UNICAUCA.EDU.CO.
UNIVERSIDAD DEL CAUCA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN ESTUDIOS TIPOGRÁFICOS (GIET)

RESUMEN

Existiendo la oportunidad de reactivar la impresión tipográfica para evitar la desaparición del material tipográfico de la Universidad del Cauca, se propone el proyecto de investigación Entre plomos, “diseño de estrategias didácticas para el aprendizaje especializado de la Tipografía” con el propósito de mejorar la didáctica en los procesos de aprendizaje de la Tipografía en la carrera de Diseño Gráfico. Uno de los resultados de esta investigación, son los manuales didácticos para la enseñanza de los fundamentos de la Tipografía a nivel profesional como son el set de caracteres, fuente y familia tipográficas y la morfología de la letra. El proyecto cuenta con cuatro años de trayectoria (desde 2014) y actualmente está gestionando el primer Laboratorio de prácticas y documentación en impresión tipográfica de Colombia, que por primera vez abrió sus puertas para recibir estudiantes regulares con la siguiente premisa:

“Cuida el material tipográfico, los muebles y herramientas del taller; estos son considerados como patrimonio gráfico - cultural de nuestra ciudad. El material está al servicio de la comunidad y depende

de nosotros que muchos más puedan usarlos y aprender de ellos.”

Su enfoque investigativo está fundamentado en la reflexión durante la acción, que plantea Donald Schön. Cuando se actúa, no se pierde la capacidad de pensar ni de reflexionar. La presente ponencia reseña, la implementación de los manuales en el curso Taller III, Imagen – Tipografía de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca. Se espera que compartir esta experiencia pueda aportar en la construcción de didácticas actualizadas para procesos de enseñanza-aprendizaje de la Tipografía.

PALABRAS CLAVE

Tipografía, didácticas, patrimonio gráfico.

ABSTRACT

Existing the opportunity of reactivating the typographical impression to avoid the disappearance of typographic material from the University of Cauca, the investigation project “Between leads”, “design of didactic strategies for specialized typography learning” is proposed with the purpose of improving the didactics in the learning processes of the Typography in the career of Graphic Design. One of the results of this research are didactic manuals for teaching the fundamentals of Typography at a professional level as the set of characters, font and typography families and the morphology of the writing. The project has four years of experience (since 2014) and is currently managing the first Lab of printing practices and documentation in Colombia, which for the first time opened its doors to receive regular students with the following premise: “Take care of the typographical material, furniture and tools of the workshop; These are considered as graphic - cultural heritage of our city. The material is at the service of the community

Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca. A continuación presentamos los aspectos relevantes en su planeamiento, elaboración e implementación.

METODOLOGÍA

Equipo de trabajo

Los manuales didácticos surgieron gracias a las prácticas y actividades realizadas por los miembros del GIET, que desde 2014, propone lo siguiente, “frente a todas las posibilidades interpretativas que la escritura ofrece, este grupo busca ser un espacio de tránsito que permita el intercambio de saberes e intereses entre sus integrantes e invitados. La Letra se nos presenta como elemento fundamental para aproximarse, comprender y representar el mundo.”¹ También participaron miembros El Semillero Locos por la tipo, que es una estrategia de formación investigativa del GIET en la que participan estudiantes de varios semestres y egresados de la carrera de Diseño Gráfico en UniCauca quienes conforman una Comunidad de práctica que realiza acciones de recuperación y salvaguarda del patrimonio gráfico en la ciudad, también en el marco del proyecto Entre plomos. “Una CP (comunidad de práctica) que tiene una sola reunión presencial al año y un espacio de discusión en Internet será más bien una RP (red de práctica). La principal diferencia entre una CP y una RP reside en que la relativa proximidad geográfica de las personas que componen una CP posibilita una situación en que las interacciones presenciales son numerosas, y donde además de intercambiar información los participantes pueden construir cosas juntos. Al contrario, en una RP casi todas las interacciones se realizan en el espacio virtual, lo cual dificulta ir más allá del intercambio de información (lo que, sin duda, ya es muy útil)”²

Público

Los estudiantes del curso Taller III, Imagen–Tipografía, requieren reconocer los conceptos fundamentales de la Tipografía y desarrollar ejercicios proyectuales para su apropiación en el escenario de la Comunicación Visual. Para actualizar metodológicamente las prácticas académicas, se proponen estos manuales didácticos.

Enfoque metodológico

[...] Podemos reflexionar sobre la acción, retomando nuestro pensamiento sobre lo que hemos hecho para descubrir cómo nuestro conocimiento en la acción puede haber contribuido a un resultado inesperado. [...] en cualquier caso, nuestra reflexión carece de una conexión directa con la acción presente. De modo alternativo, podemos reflexionar en medio de la acción sin llegar a interrumpirla. En nuestra acción presente, nuestra acción de pensar sirve para reorganizar lo que estamos haciendo mientras lo estamos haciendo. Diré que, en casos como este, estamos reflexionando en la acción.³ Como plantea la cita, este enfoque al revisar nuestro accionar nos permite identificar posibles derivas del estudio que estamos desarrollando



Foto 2. Jornada de planeación del GIET y SLT, en la Finca la Sultana, de la Universidad del Cauca.

1 Tipoteca UniCauca, GIET. En: <http://www.unicauca.edu.co/tipoteca/?p=24>

2 VÁZQUEZ, 2011, p. 64

3 Shön, 1992. P. 36, 37.

Para concretar las acciones se plantearon tres fases: Inspiración, en la cual se comprende el problema o se identifica una oportunidad de transformación; Ideación, en la que el grupo de trabajo sintetiza y estructura ideas para dar solución o respuesta a lo identificado y finalmente está la Implementación, en la que se concretan las ideas en prototipos que son evaluados y mejorados consistentemente. Estos espacios de creación no se realizan de manera secuencial, por el contrario en el proceso se puede dar el caso de su desarrollo en paralelo o en la gran mayoría de los casos se hace necesario revisar o regresar a alguna instancia para ver posibilidades con otros enfoques.⁴

Fase Inspiración

La experiencia vivida en cada actividad que realizamos, nos fue dando los elementos para identificar los aspectos fundamentales con los cuales poder estructurar y definir todo lo relacionado con los manuales didácticos. En este sentido, se han realizado diálogos con tipógrafos de Popayán, los cuales nos contaron, desde su experiencia, cómo vivieron y viven hoy, las artes gráficas y el oficio tipográfico en la región. En la Imprenta patriótica del Instituto Caro & Cuervo, único lugar a nivel nacional donde se viven hoy, los procesos de armada, composición e impresión tipo-gráfica como en décadas pasadas; con la excusa de imprimir una colección de postales tipográficas⁵ se reconocieron tecnologías como la Linotipia, el Inter-tipo, la Heidelberg y Ludlow. En la imprenta Patriótica, preservan el oficio tipográfico generando permanentemente productos impresos en estas técnicas.

4 Brown, T., & Wyatt, J. 2010.

5 Tipos Patojos es una colección de postales que recoge algunos de los términos más usados en el oficio tipográfico y fue realizado completamente de manera artesanal utilizando técnicas e impresión tipográfica y serigrafía.

Realizamos una práctica de carteles tipográficos en el Taller gráfico La Linterna, que promueve conservar el Patrimonio gráfico de Cali, y está generando, junto a Casa Ternario, acciones de divulgación y comercialización de colecciones artesanales en impresión tipo-gráfica que allí se producen.



Foto 3. Visita a la Linterna. Abril 2018

Además de estos encuentros con tipógrafos de oficio, también aportó en esta fase, la experiencia docente en el Taller III, Imagen – Tipografía; conformado por cuatro núcleos temáticos, contexto de la forma tipográfica, macro y micro tipografía, retórica tipográfica y el proyecto integrador. Los manuales que proponemos apoyan el núcleo de contexto de la forma tipográfica, en el que se estudia la taxonomía de la letra y su inscripción en un sistema contextual de signos, fuentes y familias tipográficas. En otros semestres, este núcleo iniciaba con la práctica de la caligrafía y estudiando las escrituras antiguas, también se proponía un ejercicio de análisis morfológico de fuentes digitales, que podría concluir con la creación de un espécimen tipográfico o un póster sobre la fuente analizada.

Fase Ideación

En un principio la escritura de los manuales, se estaba enfocando a la impresión tipográfica como tal, en-tonces se tenían tres grandes temas para su abordaje, composición, impresión y acabados. Sin embargo, en la experiencia, nos fuimos dando cuenta, que la práctica en impresión tipográfica nos permitía un proceso de apropiación de conocimientos en torno a las letras y el estudiante desarrolla una sensibilidad particular frente a lo que son y representan en la co-municación entre individuos o comunidades, es así como reenfo-camos el planteamiento revisando cuáles de los conceptos de la morfología tipográfica podían ser trabajados a través de la interacción con los tipos móviles. De esta manera, vimos pertinente, desarrollar los contenidos con las siguientes categorías de información:

- De consulta: fuentes de información para profundizar en el tema.
- De atención: aspectos a tener en cuenta para desarrollar el ejercicio.
- De reto: preguntas orientativas para el trabajo autónomo.
- De contexto: notas e ideas que permite la comprensión de la actividad.

Esto nos permitió establecer para cada ejercicio una guía integral dejando muy claros los objetivos de cada práctica y la importancia del trabajo autónomo de los estudiantes del curso. Hasta el momento hemos desarrollado e implementado dos manuales: Set de caracteres y morfología tipográfica. En el ejercicio de Set de caracteres, se propone una exploración para el reconocimiento de la letra y el sistema en el que se inscribe (set de caracteres) desde la caligrafía y la tipografía. En la caligrafía se utiliza como referente la escritura fundacional de Edward Johnston; para la tipografía se utiliza una caja tipográfica como herramienta didáctica.

En la práctica de morfología se realizará un estudio de la anatomía de la letra con los propósitos de: comprender el concepto de cuerpo tipográfico; apropiar un vocabulario especializado en torno a la morfología tipográfica; identificar los criterios que definen la estructura, proporción, partes de la forma tipográfica y sensibilizar frente a las condiciones expresivas de las letras.



Foto 4. Presentación del profesor Yesid Pizo, para la práctica en el Laboratorio. Al fondo miembros del SLT, que asesoraron los procesos de cada grupo.

Fase de Implementación

Para la fase de implementación, fue fundamental el apoyo del SLT, que previamente preparó el espacio para las prácticas y asesoró a los estudiantes invitados durante las mismas. También es de destacar la colaboración de las estudiantes Angie Salazar y Adriana Delgado, quienes están desarrollando su proyecto de grado “Tinta Fresca” que pretende propiciar dinámicas de interacción a través del diseño de herramientas comunicativas en el Laboratorio. Ellas prepararon unas herramientas didácticas para facilitar las prácticas que realizamos en el Laboratorio de prácticas y documentación en impresión tipográfica de la Universidad del Cauca.

Estas prácticas fueron realizadas durante el mes de septiembre de 2018, y contaron con la participación de los primeros 25 estudiantes del curso Taller III⁶ ; esperamos que la implementación del espacio se realice en poco tiempo, ya que también se tiene la proyección de tener prácticas con público interesado de otras universidades del país.

Se abrirán las puertas bajo la premisa: “Cuida el material tipográfico, los muebles o herramientas del taller, estos son considerados como patrimonio gráfico - cultural de nuestra ciudad. El material está al servicio de la comunidad y depende de nosotros que muchos más puedan usarlos y aprender de ellos.”

DISCUSIÓN/REFLEXIÓN

Las prácticas en el Laboratorio, resultaron muy interesantes, en primer lugar al implementar los manuales didácticos pudimos identificar elementos para mejorar sus contenidos y estructuras. Pero lo más interesante de la experiencia y por lo tanto es lo que presentaré a continuación son los hallazgos realizados por los estudiantes al limpiar y organizar los tipos móviles de las cajas asignadas.

Set tipográfico

Un set tipográfico es el conjunto de signos alfabéticos, de puntuación, numéricos, contextuales y ornamentales, entre otros, que son usados para escribir con un código determinado.

6 Adriana Bello, Alejandra Benavides, Ana María Ulcue, Andrea Carolina Solarte, Ángela María Rengifo, Astrid Alvarado, Esteban Ledezma, Steven López, Frank Burbano, Gary Polanco, José Arcos, Juan José Pérez, Juliana Suarez, Laura Camila Parra, Laura Chamorro, Laura Duymovic, Lina Fernanda Montilla, Luis Eduardo Ballesteros, María Alejandra Medina, María José Agudelo Chilito, María Ximena Velásquez, Martín Steven Ángel, Natalia Muñoz, Santiago Echeverri y Santiago Latorre. Grupos A y B, 2018 B. Foto 5. Cajetín de blanco tipográfico ¼.

En tipografía, el blanco es un elemento más dentro del set de caracteres, al comprenderlo, el estudiante se enfrenta a la complejidad del sistema tipográfico, con un paradigma diferente, el blanco es algo físico, un elemento concreto que ocupa un lugar en el espacio, tiene forma y se puede manipular.



Foto 6. Organización de blancos tipográficos



Foto 7. Modulación de los blancos tipográficos en cuerpo 36.

En la imagen, al centro se puede apreciar un cuadratín tipográfico, a su izquierda se presentan medios y tercios de cuadratín (sub-módulos) hacia su derecha hay doble y triple cuadratín (súper-módulos). Esto permite comprender el por qué los espacios tipográficos deben ser medidos y modulados en la creación digital. Dentro de la práctica, también se reconocen las estructuras y particularidades de los distintos alfab-

tos que conforman el set, mayúsculas, minúsculas, versalitas, números, ligaduras, entre otros.

Morfología

Los signos que conforman el set de caracteres se identifican en comparación con otros signos, es el caso de esta fuente script, en la que se alcanzó a confundir la J con la F, al observarla de manera independiente.

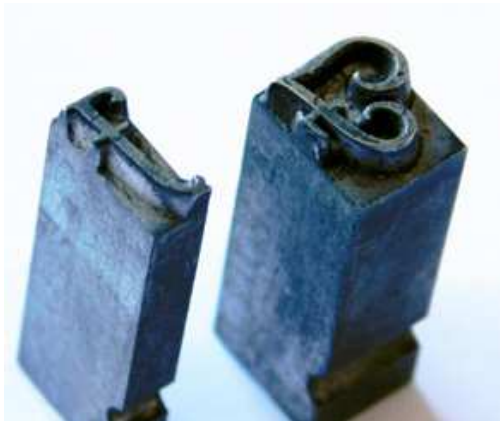


Foto 8. Comparación estructural y morfológica entre dos caracteres de la misma fuente tipográfica. El caracter de la izquierda, cuando se mira fuera de contexto, puede confundirse a primera vista con una F, sin embargo esta ambigüedad queda resuelta al hacer la comparación y comprobar que no cumple con la estructura, extensión, ni partes características de la letra F.

Esto evidencia que la experiencia con tipos móviles, permite una observación crítica, una mirada atenta, esto permite comprender los elementos transversales que configuran la identidad de cualquier sistema tipográfico: el cuerpo, las partes y el canon.

La gótica, a continuación, nos muestra como una T puede llegar a confundirse con una C, pero, una vez más se comprueba que es la comparación la que permite identificar cada signo, a través de sus diferencias. Esto facilita establecer la diferencia conceptual, más que formal, entre la estructura y el ornamento (swash).

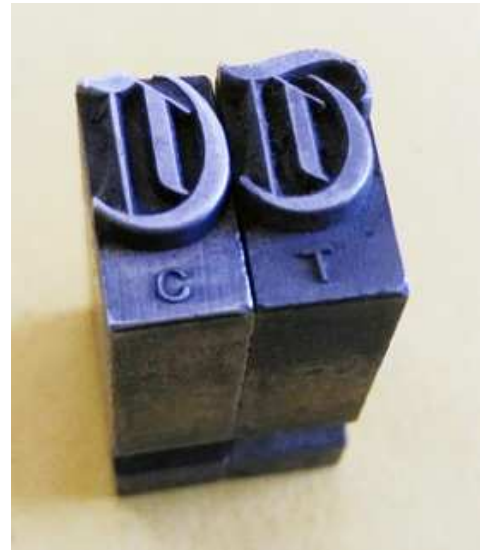


Foto 9. Comparación entre la C y la T mayúsculas.



Foto 10. Comparación contextual entre la o (letra o) y el 0 (cero).

En igual sentido va la comparación entre la o (letra o) y el 0 (cero). Gracias a la noción de cuerpo y peso tipográfico se establecen las diferencias morfológicas latentes en los dos signos, al parecer, con la misma estructura. En cuanto a los ajustes ópticos se encontraron dos casos, letras que se superponen en otros cuadratines como es el caso de la V y la A o la f. Y letra f.



Foto 11. La A está compensando los amplios espacios que deja la T, al lograr superponerse.



Foto 12. Ajuste óptico entre la C y la H. Se ve en el registro fotográfico cómo el anillo de la C se superpone en el cuerpo de la H.

En cuanto a los ajustes ópticos se encontraron casos de letras que se superponen en otros cuadratines, como la V y la A o la f. En la siguiente columna, se puede observar un registro de tipos móviles realizado para explicar como las formas tipográficas, se proporcionan y redibujan en favor de generar un sistema equilibrado en su peso y contraste. Es el caso de las ligaduras th y rd, que se muestran en la fotografía. Las letras t, h, r o d, tienen formas, pesos y estructuras particulares que son modificadas al entrar en relación de proximidad y sentido entre sí. Se puede observar como la th, tiene un ornamento horizontal, para marcar de manera horizontal la ligadura, igualmente sucede con las combinaciones rd y st. También se explica como el carácter s cursivo es de difícil identificación en su registro impreso, pero cobra sentido al presentarse con una a del mismo sistema.

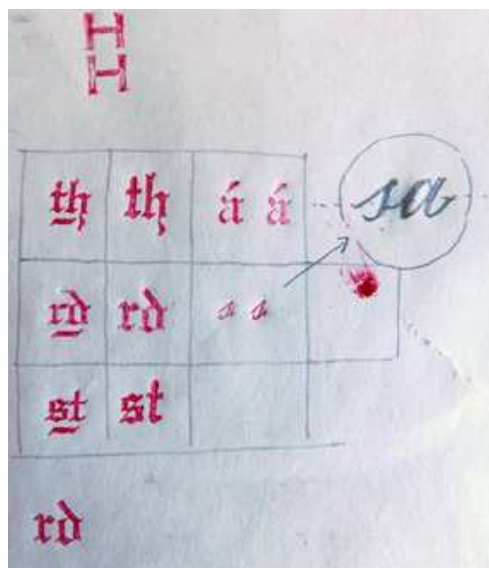


Foto 13. Registro impreso de algunos caracteres de la gótica

CONCLUSIONES

- Los hallazgos anteriormente descritos, son una breve síntesis de todos los encontrados, y fueron debatidos con los estudiantes, en una sesión colectiva al final del módulo, ya que en casi todos los casos,

no tuvieron la oportunidad de conocer a detalle cada uno.

- Con esta práctica académica se valida el Laboratorio de prácticas y documentación en impresión tipo-gráfica como un escenario pertinente en procesos de enseñanza –aprendizaje de la tipografía.

- Reconociendo lo que implicó e implica la historia de la escritura como estrategia de memoria de los pueblos; hoy sus vestigios son considerados como Patrimonio Gráfico. En los procesos investigativos del grupo GIET y el SLT, se está poniendo en valor la colección de fuentes tipográficas de la Universidad del Cauca por su pertinencia en la formación de diseñadores gráficos.

Finalmente, como plantea Bringhurst (2014), “Además de ser símbolos útiles, las letras son microscópicas obras de Arte. Significan lo que son, además de lo que dicen.” Esto nos evoca la doble mirada que se requiere hacer de la letra, por un lado está la dimensión de la comunicación y por el otro su riqueza formal, que nos permite expresar y comunicar tanto textual como visualmente.

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

Bringhurst. R. (2014). Los elementos del estilo tipo-gráfico. Versión 4.0. México. Centro de Cultura Económica.

Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. Stanford Social Innovation Review Winter, 30-35.

Vásquez Bronfman, S. (2011). Comunidades de práctica. EDUCAR, 47 (1), 51-68.

SCHÖN, D. (1992). La formación de profesionales reflexivos: hacia un nuevo diseño de la enseñanza y

el aprendizaje en las profesiones. Barcelona, España. Paidós.

WEB

GIET y SLT. (2018) Tipoteca UniCauca.

En: <http://www.unicauca.edu.co/tipoteca/?p=24>

TERREMOTO 83, UNA EXPERIENCIA TRANSMEDIA EN DESARROLLO

NELSON FREDY OSORIO
NELOSORIO@UNICAUCA.EDU.CO
UNIVERSIDAD DEL CAUCA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS EN COMUNICACIÓN

RESUMEN

Este año, 2018, se cumplieron 35 años del terremoto que semidestruyó Popayán, del surgimiento de los asentamientos y del asesinato de los principales líderes del movimiento que se creó para defender la ocupación de terrenos baldíos en la periferia de la ciudad.

Dentro del relato que hacen los habitantes tradicionales de Popayán sobre el terremoto, se privilegia la narrativa que da cuenta de la experiencia traumática y la semidestrucción de numerosas construcciones del sector histórico de la ciudad blanca. Pero desconoce y condena al olvido el proceso social que siguió al terremoto, cuando miles de personas se asentaron en zonas periféricas creando los asentamientos. Si bien estos espacios, en gran medida ya están integrados urbanísticamente a la ciudad, hoy se constituyen en la huella más visible de aquel acontecimiento.

Para recordar el terremoto de 1983, valorar su impacto en la ciudad y construir una historia más incluyente, que haga visible los procesos sociales y a quienes lideraron la transformación de la ciudad, desde el programa de Comunicación Social se planteó como una actividad académica, para desarrollar con los estudiantes, un proyecto de investigación-creación para el diseño e implementación de una experiencia de carácter transmedia que pretende generar un espacio de

encuentro, memoria colectiva y diálogo intergeneracional entre los habitantes de Popayán.

La experiencia transmedia tiene dos características básicas, un relato que se desarrolla por múltiples medios y la participación de las audiencias en la generación y expansión de los contenidos. El diseño y desarrollo de esta estrategia tiene 3 momentos clave: Diseño de la narrativa y planificación estratégica de todos los componentes que harán parte de la experiencia, implementación de la estrategia/experiencia y finalmente documentación y sistematización. El resultado final del proyecto se compila en el documental interactivo #terremoto83. Esta ponencia se dará cuenta de los avances de este proyecto.

PALABRAS CLAVE

Narrativa, documental, transmedia, interactivo, participativo, experiencia, terremoto, Popayán, 1983

REFERENCIAS

Gifreu-Castells, Arnau (2015). Evolución del concepto de no ficción. Aproximación a tres formas de expresión narrativa. OBRA DIGITAL - ISSN 2014-5039. Núm 8 – Febrero 2015 disponible en

<http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/54>

Hayes, Gary P. (2012) Cómo escribir una Biblia Transmedia. Una plantilla para productores multiplataforma. Traducción de Eduardo Prádanos Grijalvo. Disponible en www.eduardopradanos.com

Irigaray, F. Renó, D. (2016) Trans mediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas. Crujía futuribles. Buenos Aires.

Irigaray, F. Lavato, A (edit) (2015) Hacia Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y

tecnologías. UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.

Irigaray, F. Lavato, A (edit) (2014) Hacia la comunicación transmedia. Rosario UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.

Jenkins, H. (2008) Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Paidós. Barcelona.

Liuzzi, Alvaro (2015) El Documental Interactivo en la Era Transmedia: De Géneros Híbridos y Nuevos Códigos Narrativos, OBRA DIGITAL - ISSN 2014-5039. Núm 8 – Febrero 2015 Disponible en

<http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/52>

Osorio, Nelson F. (2018) Diseño e implementación de la experiencia transmedia: #terremoto83. Propuesta de investigación-creación. Documento de trabajo proyecto #terremoto83. Unicauca.

Osorio, Nelson F. (2018) La participación de los usuarios en las narrativas de lo real. Transmedia Social. Documento de trabajo proyecto #terremoto83. Unicauca.

Renó, Denis (2012) Periodismo Transmedia. Reflexiones y técnicas para el ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos- Editorial Fragua. colección Fragua comunicación. Madrid.

Scolari, Carlos (2018) Las leyes de la interfaz. Diseño, ecología, evolución, tecnología. Gedisa Editorial. Barcelona.

Scolari, Carlos (2015) Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones. Gedisa Editorial. Barcelona.

ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA, UNA MIRADA DESDE LA PRÁCTICA SOCIAL

JOSÉ MANUEL ALEGRÍA CERÓN

JMACARQUITECTURA@GMAIL.COM

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN

GRUPO DE INVESTIGACIÓN GREP

RESUMEN

Una mirada al desarrollo de diferentes proyectos académicos realizados por estudiantes en la asignatura de práctica social, del área de Extensión y Proyección Social de la Facultad de Arquitectura de la Fundación Universitaria de Popayán, permite identificar competencias de los estudiantes en el diseño.

Los proyectos arquitectónicos se desarrollan siguiendo una metodología de enseñanza de la arquitectura basada en la autonomía; el producto debe reflejar el conocimiento adquirido en el transcurso de la carrera aplicado en proyectos de mejoramiento de espacio público, equipamientos de servicio comunales y arquitectura educativa, que son solicitados por la comunidad, es decir, se diseña en un contexto real.

Este proceso permite establecer las primeras relaciones profesionales del estudiante con la comunidad ayudando a una formación integral, generada mediante espacios de investigación, participación, diseño y socialización, que le permiten interactuar con actores y organizaciones sociales de la región, en donde la identidad cultural, la responsabilidad social y la pertenencia institucional, son fundamentos que desde la práctica social se quieren impartir a los estudiantes para aportar a la construcción de una arquitectura más humana.

PALABRAS CLAVE

Autonomía, conocimiento.

REFERENCIAS

ENSEÑAR HISTORIA, FORMAR ARQUITECTOS. ARQUITECTURA, HISTORIA y APRENDIZAJE

Arq. Guillermo Curtit, Prof. Titulares Arqs. Gorostidi, Rodríguez, Riso. Facultad de Arquitectura y Urbanismo. UNLP. Argentina.

La instrumentación didáctica en la enseñanza de la arquitectura. Reflexiones epistemológicas, ASINEA conferencia para el viernes 14 de noviembre 2003. Rafael López Rangel.

Castaño, José Elmer; Bernal, María Elena; Cardona, David Augusto; Ramírez, Isabel Cristina
LA ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA. UNA MIRADA CRÍTICA. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), vol. 1, núm. 1, julio-diciembre, 2005, pp. 125-147. Universidad de Caldas. Manizales, Colombia

EL DISEÑO INDUSTRIAL, METODOLOGÍAS TRADICIONALES PARA SU ENSEÑANZA Y SU RELACIÓN CON EL MÉTODO CIENTÍFICO CLÁSICO Y RACIONAL

ERIKA IMBETT VARGAS

ERIKAIMBETT@ITM.EDU.CO

INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO
ARTES Y HUMANIDADES

RESUMEN

El diseño industrial es una disciplina que en su quehacer cotidiano se encarga de resolver problemas a partir del desarrollo de artefactos, en algunos casos crea necesidades para agitar el proceso del consumo y se hace más grande al compás del desarrollo de los sistemas económicos capitalistas y los modelos neoliberales; como señalé antes, muchas veces no mide las consecuencias de su exacerbada manera de arrojar ideas materializadas al mundo. Sin embargo, al momento de resolver problemas, puede incluso, mejorar la calidad de vida de comunidades vulnerables y sin recursos económicos. Un asunto de enfoque y de elección del diseñador industrial.

Esta es justamente una de las principales contradicciones del diseño industrial que vale la pena trabajar durante el proceso de enseñanza del mismo.

es necesario revisar la manera como se enseña el diseño y como se han venido estandarizando procesos en la producción de diseñadores que el mercado solicita y los clústeres económicos reclaman, tal y como si la universidad fuese una fábrica y los estudiantes productos funcionales puestos en los mercados como objetos con muy buena factura. En la estandarización de la enseñanza del diseño, también se normalizan

los procesos de producción de conocimiento y el resultado es la instrucción de un par de metodologías invariables para el desarrollo del proceso de diseño, que aunque eficientes, limitan el pensamiento del estudiante y cristalizan el proceso de reflexivo del docente, que también considera que solo existen estas, como única manera de hacer las cosas, entonces aprenden las metodologías de memoria y mecánicamente las replican tal y como si estuviera generando una receta de cocina con los secretos de la abuela, que, con la más mínima variación puede ir directamente al fracaso. Se Propone comparar las características del método científico, el método racional de Descartes y las metodologías del diseño.

PALABRAS CLAVE

Metodologías, educación del diseño, diseño.

REFERENCIAS

- Acevedo Díaz, J. A., Manassero Mas, M. A., & Acevedo, R. P. (2007). Consensos sobre la naturaleza de la ciencia: aspectos epistemológicos. *Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 4 (2).
- Bürdek, B. (1976). *Introducción a la metodología del diseño*. Buenos Aires, Argentina: Nueva visión .
- Díaz, E. (2007). *Entre la tecnociencia y el deseo*. Buenos Aires, Argentina : Biblos .
- Gay, A., & Samar, L. (2007). *El diseño industrial en la historia*. Cordoba, Argentina: Ediciones Tec.
- Hernández, J., & Salgado, S. (2011). *El racionalismo de Descartes: la preocupación por el método*. D U E R E R Í A S / C u a d e r n o s d e F i l o s o f í a. Disponible en: Acceso en: ago, 1-19.
- Hernández, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México.
- Kant, I. (2009). *Crítica de la razón pura*. México : Ediciones Colihue.
- Koyré, A. (2008). *Los albores de la ciencia clásica*.

ContactoS, 43-48.

Martinez, A., & Ríos, F. (2006). Los conceptos de conocimiento, epistemología y paradigma, como base diferencial en la orientación metodológica del trabajo de grado. *Cinta de Moebio. Revista de Epistemología de Ciencias Sociales*, 25.

Munari, B., & Rodriguez, C. A. (1993). *¿ Cómo nacen los objetos?* Barcelona, España: Gustavo Gili.

TALLER PSICOSOCIAL DE DISEÑO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA INTERPRETACIÓN GRÁFICA DE IMAGINARIOS SOCIALES DEL POSCONFLICTO.

DAVID FERNANDO JURADO MONTOYA
DAJURADO@AREANDINA.EDU.CO
AREANDINA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN PROYECTA

RESUMEN

Exponemos una reflexión sobre trabajo realizado en el proyecto de investigación docente “Arte, memoria y conflicto” que tiene como principio el reconocimiento, no Estatal, como víctimas del conflicto armado, a todos aquellos colombianos y no colombianos que se formulen dentro de él a partir de la comprensión de que si decidimos ser parte del problema tendremos lugar a proponernos como parte de la solución.

Nuestra reflexión se argumenta a partir de tres ejes en la que abordamos la temática del conflicto armado; a saber, la pedagogía como método para la formación y la inclusión, la memoria colectiva como testimonio y, el diseño como herramienta para la representación simbólica.

Para dicho fin, hemos creado un producto denominado Taller Psicosocial de Diseño que se presenta como propuesta pedagógica para la inclusión de grupos vulnerables, a la escolaridad. Su actividad, trata el fenómeno del posconflicto en Colombia desde la perspectiva del Diseño Social, promovido por la interpretación gráfica de imaginarios del conflicto armado como manifiesto para la construcción de una memoria colectiva a través de su representación simbólica.

Del mismo modo se sugiere un aporte a la constitución del diseño como una disciplina con sentido social; en donde la problemática de establecerlo como una disciplina idónea para la comprensión de fenómenos sociales, capaz de representar simbólicamente los mismos, toma importancia en un mundo formado comunicacionalmente por las imágenes.

Finalmente, la complejidad de interpretar y la responsabilidad de representar, expone el interés del investigador por formular discursos que apunten a la construcción de una cultura del diseño a partir de la reflexión y el estudio de las relaciones entre los productos gráficos de diseño como dispositivos sociales, el empoderamiento de los mismos por parte de las comunidades como alternativa para la construcción de la memoria colectiva y, la formación proyectual de líderes y lideresas.

PALABRAS CLAVE

Pedagogía, Diseño Social, Inclusión, Posconflicto.

REFERENCIAS

- López, P. M., & Sánchez, C. O. (Septiembre de 2017). La inclusión escolar como parte del desarrollo humano. En M. S. Jiménez (Ed.), Congreso Internacional de Educación. (págs. 1-5). Tlaxcala: Universidad Autónoma de Tlaxcala en Coordinación con el Posgrado en Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación.
- UNESCO. (2017). UNESDOC. Recuperado el junio de 2018, de Áreas de Acción. Educación inclusiva: <http://www.unesco.org/new/es/santiago/education/inclusive-education/>
- Acevedo, S. Z. (2017). Innovación pedagógica y curricular para la inclusión social en la Educación Superior. Pilquen. Sección Psicopedagogía, 14(2), 53-60.
- Ledesma, M. d. (Noviembre de 2017). Construcciones en torno al diseño social. Entrevista a Maria del

Valle Ledesma. (P. Senar, Entrevistador) Revista HABITAT INCLUSIVO.

MINIEDUCACIÓN. (12 de junio de 2018). Proyectos de Cobertura Vulnerable, Atención a Población. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-235112.html>
 CNMH. (31 de mayo de 2017). Centro Nacional de Memoria Histórica. Obtenido de Misión Visión: <http://www.centrodememoriahistorica.gov.co/somos-cn-mh/que-es-el-centro-nacional-de-memoria-historica/mision-vision>

Ramírez, W. T. (2015). La guerra y el contrato social en Colombia. Bogotá, Colombia: Peguin Random House.

Dondis, D. A. (2011). La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili.
 EL PAÍS. (mayo de 2004). Botero retrata décadas de violencia en Colombia. Obtenido de ELPAIS.ES EFE: https://elpais.com/cultura/2004/05/04/actualidad/1083621601_850215.html

DECODIFICACIÓN DEL VESTIDO EN LA HISTORIA. RESIGNIFICACIÓN, MÉTODO Y PRAXIS

BLANCA LUCÍA ECHAVARRIA BUSTAMANTE

BLANCA.ECHAVARRIA@UPB.EDU.CO

ANA LUCÍA MESA FRANCO

ANA.MESAF@CAMPUSUCC.EDU.CO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN GIDVT

RESUMEN

La Historia es una de las áreas fundamentales del saber de una práctica, no importa cuál sea su especialidad mientras que la cultura, generadora de conocimiento, insta estudiar las raíces y tradiciones, para comprender el presente y aportar de forma consciente a la construcción de la disciplina del diseño de vestuario. En el conocimiento de las diferencias culturales visualizadas en aspectos morfológicos del vestido usado por diferentes grupos humanos, destacan más que discrepancias, características comunes entre individuos o un grupo. Al realizar la lectura sobre las costumbres del quehacer cotidiano, las prácticas religiosas o la especificidad étnica y de género, puede entenderse que existen niveles de comprensión que deben detallarse para decodificar razones, tendencias e intereses que determinaron cambios significativos en el vestir.

Esta reflexión pretende traer al aula planteamientos que evidencien los métodos y diversas técnicas, asociadas a la construcción y representación del vestido en períodos históricos particulares. La interpretación de dichos elementos aporta nuevos recursos coadyuvantes al cambio de enfoque educativo tradicional por otro innovador, portador de soluciones y alternativas, que busca resignificar el vestido en nuestro contexto.

La experimentación con materiales textiles servirá como elemento modelador para realizar aproximaciones vestimentarias acerca del cuerpo propio, todo vinculado al proceso de reconocimiento de las maneras de construcción de la prenda y sus variables dentro de un contexto, según características culturales del grupo humano estudiado.

El método consistió en un examen de fuentes secundarias; una clasificación de indumentarias para seleccionar prendas según el interés de la investigación; extracción de elementos relevantes (la silueta, los sistemas de ajuste, etc.); observación de fenómenos socio culturales que producían ocasión de uso y función; elaboración de una matriz morfológica que condujo a la creación de nuevas formas vestimentarias. Este método arrojó una estrategia para desarrollar innovación que tuviese bajo impacto en el medio ambiente

investigación, innovación y buenas prácticas, Vol. III. Barcelona: Graó.

PALABRAS CLAVE

Resignificación, Vestido, Metodología, Enseñanza aprendizaje

REFERENCIAS

Llonch Molina, Nayra.(2013). Study of Time: The Use of Costume as a Concept of Time Organizer. España: Universidad de Lleida. <https://repositori.udl.cat/handle/10459.1/47048> (Consulta realizada el 22 de enero de 2018)

Rorrie, B. (2007). La enseñanza del diseño en comunicación visual conceptos básicos. Argentina: Editorial Nobuko

SQUICCIARINO, N. (1998). El vestido habla. Madrid: Cátedra.

PRATS, J. (coord.) (2011). Geografía e Historia. In-

EXPERIENCIA MUSEO-GRÁFICA: MOTIVACIÓN COMO PARTE DE LA EDUCACIÓN ACADÉMICA COM- PLEMENTARIA

PABLO ANDRÉS FLÓREZ MAYA
PABLOFLOREZ205003@CORREO.ITM.EDU.CO
 INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO - ITM
 SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO & SALUD

RESUMEN

La disposición de elementos y la definición de las interacciones que estos puedan tener dentro de un museo, determinan significativamente la forma en que sus visitantes, como parte del sistema museográfico, puedan llegar a experimentar durante su estancia en este, mediante distintos estados de ánimo, influidos por factores que en un inicio pueden llegar a ser desapercibidos pero que el visitante detecta desde antes de su ingreso al espacio.

Para entender las disposiciones que determinan dicha experiencia, es necesario reconocer previamente aquellos elementos tangibles e intangibles que componen al sistema museográfico, tales como, los tipos de visitantes y los núcleos temáticos abordados, desarrollado en el proceso de producción del Museo de Arte Moderno de México

La claridad de las relaciones e interacciones entre visitantes y muestras, permiten que mediante distintos canales como infográficos o Mediadores, dados en el estudio de caso en el Parque Explora, logren preservar y transmitir la historia y el conocimiento. Pero más allá de los objetivos que se le adjudiquen o adopte el mismo museo, hay factores humanos que siempre van a incidir para que una persona del común se convierta en un visitante y es la motivación.

En el imaginario del visitante promedio se encuentran realidades en las que, como en el estudio de caso en el Parque Explora, este llegue predispuesto hacia actividades más recreativas que educativas, que no permiten de forma adecuada la experimentación y reflexión flexible a los distintos temas del museo, muchas veces con poca recepción del conocimiento, evidenciado en una de las entrevistas realizadas a los usuarios donde describen el parque con “muchas cosas por ver”, en la que no se clarifican los temas del recorrido como física, mente, entre otros.

PALABRAS CLAVE

Experiencia museografica, Educación Complementaria, Motivación.

REFERENCIAS

- Ahmad, S., Yusoff Abbas, M., Mohd Yusof, W. Z., & Zafrullah Mohd, T. (s.f.). *Museum Learning: Using research as best practice in creating future museum exhibition*. 2013. Elsevier Ltd.
- Ávila Meléndez, N. A. (Enero de 2015). Aproximaciones desde la semiótica de la cultura a la dimensión comunicativa del espacio museográfico. *Intervención*, 15-24.
- Usuario. (Abril de 2018). Grupo Focal Usuarios Parque Explora. (J. D. Moreno Arango, Entrevistador)

LABORATORIO MÓVIL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA EL BUS ARTE RODANTE

BEATRIZ CHAPARRO

BEATRIZ.CHAPARRO@DOCENTE.FUP.EDU.CO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYAN

INVESTIGARTE LEBEA

RESUMEN

El laboratorio móvil de educación artística “El Bus Arte Rodante, la expresión en movimiento” es un proyecto de investigación y desarrollo social, generador de espacios móviles educativos de cultura y arte. Pretende contribuir a la apertura de escenarios para encuentros y experiencias a través de lenguajes artísticos, con niñas y niños de barrios periféricos. El programa piloto se desarrolló en el “Valle del Ortigal”, barrio ubicado en el suroccidente de Popayán, departamento del Cauca. Este proyecto giró en torno a la función social que tiene la docencia desde las prácticas con lenguajes artísticos, un campo de acción que se caracteriza por la creatividad, la espontaneidad y su carácter universal. A partir de un diálogo que nace en el aula, alimentado de preguntas y proyecciones, se plantea la posibilidad de usar un bus y adecuarlo como laboratorio de experimentación artística y trabajo colaborativo para llegar a poblaciones que se encuentran en la periferia de la ciudad y no tengan fácil acceso a estos espacios de formación. Arte rodante, se consolida con una alianza estratégica Universidad – Empresa- Estado- Sociedad (UEES), en coordinación de INNOVACIÓN Cauca. La ponencia se deriva de la reflexión del proyecto: “Laboratorio móvil de educación Artística, el Bus Arte Rodante, la expresión en movimiento” Esta propuesta fue ganadora en la Convocatoria 04C-2015 proyectos conjuntos UEES en innovaciones educativas, la cual está res-

paldada por Sistema General de Regalías y el Fondo de Ciencia, Tecnología e Innovación Universidad del Cauca. Una alianza estratégica entre la F.U.P. Fundación Universitaria de Popayán y la empresa de transportes TRANSPUBENZA LTDA. El Proyecto se desarrolló desde diciembre 2016 hasta enero 2018.

PALABRAS CLAVE

Laboratorio móvil de educación artística.

REFERENCIAS

Bernabeu, N. & Goldstein, A. (2012) Creatividad y aprendizaje. Ediciones de la u. Bogotá. pág. 54.

Bocanegra, M. Castillo, D. Garzón, M. Romero, M. (2015). Laboratorios de Creación en Artes: Prácticas colaborativas en comunidades específicas. Colectivo Otro. Asociación Nacional de Investigación en Artes Visuales (ANIAV). Bogotá.

Crottogini, R. (1998). La tierra como escuela: la biografía humana. Buenos Aires: Indugraf S.A. Argentina. Pág. 31

Hernández, D. (2006). Notas de clase. Literatura y Mundos Infantiles. Especialización en Infancia, Cultura y Desarrollo. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá.

Jiménez, A. (2011). Pedagogía de la creatividad y la lúdica. Emociones, inteligencia y habilidades secretas. Bogotá.

Ministerio de Cultura. (2010). Lineamientos Laboratorios de Investigación Creación. Artes visuales-dirección de Artes. Bogotá.

Ministerio de Educación Nacional- MEN. (2010).

Orientaciones pedagógicas para la educación artística. Santafé de Bogotá: Editorial Magisterio. pág. 33.

Rodríguez, J. (2011). Entrevista realizada a Julia Rodríguez, maestra y fundadora del Colegio Unidad Pedagógica. Bogotá.

Roldan, M. (2016). La importancia de la expresión artística en los niños. (en línea). <http://www.abcdelbebe.com/nino/la-importancia-de-la-expresion-artistica-en-los-ninos>.

Sánchez, E. (2001). Oscar Wilde. Aforismos y Paradojas. Villegas Editores. Pág.111.

Universidad Veracruzana. (2017). Laboratorio. Recuperado en <https://www.uv.mx/veracruz/cess/servicios/laboratorio/>

CERÁMICA CONTEMPORÁNEA PARA EL FORTALECIMIENTO INTEGRAL DE LA COMUNIDAD

MARÍA CECILIA DIAZ FRIESER

MARIA.DIAZ@DOCENTE.FUP.EDU.CO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYÁN

INVESTIGARTE - LEBEA

RESUMEN

Los procesos educativos y artísticos resultan ser fundamentales tanto para el desarrollo de los individuos, como para la realización de procesos de transformación social. A través de las técnicas y el material cerámico que por milenios deja una huella clara en la historia del hombre, es que tenemos la posibilidad de expandir y difundir éste como un lenguaje de la expresión artística, utilitaria y funcional de hoy. Conservar la memoria de lo que la humanidad ha producido en materia cerámica, y contribuir en el progreso mental y espiritual de todos los agentes vinculados a la cultura.

Dado el marcado carácter procedimental del taller, la metodología es de carácter activo y el enfoque será eminentemente práctico. La modalidad de cerámica requiere un grupo reducido de alumnos/as para optimizar la planificación y desarrollo de las actividades. Destacamos la importancia que cobra en la opción de participar el aprendizaje por descubrimiento, y el aprendizaje significativo, pues aquí los contenidos pueden tener un marcado carácter funcional e interdisciplinar. Como medios didácticos se combinarán las explicaciones en grupo como una enseñanza más individualizada. Respetaremos los distintos niveles de destreza manual y ritmos de trabajo. Es necesario crear un ambiente distendido y de disfrute para que la creatividad se manifieste sin miedo a equivocarse.

Se favorecerá el trabajo cooperativo de los asistentes que facilitará que estos compartan ideas, materiales, herramientas, y colaboren en sus conclusiones. En el desarrollo de este encuentro se plantea un proceso que va de lo sencillo a lo complejo, para que así nos permita una dinámica de interés y de progresiva profundización en el tema conocimiento del material y las distintas técnicas.

PALABRAS CLAVE

cerámica, contemporáneo, desarrollo, comunidad, expresión.

REFERENCIAS

- Colvin, Marta “Retrospectiva”
- Chiti, Fernández “El Libro del ceramista”
- Gombrich, Ernst H. “Historia del Arte”
- Fuentes, Raúl “Del barro a la cerámica”
- Pérez Gustavo “Obra reciente”
- Grass, Antonio “Los rostros del pasado”
- Escobar, Ticio “La belleza de los otros”
- Krauskopf, Ruth “Esteka”
- Arnheim, Rudolf “Percepción visual”

“ARTE URBANO” EL IMPACTO DEL GRAFFITI COMO ELEMENTO DE COMUNICACIÓN EN SOCIEDAD PAYANESA

JEISON SANCHEZ

JEIASP456@UNIMAYOR.EDU.CO

INSTITUCION UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA

GRUPO RUTAS

RESUMEN

En la búsqueda de una definición del grafiti dentro de la expresión del arte urbano es posible darse una idea de lo que es grafiti como elemento de cultural de la sociedad. En esta investigación se tomó el contexto histórico, conceptos teóricos para desarrollar un análisis que permitió el desarrollo de este estudio. En una mirada del contexto social y político de Popayán se hizo un recorrido desde la década de 1990 hasta el 2017, donde se abordaron temas como la identidad del territorio, procesos educativos que resaltan el artista urbano, actores fundamentales, grupos sociales y estudiantiles que emergen del arte urbano, con la finalidad de brindar una base contextual para la comprensión de la realidad del grafiti payanes.

Todo este marco del grafiti, está desarrollado en el contexto social de la ciudad de Popayán, un entorno delimitado por el velo de la tradición colonial en una estética de paredes blancas, en contraste con una población joven universitaria y buscando nuevos elementos de expresión.

La investigación, pretendió analizar el por qué se recurre a el graffiti como herramienta de comunicación y como se involucra con metodologías del diseño, difundiendo un discurso político y social usando ele-

mentos de la ilustración y el diseño visual.

Como objetivos dentro de esta investigación se plantearon:

- Identificar y clasificar qué tipo de grafitis están presentes en la ciudad de Popayán.
- Analizar el resultado de la investigación a fin de compilar los conceptos encontrados.
- Realizar un producto de diseño donde se presente el resultado de la investigación

Como resultado de este proyecto se buscó legitimar la práctica del graffiti a fin de presentar sus elementos comunicativos y artísticos dentro de una convivencia entre la historia de la ciudad y las nuevas formas estéticas y culturales que emergen en el mundo.

PALABRAS CLAVE

arte, urbano, graffiti, estigma, sociedad.

REFERENCIAS

- Silva A.(2006). Imaginarios urbanos,Bogota, Colombia:Arango editores.
- Castro S.(2012) Graffiti Bogota, Colombia: Fundacion Arteria
- Valencia,M.(1990).El graffiti como un medio de comunicación masiva como arte?(tesis pre grado). universidad del Cauca, Popayán, Colombia.

EL GROUP SKETCHING COMO HERRAMIENTA PARA POTENCIAR DE LA ENSEÑANZA DE LA INVESTIGACIÓN EN EL CAMPO DISCIPLINAR DEL DISEÑO

LORENA MARÍA ALARCON ARANGUREN

LOREALARCON04@HOTMAIL.COM

CLAUDIA ISABEL ROJAS RODRÍGUEZ

CLARO777@HOTMAIL.COM

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA

TALLER 11 GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

RESUMEN

La investigación se ha convertido en una actividad imprescindible en el campo disciplinar del diseño, pues ha favorecido abordar de manera puntual situaciones propicias para la generación de nuevo conocimiento. Desde la reflexión permanente acerca de la práctica docente de orientar la formulación de proyectos de investigación, se ha podido establecer que la comprensión temprana de algunos conceptos esenciales impacta de manera positiva el enfoque de los proyectos de estudiantes hacia su área del conocimiento específico y en consecuencia afecta positivamente los resultados finales. Esta ponencia, presenta dos experiencias: La primera, centrada a identificar el elemento que presenta mayor dificultad en el proceso de enseñanza, el cual es la delimitación del campo, razón por la que se seleccionó como pretexto para la segunda experiencia, donde se implementó una herramienta del Design Thinking, el Group Sketching, debido a permite que los participantes puedan generar un concepto colaborativo a partir del sketch teniendo en cuenta que las imágenes son uno de los principales elementos del diseño que en su composición bidimensional y tridimensional se constituyen como instrumento que posibilita relacionar la teoría

con la práctica y que permiten de esta forma aplicar lo aprendido a través de los fenómenos trabajados en ella (Maturano, Aguilar & Nuñez, 2009) siendo así un camino alternativo para la enseñanza de los elementos del proceso de investigación. Las experiencias fueron complementarias para determinar las principales dificultades de comprensión de diez elementos conceptuales de la investigación, considerando que son fundamentales en la formación básica del investigador en la disciplina del diseño; y conocer el aporte de la incorporación de elementos metodológicos del design thinking con el ánimo de reflexionar acerca de nuevas formas o estrategias formativas en el proceso de enseñanza de la investigación en diseño.

PALABRAS CLAVE

Investigación, enseñanza, design thinking, diseño.

REFERENCIAS

Maturano, C., Aguilar, S., & Núñez, S. (2009). Propuestas para la utilización de imágenes en la enseñanza de las ciencias experimentales. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49(4), 1-11.

EL PROGRAMA OPERATIVO EN LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA UAM CUAJIMALPA

LORENA ALEJANDRA GUERRERO MORÁN

[LQUERRERO@CORREO.CUA.UAM.MX](mailto:LGUERRERO@CORREO.CUA.UAM.MX)

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

PROCESOS EDUCATIVOS Y LENGUAJES PARA EL DISEÑO

RESUMEN

El programa operativo entendido como un instrumento de programación didáctica que implica la estructuración racional de las acciones docentes que serán la guía para la consecución de determinados objetivos de aprendizaje, es principalmente al interior de la UAM, la interpretación individual del docente del programa de estudios de una asignatura o Unidad de Enseñanza Aprendizaje –UEA, en términos más operativos o prácticos, orientada a informar al estudiante sobre los contenidos que se revisaran, actividades a realizar, recursos que se utilizarán y la manera en que serán evaluados; y en éste sentido, a menudo se pierde de vista un aspecto fundamental, su conexión con los otros niveles y actores de la programación didáctica –el cuerpo docente y la institución. Una revisión detallada de los programas operativos de la licenciatura en Diseño, permitió identificar que en general, omiten información relativa a la relación que guarda la UEA a nivel horizontal, con otros grupos de la misma UEA y las otras UEA del trimestre y a nivel vertical, con los trimestres anteriores y subsecuentes, y que existe un alto grado de heterogeneidad respecto al detalle de la información vertida ellos. Esta situación además de obstaculizar el seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante en relación con el perfil de egreso declarado en el Plan de Estudios, también repercute en el desarrollo

del trabajo colegiado entre docentes, presentándose situaciones donde grupos de la misma UEA son percibidos por los estudiantes como UEA diferentes. La presente ponencia da cuenta de las acciones que se han emprendido para atender esta situación y las primeras aproximaciones a una propuesta de una estructura para el programa operativo, que busca promover el diálogo colegiado entre docentes para la toma de acuerdos sobre aspectos operativos de la docencia.

PALABRAS CLAVE

docencia, planeación, programa operativo, UEA.

REFERENCIAS

- COMAPROD, (2016), Informe de acreditación del programa de la licenciatura en Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa, México.
- Rivera, Antonio, (2013), La nueva educación del diseñador gráfico, México, Designio.
- Mendoza Buenrostro, Gabriel, (2014), Guía de autoaprendizaje diseño didáctico de programas operativos, México, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico ENCUADRE.
- Mendoza Buenrostro, Gabriel, (2014), Por una didáctica mínima: guía para facilitadores, instructores, orientadores y docentes innovadores, México, Trillas.
- Universidad Autónoma Metropolitana, (2018), Artículo 215 del Reglamento de Ingreso, Promoción y Permanencia del Personal Académico, México, UAM.
- Universidad Autónoma Metropolitana, (2009), Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño de la Unidad Cuajimalpa, México, UAM.

PRINCIPIOS BÁSICOS PARA REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE ESTRUCTURAS METÁLICAS

ROBINSON ARMANDO DORADO HIDROBO

RA.DORADO@UNIMAYOR.EDU.CO

JESSICA ROSANA HERNANDEZ URIBE

JESSICA.HERNANDEZ@UNIMAYOR.EDU.CO

ANYI ESTEFANY HOYOS ANGULO

ANYI.HOYOS@UNIMAYOR.EDU.CO

ARIANNA VALENTINA RUIZ NAVARRO

ARIANNARUIZ@UNIMAYOR.EDU.CO

JUAN GABRIL ARBOLEDA

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN D&A

RESUMEN

Existe un vacío documental en aspectos relacionados al desarrollo planimétrico de estructuras metálicas desde la academia, que se soluciona puntualmente por empresas que se dedican al diseño estructural, sin embargo esta información es esquiva y limitada para la sociedad Colombiana. Este desconocimiento repercute en limitadas respuestas arquitectónicas desaprovechando el potencial del material. Un factor asociado a este desaprovechamiento es el reducido conocimiento de la representación gráfica estructural que estigmatiza a los procesos constructivos con acero como sumamente complejos.

El Auge actualmente de los sistemas BIM nos da una idea errada de que el dibujo estructural está resuelto por los programas de diseño estructural involucrados en el proceso colaborativo. Sin embargo la definición de planos estructurales de calidad y con información suficiente requiere de procesos progresivos de ajuste. El propósito de la investigación es “Identificar los principios básicos para la representación gráfica de planos técnicos constructivos para estructuras metá-

licas aplicables en Colombia.”

Los Objetivos Específicos de la investigación son: Recopilar y Revisar información bibliográfica, Analizar la información normativa vigente en Colombia, Identificar las pautas para la elaboración de planos técnicos constructivos de estructuras metálicas, de acuerdo a múltiples experiencias asociadas, Elaborar compendio gráfico.

Esta investigación descriptiva, cualitativa-cuantitativa, se enfoca en la recopilación de experiencias en el ámbito de la proyección de estructuras metálicas para edificaciones, desde la perspectiva de los profesionales involucrados en el proceso, así también como de material gráfico complementario.

La investigación se desarrolló así, Etapas: 1. Recopilación de Información preliminar, 2. Verificación y Reflexión sobre información normativa, 3. Reflexión y lineamientos desde la perspectiva de expertos del área de interés, 4. Elaboración de compendio gráfico.

Resultados: identificación de requerimientos básicos a nivel grafico desde la óptica de dibujantes, programadores, diseñadores estructurales, constructores, interventores, para el desarrollo de planos estructurales para estructuras metálicas, además muestra grafica demostrativa.

PALABRAS CLAVE

Representación gráfica, estructuras metálicas, acero.

REFERENCIAS

Abramczyk, J. (2016). Building Structures Roofed with Multi-Segment Corrugated Hyperbolic Paraboloid Steel Shells. *Procedia Engineering*, 161, 1545–1550. <https://doi.org/10.1016/j.proeng.2016.08.624>
Borralló Jiménez, M. (1998). El acero como material

estructural. Ventajas e inconvenientes. *RE Revista de la Edificación*, 109–113. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10171/17415>

Estévez R.A., Millanes F., Ortega M., López S. “Descripción general del proceso constructivo del tablero del viaducto sobre el río Ulla”. VI Congreso ACHE. Madrid. Jun- 2014.

Kazaz, A., Acikara, T., Ulubeyli, S., & Koyun, H. (2017). Detection of Architectural Drawings Errors in 3 Dimension. En *Procedia Engineering* (pp. 1018–1025). <https://doi.org/10.1016/j.proeng.2017.08.044>

Mesa, J.M.(P); Prendes, M.B.; Bello, A.; Suárez, F.J.; Martín, A.; Martínez, G.M. Representación gráfica en proyectos: nuevas herramientas y metodologías Muñoz H. Manual del acero Gerdau Diaco para construcciones sismo resistentes. 2012.

NSR 10. Reglamento Colombiano de construcción sismo resistente. Título f - Estructuras metálicas.

NTC 5832. Prácticas normalizadas para fabricación y montaje de estructuras en acero. Edificios y puentes. Ross Scheer, D. (2014). The death of drawing Architecture in the age of simulation. (Routledge, Ed.) (First). New York. <https://doi.org/10.15713/ins.mmj.3>

Schinler, B. D., & Nelson, E. (2008). BIM and the Structural Engineering Community. *Structure magazine*, (December), 10–12.

MESA 5

Emprendimiento e Innovación Social

METODOLOGÍAS DE TRABAJO EN LOS ESTUDIOS DE DISEÑO DE LA CIUDAD DE CALI

MARÍA ALEJANDRA POSADA GARZÓN

ANGEL03M11@GMAIL.COM

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI

POIESIS

RESUMEN

En el contexto laboral colombiano durante 2015 y 2017 la tasa de desempleo aumentó casi un 10% (8,9% y 9,4%, respectivamente) (Revista Dinero, 2018). Esto ha ocasionado un incremento en la creación y constitución de estudios de diseño en los últimos seis años en el ámbito del diseño gráfico y visual de ciudades intermedias como Santiago de Cali.

En respuesta al cambio de pensamiento entre los jóvenes del país, hacia la conformación de sociedades y emprendimientos, el fenómeno tuvo un progreso mayor al 7% a finales de 2017 (Jiménez, 2018) en donde se reportó la creación de 24.024 empresas nuevas según la Cámara y Comercio de Cali (2017); de ahí la intención de indagar sobre las dinámicas metodológicas desarrolladas en cinco estudios de diseño de la ciudad, elegidos por sus líneas de trabajo orientadas a solucionar las necesidades del usuario mediante las lógicas del diseño, específicamente, pues acuerdo con el diseñador estadounidense Michael Bierut la diferencia entre las agencias de publicidad y los estudios de diseño radica en que los publicistas venden el valor que los diseñadores crean (Advertising, 2011).

Finalmente, la interacción con el equipo de trabajo de los estudios de diseño, empresarios y académicos, ha permitido identificar las funciones y su jerarquización, los cronogramas y la planeación de proyectos

que llevan a cabo las empresas de diseño en la actualidad, haciendo posible una mejor comprensión del rol del campo gráfico y visual en Cali.

PALABRAS CLAVE

Empresa, metodologías, proyectos, diseño e innovación.

1. CONTEXTO

En el ámbito del diseño gráfico en Cali, factores como las brechas de comunicación en la emisión y recepción de información, y las altas tasas de desempleo en Colombia, según lo registra el periódico El País (2018), donde en el Valle del Cauca, hubo un alza de más del 11% en 2017, mientras que en 2016 se registraron 133.000 personas desempleadas se incrementó a 150.000, se reflejan en diversos escenarios de desempeño de la disciplina del diseño como la empresa, la economía y la academia.

Un informe de la Cámara de Comercio de Cali, reportó la creación de 24.024 empresas y la renovación de 70.847, un 8% más que en 2016. En efecto, este incremento fortaleció el tejido empresarial y estimuló la inversión (Cámara y Comercio de Cali, 2017).

Así mismo se evidencia que el 50% de las personas que emprenden en Colombia se encuentran tienen entre 25 y 44 años de edad (Global Monitor Entrepreneurship Monitor, 2012). De manera que se prevé un cambio de pensamiento hacia el emprendimiento en la población joven caleña y en acuerdo con García, una de las estrategias más utilizadas para afrontar la crisis de desempleo en un país es el fomento del emprendimiento empresarial en jóvenes (2015); además el Banco Mundial afirma que aunque los jóvenes latinoamericanos encuentran dificultades a la hora de obtener un puesto dentro de una empresa por la falta

de experiencia, esto se convierte en una variable positiva e incentiva la autonomía e impulsa la apuesta a la proposición de ideas de negocio.

En línea, el gobierno colombiano, desde la Constitución de 1991, ha buscado proporcionar el fomento de las iniciativas de investigación e inversión para el desarrollo empresarial (González y Arenas 2017); así como también se han logrado hallar instituciones públicas y privadas con el mismo objetivo, con lo cual ha sido posible la creación de programas especializados como el Fondo Emprender del SENA, Empréndelo de la Cámara y Comercio de Cali, la Semana del empresario y exportador, el Plan Padrino, entre otros que buscan facilitar la ejecución del diseño y fortalecer sus estrategias de exportación (Portafolio, 2016), lugares en donde se ha detectado la creación de figuras como el diseñador-productor o diseñador-autor. Tal como lo indica el diseñador canadiense Bruce Mau, el nuevo enfoque reemplaza la división del trabajo con síntesis, entre clientes y comisiones con colaboradores y socios, que ejecutan tareas con un terreno de negociación, con un rendimiento y una retroalimentación al máximo (2003).

Al respecto, el panorama caleño se muestra expectante entre los jóvenes diseñadores, hay una disposición por trabajar como independiente y conformar sociedades afines a sus capacidades, habilidades y metodologías de trabajo en oposición a los modelos tradicionales de las agencias de publicidad o empresas de otro sector; la figura diseñador-autor cobra importancia dentro de los estudios de diseño de la ciudad, que priorizan el desarrollo de proyectos a través de procedimientos flexibles basados en la retroalimentación constante con el usuario, la rigurosidad en la selección de proyectos sin temor a rechazar aquellos ajenos a la visión del estudio y la ruptura de la estructura piramidal de la empresa por una horizontal sin roles definitivos.





Por otra parte está la academia, donde se detectan valientes intenciones con interesantes iniciativas, que permiten visualizar diferentes profesionales del área del diseño locales, nacionales e internacionales a partir de la difusión del conocimiento en charlas y debates, con el objetivo de orientar los intereses laborales de los diseñadores próximos a recibir su título, mediante casos reales de profesionales independientes, autores o empleados que sirven de referencia, así como también mejorar la comunicación con el entorno.

Ahora bien, aunque desde la indagación se hallaron algunos procesos de emprendimiento empresarial y la constitución de metodologías propias del diseño en las iniciativas o sociedades en los jóvenes caleños, se hace evidente la falta de reconocimiento del trabajo de los diseñadores en la ciudad, se cree es consecuencia de la baja afluencia de divulgación e información de los eventos reconocidos en la ciudad que tienen que ver con la disciplina.

Es de resaltar entonces que una de las conclusiones de mayor impacto se dirige hacia la comprensión de los diseñadores caleños actuales y futuros, en un ámbito innovador de autonomía y emprendimiento en el cual se busca mejor posicionamiento a través del conocimiento, la experiencia y la experticia sobre lo que hacen para impactar la sociedad actual pero también nuevos grupos que desde ya se proyectan hacia el cumplimiento de objetivos con compromisos puntuales en el entorno que habitan. Esto hace que el diseñador del mañana tenga retos de responsabilidad social además de colaboración en el trabajo entre pares para lograr una mejor comunicación propia y con los demás, ya sea con la empresa, colegas, otros profesionales y la sociedad.

2. METODOLOGÍA

El desarrollo metodológico se define mixto (datos cualitativos y cuantitativos), de donde se ha obtenido información relevante sobre las relaciones laborales en el ámbito del diseño gráfico en la ciudad de Cali (ver tabla 1), mediante la aplicación de instrumentos de indagación en profundidad como la encuesta a estudiantes y egresados de diseño y la entrevista a expertos en diseño. Los datos obtenidos fueron generalizados y analizados para reconocer la estructura del diseño actual local y, así plantear los siguientes hallazgos de la interacción con los actores:

-  Profesionales en Diseño Gráfico
-  Empresarios de Cali
-  Académico del Instituto de Bellas Artes Cali
-  Egresados y estudiantes de la PUJ Cali

			
Emprendedores.	Necesidad de mayor información sobre el campo laboral.	Interesados en la difusión del conocimiento.	Necesidad de herramientas comunes.
Autofinanciamiento de los espacios.	Necesidad de mayor posicionamiento de su trabajo.	Mentalidad de emprendimiento.	Desconocimiento del ámbito gráfico.
Metodologías de trabajo centradas en el usuario.	Mentalidad de comunidad.	Mentalidad de comunidad.	Trabajo.
Actualmente viven y trabajan en Cali.	Mentalidad de emprendimiento e independiente.	Profesionales en Diseño Gráfico.	Desconocimiento del diseño profesional.

Tabla 1. Muestra una matriz de doble entrada, que ayuda a la organización y sistematización de la información según la Universidad Nacional Autónoma de México (2018).

2.1. Fase Cualitativa

Al respecto de la indagación centrada en datos cualitativos, ha sido necesario el trabajo con expertos que incluyó la aplicación de una serie de entrevistas abiertas entre marzo y abril de 2018 dentro del lugar de trabajo de estos (estudios de diseño, agencia de publicidad y salón de clase), con el objetivo de obtener información sobre las necesidades laborales que se presentan en la actualidad y su modus operandi (ver tabla 2). Con este proceso se han corroborado las hipótesis halladas en la investigación del proyecto sobre las brechas de comunicación que existen en el ámbito del diseño gráfico de Cali y la necesidad de generar acciones colectivas que mejoren el posicionamiento de los profesionales.

2.1.1. Trabajo de campo

Con este procedimiento se encontró una serie de coincidencias en las opiniones de los expertos, las más relevantes para el estudio son:

Tabla 2. Tipo de muestreo

Muestreo no probabilístico para método cualitativo		
Población Objetiva	Técnica de muestreo	Instrumento de medición
Diez profesionales fundadores de estudios de diseño, dos empresarios del sector cultural que contratan diseño y un profesor del Instituto de Bellas Artes de Cali entre 25 y 40 años.	Muestreo por redes.	Entrevista.




Tabla 2. Muestra una matriz de doble entrada, que ayuda a la organización y sistematización de la información según la Universidad Nacional Autónoma de México (2018).

- Existen brechas de relación entre los ámbitos laborales, académicos y sociales a causa de una di-

vulgación baja o nula de la información desarrollada diariamente dentro del diseño; esta información en la mayoría de los casos, no llega a escenarios distintos a los especializados en el oficio sin ser conocida por la industria, algunos usuarios o clientes potenciales. La iniciativa de acciones colectivas entre los actores involucrados puede mejorar significativamente la visualización tanto de los estudios de diseño en la ciudad como de la información producida y los cinco estudios de diseño promueven la estructura horizontal dentro de la empresa, en la cual los roles cambian dependiendo de los proyectos en desarrollo.

- Cuatro de cinco estudios de diseño, poseen un cronograma de trabajo y es conocido por los empleados y tres de los cinco estudios están registrados dentro de la Cámara de Comercio de Cali.

2.1.2. Matriz Sectorial

-  Profesionales en Diseño Gráfico.
-  Empresarios de Cali.
-  Académico del Instituto de Bellas Artes Cali.

2.1.3. Criterios del proyecto para la indagación con actores específicos

Con las opiniones generadas en las entrevistas a los expertos sobre el ámbito del diseño gráfico en Cali, se plantearon una serie de criterios tales como la creación de comunidad, la correcta utilización de los canales de comunicación, la realización de emprendimientos y la idea de trabajo en co-producción (diseñador productor), los cuales permitirán identificar las necesidades más urgentes a nivel laboral y fortalezas en el uso de metodologías de trabajo colaborativo. La escala de medición utilizada es de 1 a 5, donde 1 es nada aproximado y 5 muy aproximado a los criterios

definidos para el estudio (ver tabla 3), el sistema de puntuación está basado en la escala de Wong-Baker en el campo de la medicina quien determina el rango del dolor del paciente mediante una escala numérica ascendente, donde a mayor puntuación mayor sensación de dolor (González, 2016).

Tabla 3
Matriz Sectorial de profesionales




Casos	Criterios				Total
	Creación de comunidad	Canales de comunicación	Emprendimiento	Diseñador Productor	
	5	3	5	5	18/20
	3	2	5	3	13/20
	4	2	4	4	13/20
Total	12/15	7/15	14/15	12/15	

Tabla 3. Muestra una matriz de doble entrada, que ayuda a la organización y sistematización de la información según la Universidad Nacional Autónoma de México (2018).

2.2. Fase cuantitativa de la investigación

Tabla 4
Tipo de muestreo

Muestreo no probabilístico para método cuantitativo		
Población Objetiva	Técnica de muestreo	Instrumento de medición
27 jóvenes estudiantes y profesionales entre los 18 y 25 años de Diseño de la Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.	Muestra por conveniencia.	Encuesta estructurada.

Tabla 4. Muestra una matriz de doble entrada, que ayuda a la organización y sistematización de la información según la Universidad Nacional Autónoma de México (2018).

2.2.1. Trabajo de Campo

La encuesta se realizó en el mes de Mayo de 2018 (ver tabla 4). A partir de los resultados, se seleccionaron las respuestas más relevantes para el estudio con el fin cruzar datos con las opiniones de los expertos en las entrevistas y encontrar puntos de convergencia hacia las necesidades laborales, las falencias, los aciertos y las metodologías de trabajo.

Los criterios a tener en cuenta son la creación de comunidad, la correcta utilización de los canales de comunicación, la realización de emprendimientos y la idea de trabajo en co-producción (diseñador productor).

2.2.2. Análisis de resultados más relevantes

- Los resultados muestran que los jóvenes con edades entre 20 y 25 años, recién egresados de los programas de diseño de la ciudad de Cali a diferencia de los profesionales que cuentan con más de 5 años de experiencia con edades entre 28 y 40 años, prefieren trabajar como independientes o freelancers. De manera que se visualiza un cambio de mentalidad entre los jóvenes hacia la autonomía en el campo laboral (ver figura 1).

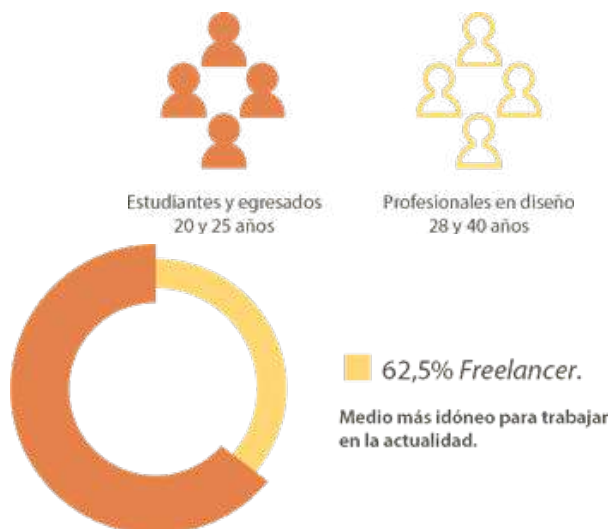


Figura 1. Argumenta el cambio de pensamiento a emprendimiento y autonomía en los jóvenes según el Banco Mundial (2017). Los datos se obtuvieron en la encuesta y en las entrevistas a expertos realizadas en el 2018.

- Sin embargo, con los efectos de las altas tasas de desempleo en el país y su resonancia en el Valle del Cauca, estos jóvenes diseñadores ven viable la creación de sociedades o emprendimientos afines a sus capacidades en un futuro próximo. Por consiguiente, se hace necesario mejorar la visualización de la información sobre la creación de empresa que algunas instituciones públicas y privadas desarrollan en la ciudad para tal fin (ver figura 2).



Figura 2. Basándose en los datos de la Cámara y Comercio de Cali (2018), se evidencia la proposición de ideas de negocio en jóvenes caleños con la encuesta realizada en mayo del 2018.

• Según los estudiantes y egresados de diseño, los canales de comunicación que transmiten información específica sobre el diseño gráfico en la ciudad, no alcanzan otros escenarios distintos de los especializados en el oficio, lo que hace que los interesados tengan difícil acceso a la información. Como consecuencia se presentan oportunidades de posicionamiento poco alentadoras y de bajo reconocimiento tanto de los profesionales como de sus trabajos por la industria y el mercado (ver figura 3).



Figura 3. La gráfica evidencia la problemática con los canales de comunicación en la ciudad de Cali para la difusión de la información sobre el ámbito del diseño gráfico. Los datos se obtuvieron en la encuesta y en las entrevistas a expertos realizadas en el 2018.

• Tanto los profesionales, los académicos y los empresarios como los estudiantes y egresados, consideran importante mejorar el flujo de información del ámbito del diseño gráfico en Cali, para que los diseñadores obtengan un mejor posicionamiento de su trabajo (ver figura 4).



Figura 4. La gráfica evidencia la problemática con los canales de comunicación en la ciudad de Cali para la difusión de la información sobre el ámbito del diseño gráfico. Los datos se obtuvieron en la encuesta y en las entrevistas a expertos realizadas en el 2018.

3. MATRIZ SECTORIAL, DATOS CRUZADOS

- Profesionales en Diseño Gráfico.
- Empresarios de Cali.
- Académico del Instituto de Bellas Artes Cali.
- Egresados y estudiantes de la PUJ Cali.

3.1 Criterios del proyecto para la indagación con actores específicos

Como resultado del análisis anteriormente expuesto, se plantearon los siguientes criterios de análisis :

- (1) Implementación de la autofinanciación.
- (2) Posicionamiento del capital creativo.
- (3) Creación de redes.
- (4) Desarrollo del trabajo en un ambiente interdisciplinar.

Con el fin de identificar los modelos de trabajo y las estrategias que tanto los egresados y estudiantes de diseño como los profesionales, empresarios y académicos utilizan en su cotidianidad. La escala de medición de la matriz está definida en puntajes de 1 a 5, en donde 5 se considera muy aproximado a estos criterios y 1 nada aproximado (ver tabla 5).

4. TOUCH POINTS DE LA INVESTIGACIÓN

Con la investigación se logró visualizar entre enero y mayo de 2018 una serie de Touch Points entre los actores involucrados, entendidos como puntos de contacto que sirven de base a los individuos para elaborar juicios en su aproximación con un agente externo, en este caso entre los actores involucrados (Isaza,

2015), (ver figura 5).

Los Touch Points permitieron la proposición de eventos, proyectos e iniciativas dentro del ámbito del diseño gráfico en Cali, algunos ejemplos son:

1. Festival de diseño: Noviembre del 2018 (Ternario y Luz Negra).
2. Workshop: Marzo del 2018 (Velóve y Cuántika).



Figura 5. Muestra el diagrama de relaciones entre los actores. Los datos se obtuvieron en la encuesta y en las entrevistas a expertos realizadas en el 2018.

Tabla 5
Matriz Sectorial opiniones similares

Casos	Criterios				Total
	Autofinanciación	Posicionamiento	Redes	Interdisciplinar	
	5	4	4	4	17/20
	5	2	2	3	12/20
	4	3	3	4	14/20
	3	2	2	2	9/20
Total	17/20	11/20	11/20	13/20	

Tabla 5. Muestra una matriz de doble entrada, que ayuda a la organización y sistematización de la información según la Universidad Nacional Autónoma de México (2018).

3. Ingreso a la base de datos de la Oficina de Práctica de la Universidad Javeriana Cali en el mes de Abril del 2018. (Velóve, Cuántika y Estudiantes PUJ).
4. Contacto y participación en charlas para la Universidad de Bellas Artes. (Cuántika y Bellas Artes-Juan Carlos).
5. Reuniones personales y laborales entre marzo y junio del 2018. (Cactus, Cuántika y Luz Negra).

5. DISCUSIÓN

El desarrollo de la investigación permitió conocer la situación actual del ámbito del diseño gráfico en Cali, con lo cual se enumeran los siguientes aspectos:

1. La importancia de la autofinanciación en los estudios de diseño de la ciudad y la necesidad de asesorías con entidades públicas y privadas para que estudiantes y egresados puedan hacerlo posible formalmente.
2. La necesidad mejorar las relaciones y crear grupos interdisciplinarios entre los estudiantes y egresados, los profesionales, los empresarios y los académicos que permita el flujo de información y un mejor entendimiento de la actividad del diseño en la ciudad.
3. Se observa cómo la metodología de trabajo colaborativo identificada en los estudios de diseño, genera una estabilidad laboral, social y de producción en los actores del ámbito del diseño gráfico.

4. El desarrollo del trabajo interdisciplinar en los estudios de diseño y se creación de alianzas estratégicas.

De manera que los diseñadores actuales y futuros, se enfrentan a la creación de estrategias de comunicación, mejorar la visualización de los espacios de convergencia que diariamente se crean en la ciudad y promover la colaboración en el campo laboral con el fin de posicionar su trabajo y generar discusiones fructíferas sobre el diseño; tomando como principal referente los estudios de diseño los cuales han logrado consolidar metodologías de trabajo colaborativas, que han permitido una estabilidad económica y laboral durante los últimos seis años gracias a la autofinanciación y el trabajo en equipo.

REFERENCIAS

Apoyo al emprendimiento colombiano desde todos los niveles.(30 de Septiembre de 2016). Portafolio. Recuperado de <http://www.portafolio.co/negocios/emprendimiento/apoyo-emprendimiento-colombianos-500697>

Banco Mundial. (2015). Los jóvenes emprendedores que miran más allá del dinero. Recuperado de <http://www.bancomundial.org/es/news/feature/2015/04/15/los-jovenes-emprendedores-que-miran-mas-alla-del-dinero>

Desempleo subió en Cali durante el 2017. (30 de enero de 2018). El País. Recuperado de <https://www.elpais.com.co/economia/desempleo-subio-en-cali-durante-el-2017.html>

García-García, V. D. (2015). Emprendimiento Empresarial Juvenil: Una evaluación con jóvenes estudiantes de universidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*,13(2), 1221-1236. DOI: <http://dx.doi.org/10.11600/1692715x.13246200315>

Global Entrepreneurship Research Association. (2017). Global Report 2016/17. Recuperado de: <http://gemconsortium.org/report/49812>

Informes económicos (21 de Noviembre de 2017). Cámara y Comercio de Cali. Recuperado de <https://www.ccc.org.co/inc/uploads/informes-economicos/ritmo-empresarial/7.pdf>

ITM Platform. (2016). Análisis de riesgo cualitativo: Un ejemplo con el sector de los videojuegos. Recuperado de <http://www.itmplatform.com/es/blog/analisis-de-riesgo-cualitativo-un-ejemplo-con-el-sector-de-los-videojuegos>.

La creación de empresas se fortalece en Cali. (27 de Marzo de 2017). El País. Recuperado de <https://www.elpais.com.co/economia/la-creacion-de-empresas-se-fortalece-en-cali.html>

Paredes, V. y Arenas, L. F. (2017). Factores sociales y económicos que influyen a los jóvenes caleños emprendedores en el proceso de creación de empresa (Tesis de pregrado). Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10614/9945>

Poynor, R. (2003). No more Rules: Graphic design and postmodernism. Inglaterra, Londres: Lurence King Publishing Ltd.

Torres, M., y Paz, K. (2014). Métodos de recolección de datos para una investigación. *Boletín electrónico*, (3), 1-21. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/265872831_METODOS_DE_RECOLECCION_DE_DATOS_PARA_UNA_INVESTIGACION

Universidad Nacional Autónoma de México. (2018). Cuadro de doble entrada. Recuperado de <https://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/tlriid1/unidad3/operacionderegistro/cuadrodobleentrada>

PARÁMETROS DE DISEÑO PARA LA FABRICACIÓN DE MUEBLES EN MADERA

DESIGN PARAMETERS FOR THE MANUFACTURE OF WOODEN FURNITURE

CARLOS MARIO GUTIÉRREZ

CALICHEGUTI@GMAIL.COM

BEATRIZ ELENA ÁNGEL

BEATRIZ.ANGEL@UPB.EDU.CO

INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

RESUMEN

La generación de residuos como resultado de los procesos industriales, han hecho necesario que las empresas desarrollen productos ecológicos que consumen materias primas menos contaminantes y en menor cantidad, con mayor tiempo de vida y que puedan ser conscientemente descartadas, respondiendo al creciente aumento de la concientización ambiental por parte de los consumidores. Para atender a estas necesidades, existen hoy conceptos y metodologías para ayudar a empresas de producción y servicios en la toma de medidas ambientales. La producción más limpia y el eco diseño, permiten que las empresas ofrezcan productos desarrollados teniendo en cuenta la menor generación de impactos ambientales. El objetivo del trabajo es la aplicación del programa de Producción más Limpia utilizando además principios de eco diseño para el diseño de muebles de madera, buscando una reducción en la generación de residuos y un menor consumo de materias primas y energía, entregando finalmente unos parámetros de diseño a seguir en la producción de muebles de madera. Al aplicar la metodología de producción más limpia se estudia un producto terminado fabricado en madera,

donde se identifica el consumo de materias primas, la energía consumida en el proceso y, por lo tanto, los residuos generados. A partir de estos datos, se realizan unas propuestas de reajuste, mejorando el uso de madera, modificando el producto a partir de la modulación de piezas y la desmaterialización sin perjudicar la estructura, funcionalidad, estética y calidad del producto, esto permitió reducir tanto el consumo de materias primas y energía, como la generación de residuos.

PALABRAS CLAVE

Eco diseño. Muebles. Parámetros. Residuos.

ABSTRACT

The waste generation as a result of industrial processes, have made it necessary for companies to develop organic products that consume less polluting raw materials and in less quantity, with longer life and that can be consciously discarded, responding to the growing increase in awareness environmental impact on the part of consumers. To meet these needs, there are concepts and methodologies to help production and service companies in taking environmental measures. Cleaner production and eco-design allow companies to offer products developed taking into account the lower generation of environmental impacts. The objective of the work is the application of the Cleaner Production Program, also using principles of eco design for the design of wooden furniture, looking for a reduction in the generation of waste and a lower consumption of raw materials and energy, finally delivering parameters of design to follow in the production of wooden furniture. When applying the cleaner production methodology, a finished product manufactured in wood is studied, where the consumption of raw materials is identified, the energy consumed in the process and, therefore, the waste generated. Based on these data, some readjust-

ment proposals are made, improving the use of wood, modifying the product from the modulation of parts and dematerialization without harming the structure, functionality, aesthetics and quality of the product, this allowed reducing both the consumption of raw materials and energy, such as the waste generation.

KEYWORDS

Eco design. Furniture. Parameters Waste.

INTRODUCCIÓN

La generación de grandes cantidades de residuos en la actualidad es el resultado de la producción y el consumo masivo de productos industriales, como consecuencia del uso de recursos naturales, al ser utilizados de forma inadecuada. Uno de los mayores consumidores, tradicionalmente, de los recursos naturales ha sido la industria maderera. Esta industria ha sido reconocida por la alta generación de residuos, encontrando reportes de rendimiento que varían de valores tan bajos como el 30% (OLADOSKI, 2001) hasta el 75% (FONTES, 1994), o según Daian 2009, que afirma que entre el 7% y el 40-50% de la materia prima madera se convierte en residuo, justificado especialmente por las diferencias que se encuentran frente a los procesos de producción, los diferentes tipos de maderas utilizadas en el proceso y la tecnología.

Debido a que los clientes están cada vez más interesados en el desempeño ambiental y en los impactos que generan los productos tanto en su producción como al ser descartados, y a su vez, las empresas tienen su propio interés en el desarrollo de procesos más amigables con el medio ambiente, la industria de maderera se ha visto direccionada al mejoramiento de procesos como respuesta a la generación de residuos originados en la producción, así se busca aprovechar

residuos, que reutilizados de forma correcta generan otros subproductos, permitiendo aumentar el valor de la cadena productiva (LINKOSALMI et al., 2016). En Brasil, el sector de muebles de madera es una importante división de la industria de la madera, alcanzando cerca de 430 millones de mercancías vendidas hasta 2015 con un valor de 16.540 millones de dólares (GUINSKI, 2016). Como respuesta a estos valores, el sector de muebles de madera tiene características que lo hacen objeto de estudio. Uno de los casos importantes a nivel mundial es Brasil, ya que según el Banco Nacional de Desarrollo Económico y Social, este sector es considerado una de las actividades tradicionales en la industria, caracterizado por el alto nivel de informalidad, bajo dinamismo tecnológico, mano de obra intensiva en sus procesos y el alto uso de recursos naturales (GALINARI, JUNIOR, MORGADO, 2012).

Por otro lado, en Australia, se describe que las pequeñas y medianas industrias de muebles de madera podrían hacer una gestión adecuada de los residuos que generan agregando valor al sistema y desarrollando productos más sustentables (DAIAN, 2009)

Los productores de muebles de madera son clasificados como pequeñas empresas o microempresas, y generalmente no poseen sistemas consolidados de control ambiental (GALINARI, JUNIOR, MORGADO, 2012). Por esto, este tipo de estudios que ayudan a empresas con propuestas para reducir impactos y mejorar la productividad a través de técnicas para el uso racional de materias primas y la reutilización y reciclaje de residuos toma gran importancia para el sector (SCHNEIDER et al., 2003). La producción más limpia (P+L) es una de las propuestas de implementación de los programas que ayudan al mejoramiento de procesos vía reducción de residuos.

La producción más limpia es un programa continuo, que a partir de la aplicación de estrategias ambienta-

les integradas continuas, buscan aumentar la eficiencia en el uso de materias primas, agua y energía a través de la disminución en la generación de desperdicios (PNUMA, 1990).

Una capacidad relevante de P+L es que durante su implementación es posible combinarla con otros principios, métodos o herramientas ambientales, a fin de aumentar aún más la eficiencia en el uso de recursos y reducir el desperdicio. Así la producción mas limpia evoluciona hacia la sostenibilidad.

En este trabajo se presenta la aplicación de un programa de P+L a partir del ejercicio realizado en una empresa de madera de tamaño pequeño, enfocado en el proceso de producción de un producto fabricado en madera; en donde se partió del uso de la metodología de implementación específica desarrollada por el Centro Nacional de Tecnologías limpias (CNTL) y se combinó con principios de eco diseño. Este ejercicio permite ser replicado, ya que los resultados y conclusiones que aquí se presentan, evidencian que la implementación de programas ambientales no es de uso exclusivo para empresas de tamaño mediano y grande; y por lo tanto, los principios de P+L y de eco diseño son programas posibles de aplicarse en empresas pequeñas microempresas.

REVISIÓN DE LA LITERATURA

De acuerdo con el Consejo Empresarial Brasileño para el Desarrollo Sostenible (CEBDS), el desperdicio generado tiene un alto costo para la empresa, debido a que el material se compra a los precios de las materias primas, se consume como recursos durante el proceso de producción a través de agua y/o energía, también porque puede llegar a incluir costos de eliminación final, de multas ambientales o porque puede llegar a generar daños sobre la reputación de la empresa (CEBDS, 2010).

El Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA) definió la producción más limpia como “la aplicación continua de una estrategia ambiental integrada para procesos, productos y servicios para aumentar la eficiencia y reducir los riesgos para los seres humanos y el medio ambiente” (PNUMA, 1990).

La P+L propone a través de la reducción de residuos y emisiones, vincular los procesos de producción a los objetivos ambientales, para esto incentiva cambios en toda la empresa que invitan a pensar formas más económicas o inteligentes de producir por medio de propuestas diferentes a las utilizadas tradicionalmente por las empresas.

La implementación de programas de P+L está orientado por un enfoque de mejora continua que utiliza una metodología definida para su implementación. La metodología se compone de una secuencia de etapas que incluyen un análisis de viabilidad. Esta etapa busca encontrar oportunidades de reducción de residuos y eficiencia en el consumo de recursos, que pueden abordarse en una combinación de diferentes herramientas, métodos o enfoques donde el eco diseño es uno de los enfoques utilizados. La P+L puede ser implementada en niveles de alto o de bajo costo, esto depende de cada caso y del alcance del programa que la empresa decida implementar.

La P+L requiere tanto el compromiso de la gerencia, como de los equipos de trabajo y los niveles operacionales, presentando un sinnúmero de ventajas (CNTL, 2003) que se ven representadas en reducción de costos operativos, de materiales y procesos y, por lo tanto, beneficios económicos para la empresa (MASSOTE, SANTI, 2013), así como mejoramiento del prestigio y la imagen de la organización (CEBDS, 2010).

El eco diseño, como uno de los apoyos más importantes del P+L, consiste en desarrollar y repensar productos, procesos o servicios para ser respetuosos con el medio ambiente (NAVEIRO, PACHECO, MEDINA, 2005), para esto elige materiales y procesos de fabricación para un nuevo producto, teniendo en cuenta el uso y disposición final, determinando así el impacto ambiental del producto durante el ciclo de vida (NAVEIRO; PACHECO; MEDINA, 2005); (VENZKE, 2002).

Una de las primeras tentativas de abordar las consideraciones de diseño para el medio ambiente fue desarrollada en 1974 por Victor Papanek, que clasificó el desarrollo de nuevos productos en un cuadro de 6 etapas, indicando que los impactos ambientales potenciales deben ser considerados en todas las etapas: seleccionar materiales, producción, empaque, acabado, transporte y generación de residuos (NAIME; ASHTON; HUPFFER, 2012).

Los conceptos de P+L y eco diseño son particularmente aplicables a la industria de muebles, debido a su caracterización: aglomeración general de procesos de producción, uso de materias primas orgánicas y uso intensivo de mano de obra, una fuerte fragmentación, diversidad tecnológica e integración vertical, combinada con la predominancia de micro y pequeñas empresas con recursos limitados tanto administrativos como financieramente, resultando en una gran variedad de productos finales (ABDI, UNICAMP, 2009).

Como resultado, este artículo se enfoca en una propuesta para micro y pequeñas empresas que están interesadas en la prevención, que no estén centradas en soluciones al final de línea del proceso, y a cambio quieran concentrarse en la mejora a través de una propuesta de aplicación por medio de la combinación de P+L y eco diseño.

MATERIALES Y MÉTODOS

Se utilizó como metodología en la implementación de programas P+L la desarrollada por la CNTL, que consiste en las etapas de planeación y organización; pre-evaluación; evaluación; estudio de viabilidad e implementación. Ésta, a pesar de no ser obligatoria, representa una guía organizada y secuencial fácilmente comprendida que puede aplicarse para microempresas de muebles de madera.

Las modificaciones propuestas del producto afectan directamente el proceso productivo y, por lo tanto, la generación de residuos y el consumo de energía. Así que por medio de las etapas de la metodología de implementación de los programas de P+L, y considerando los parámetros de eco diseño se propuso un nuevo diseño del producto.

El estudio tuvo lugar en una industria de muebles de madera que produce mobiliario doméstico y de oficina, como mesas, cabinas y sillas. Debido al número de empleados, esta empresa se clasifica como una pequeña empresa. La empresa puede producir una gama diversificada de productos, ya que ha invertido en máquinas de madera especializadas, que le permite una capacidad para producir una diversidad de productos.

El estudio fue desarrollado a través de uno de sus productos fabricados en madera. El producto analizado está conformado de las siguientes piezas:

Pieza	Base	Respaldo	Pata delantera	Pata trasera	Amarre 1	Amarre 2	Soporte
Unidades	1	1	2	2	2	1	2

La selección del producto de madera como objeto de estudio se hizo a partir de un enfoque analítico, es decir, se seleccionó un solo producto buscando identificar oportunidades para mejoras medioambientales mediante el método de P+L y el eco diseño, analizando componente por componente en detalle a lo largo de todo el proceso de producción.

La metodología aplicada fue la definida por el Programa de Producción Limpia, desarrollado por el Centro Nacional de Tecnologías limpias (CNTL). Posteriormente los resultados que se obtuvieron en la metodología de P+L se usaron como insumos para ser aplicados para los principios de eco diseño, de acuerdo con Pêgo, (2010), para que en el caso de estudio analizado se pudieron identificar y obtener ganancias ambientales.

Para realizar el estudio y lograr calcular el consumo energético fue necesario analizar el proceso productivo, el peso de las piezas, calculando los residuos generados en cada etapa del proceso lo que requirió analizar el producto como un todo, así como pieza por pieza.

RESULTADOS

Se estudió el proceso de producción pieza por pieza, lo que permitió determinar el consumo energético y el tipo y cantidad de residuo generado en cada operación.

El consumo de energía se encontró relacionado con el proceso de producción de cada pieza y la eficiencia de los motores eléctricos de cada máquina involucrada. El resultado de la evaluación se encuentra dentro del rango típico de valores de bienes en las industrias de muebles de madera, con un rendimiento de cerca del 45% en el uso de la madera.

Al analizar el montaje del producto de madera objeto de estudio, se nota que la principal pérdida de mate-

rial está representada en tres elementos significando más del 64% de las pérdidas de materiales totales. Durante la producción, la pata trasera pierde más del 50% de la madera utilizada, en el respaldo la pérdida representa casi el 50%, y, por último, la base pierde el 37% de la madera utilizada. Ver gráfico 1.

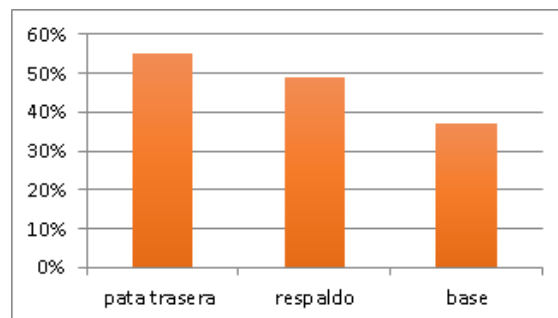


Gráfico 1. Piezas con mayor porcentaje de desperdicio de material.

Fuente: los autores (2018)

El paso siguiente al cálculo de pérdidas de material y energía, fue caracterizar el proceso de fabricación utilizado y el producto, con el fin de revisar como se afectaba la materia prima, y los requisitos energéticos en el proceso. A partir de esta información, se procedió a aplicar eco diseño buscando reducir las pérdidas en materia prima.

En el proceso en la aplicación de los principios de eco diseño buscó eliminar, remodelar o sustituir todo aquello que fuera posible sin perder la calidad del producto. Para esto se inició con el análisis de las piezas del producto donde pudieron evidenciarse la generación de los desperdicios más altos. La modulación del material, la sustitución de materias primas, la reducción en el consumo de materiales y la disminución de piezas, fueron los principios de eco diseño aplicados. Como se muestra en el gráfico 1, los componentes, son la base, el respaldo y la pata trasera.

En el caso del respaldo, la estrategia de remodelación fue propuesta a través del rediseño del tamaño del

respaldo, utilizando un modelado a partir de pequeños trozos de madera que serían reutilizados de otra parte del proceso, esta propuesta permitiría reducir del 49% al 15% los residuos.

En la base, el diseño fue modificado utilizando diferentes estrategias, buscando en todos los casos reducir el consumo de material. Primero se propuso el cambio del material de la base como estrategia de sustitución, y se aprovechó la posibilidad de modulación que permitía la forma de la base, así se condujeron los esfuerzos a reducir el desperdicio por medio de la reducción del grosor y del peso del producto final. Al hacerlo, los residuos pudieron bajarse de 37% a 20%. Por último, para la pata trasera también se propuso un rediseño. Se ajustaron las dimensiones y la forma de la pata aplicando el principio de modulación, esta estrategia permitió reducir así el desperdicio del 55% al 40%.

El gráfico 2 presenta el comparativo en la generación de residuos de la situación actual frente a la propuesta al aplicar el eco diseño.

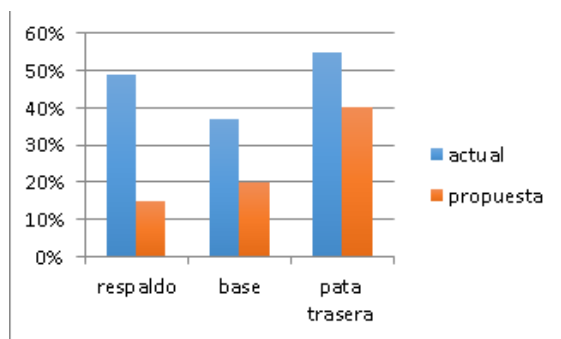


Gráfico 2. Comparativo entre la generación de desperdicios actual y la propuesta.

Fuente: los autores (2018)

Para lograr una reducción en el desperdicio sobre el producto final fue necesario intervenir varias piezas, y a pesar de que no en todas se logra una reducción tan significativa, la sumatoria de los aportes permitió

el resultado total obtenido. Así el porcentaje de residuos bajó del 44% al 32%, El consumo de energía propone reducir de 5 KWh a 3,23 KWh.

CONCLUSIONES

Este estudio permite evidenciar los beneficios y resultados que se pueden alcanzar al aplicar P+L conjuntamente con eco diseño, ya que la aplicación de los conceptos de P+L posibilita la reducción de consumo de materia prima y de energía, así como de la generación de residuos. En este caso la reducción en material alcanzó el 30% y la reduciendo la generación de residuos cerca del 50%.

Los parametros de diseño para la fabricación de muebles de madera inicia con la P+L, que permite identificar y clasificar las fuentes de residuos más relevantes, luego al aplicar los principios de eco diseño, como en este caso (cambio de material, modulación de piezas y rediseño) se alcanza la reducción del consumo de material y energía, protegiendo la calidad y la estética del producto final.

A pesar de encontrarse investigaciones enfocadas en alternativas productivas usando residuos de las industrias de muebles, el aporte y relevancia de este trabajo se centró en la reducción en la fuente y en la aplicación de metodologías adecuadas viables de implementación en pequeñas empresas de muebles de madera.

Por último, la simplificación del proceso de producción y la aplicación de los parámetros de eco diseño, permitieron obtener economías en el consumo de energía, sin embargo si se quisieran mejorar los resultados, podría analizarse también el cambio de tecnología en maquinaria de madera que ofrezca mayor eficiencia e inclusive menor consumo energético, esta variable exige adicionalmente un análisis econó-

mico que justifique la recuperación de la inversión en un tiempo determinado.

REFERENCIAS

ABDI; UNICAMP. Relatório de acompanhamento setorial madeira e móveis – Indústria moveleira. 2009.

CEBDS. Guia da produção mais limpa faça você mesmo. Rio de Janeiro, Brasil. 2010.

CNTL. Implementação de programas de produção mais limpa. Porto Alegre. 2003.

DAIAN, G.; OZARSKA, B. Wood waste management practices and strategies to increase sustainability standards in the Australian wooden furniture manufacturing sector. *Journal of Cleaner Production*, [17], v. 17, p. 1594-1602, 2009.

FONTES, P. J. P. Auto suficiencia energetica em serraria de Pinus e aproveitamento dos residuos. 1994. Universidade Federal do Paraná, Curitiba PR, [s. l.], 1994.

GALINARI, R.; JUNIOR, J. R. T.; MORGADO, R. R. A competitividade da indústria de móveis do Brasil: situação atual e perspectivas. *BNDES Setorial*, [s. l.], v. 37, p. 227–272, 2012.

GUINSKI, G.S. Mercado Potencial de Móveis em Geral 2016. 2016. Available online: <http://www.emobile.com.br/site/industria/iemi-relatorio-brasil-moveis-2016/>

LINKOSALMI, L. et al. Main factors influencing greenhouse gas emissions of wood-based furniture industry in Finland. *Journal of Cleaner Production*, [s. l.], v. 113, p. 596–605, 2016. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.jclepro.2015.11.091>>

MASSOTE, C. H. R.; SANTI, A. M. M. Implementation of a cleaner production program in a Brazilian wooden furniture factory. *Journal of Cleaner Production*, [s. l.], v. 46, p. 89–97, 2013. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.jclepro.2012.09.004>>

NAIME, R.; ASHTON, E.; HUPFFER, H. M. Do

Design Ao Ecodesign : Pequena História , Conceitos E Princípios From Design To Ecodesign : Little History , Concepts and Principles. *Rev. Elet. em Gestão, Educação e Tecnologia Ambiental*, [s. l.], v. 7, n. 7, p. 1510–1519, 2012.

NAVEIRO, R. M.; PACHECO, E. B. A. V.; MEDINA, H. de V. Ecodesign : O desenvolvimento de projeto de produto orientado para reciclagem. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE GESTÃO DE DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO 2005, Porto Alegre. Anais... Porto Alegre

OLADOSKI, D. P. Rendimento, resíduos e considerações sobre melhorias no processo em industria de chapas compensadas. 2001. Universidade Federal do Paraná. Curitiba PR, [s. l.], 2001.

PÊGO, K. A. C. A Inserção de Parâmetros Ambientais no Desenvolvimento de Produtos : Caso Categoria Móveis de Madeira. 2010. [s. l.], 2010.

PNUMA. Manual de producción más Limpia. Un paquete de recursos de capacitación. Mexico. 1990.

SCHNEIDER, V. E. et al. Gerenciamento ambiental na indústria moveleira – estudo de caso no município de Bento Gonçalves. In: XXIII ENCONTRO NACIONAL DE ENGENHARIA DE PRODUÇÃO (ENEGEP) 2003, Ouro Preto. Anais... Ouro Preto

VENZKE, C. S. O ECODSIGN NO SETOR MOVELEIRO DO RIO GRANDE DO SUL. *Revista Eletrônica da Administração*, [s. l.], v. 8, n. 6, p. 69–84, 2002.

EL DISEÑO GRÁFICO COMO PROFESIÓN DE VANGUARDIA EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL

GRAPHIC DESIGN AS A CUTTING EDGE PROFESSION IN THE AUDIOVISUAL INDUSTRY

ZAIRA RAQUEL MONTES PIÑARETE
ZAIRA.MONTES@AUNARCALI.EDU.CO
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DE NARIÑO
GRUPO DE INVESTIGACIÓN VISUALIZAR
CALI, COLOMBIA.

RESUMEN

El diseño gráfico se está convirtiendo en una profesión cada vez más multifacética e interdisciplinaria. El diseñador ocupa ahora cargos importantes en nuevos espacios de trabajo, ejerciendo incluso roles protagónicos dentro de los mismos. En Colombia específicamente se está incrementando la cantidad de empresas del sector audiovisual, innovación, diseño y puntualmente de la animación que demanda profesionales calificados para trabajar en sus proyectos.

Gracias al apoyo de entidades como, Ministerio de Cultura, Señal Colombia, Cámara de Comercio, las secretarías de Desarrollo Económico, FDC y Proimágenes, las empresas del sector de la animación audiovisual están aumentando su rendimiento y producción.

De allí que encontremos en el país diariamente ofertas de empleo con los siguientes perfiles: “se buscan diseñadores gráficos que tengan la capacidad de hacer gráficos en movimientos, diseñar escenarios, ser directores de arte de series, cortometrajes o películas animadas, diseñadores de personajes, ilustradores, animadores tradicionales y digitales 2D o 3D”.

En respuesta a esta prolífica industria de la animación en Colombia, las empresas del gremio se han unido para crear alianzas entre el sector privado, el Estado y las universidades con el fin de promover la formación académica de profesionales que cubran la demanda del mercado laboral.

Para abordar esta realidad se realizó una investigación de tipo exploratoria para conocer en detalle las necesidades del sector de la animación y el desarrollo de los vínculos de esta industria con las instituciones encargadas de la formación académica de los diseñadores gráficos en Colombia.

La metodología para la recolección de información se fundamentó en el manejo de fuentes vivas y documentales como material bibliográfico, artículos científicos, entrevistas a diseñadores y empresarios que se desenvuelven en el sector de la animación, el seguimiento de las páginas web oficiales de los principales entes financiadores de la animación, entre otros.

PALABRAS CLAVE DEL AUTOR

Diseño, educación, animación, industria, Colombia

ABSTRACT

Graphic design is becoming a multifaceted and interdisciplinary profession. Nowadays, the designers occupy important positions in new work spaces, executing star roles inside them. Specifically, in Colombia, there's an increase in companies of the audiovisual sector, innovation, design and promptly animation looking qualified professionals to work in their projects.

Thanks to the support from entities like Ministry of Culture, Señal Colombia, Chamber of Commerce, Secretaries of Economic Development, Proimágenes

and FDC, companies of audiovisual animation sector are increasing their performance and production.

That's why daily we find in Colombia job offers with this profiles: "Looking for Designers able to make motion graphics, stage design, series art direction, short or animated films, character design, illustration, traditional and digital animation 2D and 3D."

In response to this prolific animation industry in Colombia, the companies of the sector have joined up with the private industry, the State and Universities to promote the academic training of professionals who cover the necessities of the labour market.

To approach this reality, an exploratory research has been made to discover in detail the necessities of the animation sector and the development of links between this industry and the institutions in charge of academic training of graphic designers in Colombia.

The methodology to recolect the information is founded in the management of living source and documentary like bibliographical material, scientific articles, interviews with designers and entrepreneurs of animation sector, monitoring official web sites of the main financial entities of animation, among others.

KEY WORDS

Design, education, animation, industry, Colombia

INTRODUCCIÓN

Anualmente se gradúan decenas de diseñadores gráficos en Colombia; profesionales, tecnólogos o técnicos con la esperanza de incorporarse al mercado laboral que el país les ofrece.

A diferencia de épocas anteriores cuando los diseñadores se preparaban académicamente para desempeñarse en áreas como el diseño editorial y tipográfico, la imagen corporativa, la señalética, el diseño de empaques y diseño publicitario, por nombrar algunas, ahora a los profesionales de la producción gráfica se les exige el dominio de nuevas disciplinas como por ejemplo; diseñar y animar gráficos en movimiento o lo que se conoce con el nombre de motion graphic, término acuñado por primera vez alrededor de 1960 cuando el diseñador gráfico estadounidense Saul Bass junto al animador digital John Whitney crearon los créditos de la película *Vértigo*, de Alfred Hitchcock. Colombia cuenta con una creciente industria de la animación que ha tenido el apoyo de canales de televisión como Señal Colombia, quien cada año convoca a las empresas de animación nacional e internacional a postularse como coproductores de series infantiles animadas.



Extraído el 30 de septiembre de 2018 de: <http://fosfenosmedia.com/>

Un ejemplo de ello lo tenemos en la ciudad de Cali con la empresa de animación Fosfenos Media, ésta ha coproducido durante los últimos 5 años, junto a Señal Colombia, la serie infantil Guillermina y Cande-

lario, generando alrededor de 30 puestos de empleo en cada una de las 4 temporadas realizadas hasta la fecha. En paralelo a esta serie de televisión la empresa caleña realizó con el apoyo del Ministerio de Cultura, el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico FDC, Proimágenes y la Alcaldía de Cali el largometraje animado titulado EL Libro de Lila, estrenado el 21 de septiembre del año 2017, durante la producción de la película la empresa de animación convocó a profesionales para que se incorporaran a trabajar en el proyecto cinematográfico de animación, muchos de éstos del área del diseño gráfico.



(Publicación realizada por medio del fanpage de la empresa el 22 de febrero del año 2012) Extraído el 30 de septiembre de 2018 de: <https://www.facebook.com/FosfenosMedia/photos/a.106851006855/10150546859376856/?type=3&theater>

Así como Fosfenos Media, encontramos más empresas del sector de la animación colombiana en Medellín, Cali, Barranquilla y Bogotá. Un total de 27 empresas provenientes de estas ciudades y cuyas producciones giran en torno a la creación de contenido propio, decidieron iniciar una alianza bajo el liderazgo de Liliana Rincón productora de la casa de anima-

ción 3Dados, desde hace 2 años atrás comenzaron y hoy en día han logrado unirse bajo el nombre de Grupo Empresarios Animación Colombia - GEMA, con el propósito de fortalecer la industria, conocer las carencias del gremio y apoyarse para seguir creciendo. Actualmente en la ciudad de Cali, con el acompañamiento de la Secretaria de Economía de la Alcaldía, está comenzando a germinar el clúster de animación del Valle del Cauca, donde participan hasta el momento 15 empresas de animación que hacen vida profesional dentro de la ciudad. Algunas desarrollan producciones de contenido propio y otras realizan producciones publicitarias para clientes nacionales e internacionales, lo cual les hace buscar constantemente jóvenes talentos para trabajar dentro de sus proyectos. Es el caso de la empresa Cacumen Video y Post, propiedad del diseñador gráfico Mauricio Díaz, quien eventualmente solicita animadores para trabajar en sus proyectos de video mapping, el cual consiste en la proyección de animación sobre superficies reales y cuya técnica es la especialidad de la empresa.



(Publicación realizada en el fanpage de la empresa Cacumen video & post el 25 de octubre de 2017) Extraído el 30 de septiembre de 2018 de: <https://www.facebook.com/CacumenVideopost/photos/a.460946897346756/1451110841663685/?type=3>

Evidentemente, las empresas de animación colombianas están organizándose para fortalecer la industria en el país, esto obedece a varios aspectos importantes de los cuales extraeremos el que más nos atañe para el desarrollo del presente artículo de investigación: la formación académica y profesional de todos aquellos cargos necesarios para llevar a cabo un proyecto de animación de gran envergadura (realizadores de gráficos en movimientos, diseño de escenarios, dirección de arte, diseño de personajes, ilustradores para storyboard, animadores tradicionales y digitales 2D ó 3D).

En vista de que el país cuenta con poca formación académica de pregrado en el área de la animación, las empresas contratan en su mayoría a diseñadores gráficos con habilidades básicas para desarrollarse dentro del proyecto en curso, convirtiendo la producción en prácticamente un laboratorio de trabajo y aprendizaje. Uno de los principales problemas discutidos dentro de los espacios del clúster es la poca oferta de formación profesional en el área de la animación. Por el momento se está planteando llegar a un acuerdo con al menos una (1) de las universidades de la ciudad de Cali para proponer una alianza con el clúster y apoyar el desarrollo de futuros talleres de formación en el área.

Teniendo como objetivo vincular la industria de la animación con la formación académica de los diseñadores gráficos egresados en Colombia, haremos referencia al modelo propuesto por Richard Buchanan (2000) quien argumenta la presencia de 3 etapas en el diseño: la primera que se adquiere en la época de formación universitaria, la segunda es la práctica profesional y la tercera que busca el equilibrio entre ser profesional y continuar adquiriendo nuevos conocimientos para adaptarse a los cambios.

Partiendo de este objetivo vale la pena reconocer el trabajo que ha realizado la Asociación Colombiana

Red Académica de Diseño / RAD que tiene como propósito representar y promocionar la disciplina académica del diseño en ámbitos nacionales e internacionales. Sin embargo, convendría seguir reestructurando los programas de diseño gráfico en Colombia con el objetivo de incorporar durante el periodo académico nuevos contenidos y herramientas que permita a los egresados desempeñarse profesionalmente en disciplinas como la animación audiovisual.



Extraído el 30 de septiembre de 2018 de: <https://www.facebook.com/RADColombia/>

METODOLOGÍA

La investigación realizada fue de carácter exploratoria considerando que el desarrollo del profesional del diseño gráfico dentro de la naciente industria de la animación está en pleno proceso de maduración a nivel nacional y en etapa de gestación localmente.

La metodología para la recolección de información se fundamentó en el manejo de fuentes vivas, en principio a partir de la participación directa en las reuniones para la conformación del clúster de animación caleño que comenzaron durante el mes de julio del año 2018. En éstas se realizó una encuesta para conocer ¿Cuáles son las necesidades más importantes del gremio que pudieran ser solventadas por el clúster de animación? La encuesta se aplicó a las empresas de animación locales.

Por otro lado se hicieron entrevistas a estudiantes del último semestre, egresados y profesores de la carrera de Diseño Gráfico de las distintas universidades que forman a los jóvenes de Cali. Así como también a diseñadores que trabajan de manera independiente vía online con empresas de animación en la ciudad. Dichas entrevistas permitieron hacer un análisis de la formación académica con la que egresan las nuevas generaciones de diseñadores gráficos.

Se indagó así mismo en los principales entes de financiación para la animación en Colombia que poseen sus páginas web oficiales por medio de las cuales promueven sus convocatorias anuales y divulgan los trabajos subvencionados, fue además una manera práctica de actualización en cuanto a las financiaciones económicas, tiempos de recepción de proyectos, normas, estatutos y leyes que rigen la industria cinematográfica y de cultura en el país. También se revisaron los portales de canales de Tv Privados, nacionales y regionales que promueven la producción de contenidos propios, hechos por los mismos colombianos para retratar la cultura del país.

La consulta de material bibliográfico y de artículos científicos fue imperativo para sustentar las bases teóricas del diseño gráfico y la orientación o aportes de otras investigaciones relacionadas con el tema investigado.

RESULTADOS

La importancia de formar personal calificado para cubrir la creciente demanda de la naciente industria de la animación, es sin duda el punto más importante a tener en cuenta dentro los objetivos de la conformación del clúster de animación. La idea que se plantea es generar talleres por especialidad de animación: tradicional 2D, digital 2D, animación 3D, Motion Graphic, ética profesional, trabajo en equipo y proce-

sos de trabajo dentro de la estructura de producción de la animación.

Jansel Rubiano, diseñador gráfico caleño, se ha desarrollado profesionalmente en la animación 2D, ilustración y videojuegos, actualmente es docente de la carrera en diseño gráfico en el Instituto Departamental de Bellas Artes. Rubiano comenta que “es recomendable educar a los futuros diseñadores gráficos con un mínimo de base para la animación como el motion graphic, ya si el estudiante desea especializarse que sea optativo, y lograr así una mejor inmersión en la disciplina de la animación”.

Por otro lado, el pasado mes de septiembre se llevó a cabo la entrega de premios del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico- FDC y Proimágenes, donde se repartió alrededor de 2.182.000.000 COP solo para el área de animación, este monto se divide en 4 concursos: Cortometraje Infantil, Realización de Cortometrajes, Desarrollo de Largometrajes y el premio más alto es para la Producción de Largometrajes que se encuentren con la fase de desarrollo terminada.



Extraído el 01 de octubre de 2018 de: <http://www.convocatoriafdc.com/animacion>

Y para sorpresa de todos, el proyecto de animación digital 2D Len y el Canto de las Ballenas perteneciente a 3 caleños fue el ganador del premio mayor Producción para Largometrajes, lo que asegura una temporada de 3 años durante la cual se producirá en la ciudad de Cali la siguiente película de animación de Colombia.



Joan Millán, Manuel Victorio y Julián Londoño, ganadores de Producción para Largometrajes del FDC. Extraído el 01 de octubre de 2018 de: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=703823676641066&set=a.128854680804638&type=3&theater>

El panorama laboral de la ciudad de Cali apunta al desarrollo de la industria de la animación, no solo por el financiamiento obtenido del FDC este año para la región, también porque dentro de este espacio están floreciendo valiosas empresas del área de la animación capaces de hacer avanzar la economía local y abrir nuevos puestos laborales en los cuales el diseñador gráfico podrá desenvolverse profesionalmente.

CONCLUSIÓN

El Diseño Gráfico como profesión de vanguardia en la industria audiovisual está adentrándose en terrenos cada vez más amplios dentro del mundo de la animación audiovisual, es el caso de los videojuegos, el diseño de aplicaciones, el motion graphic, el diseño de escenarios y personajes, la ilustración para storyboard o la dirección de arte de producciones cinematográficas, series de televisión o proyectos multimedia.

Colombia, por su parte, como país generador de emprendedores, poco a poco ha estado gestando la industria de la animación que ya es capaz de exportar contenido al exterior.

Gracias a las entidades del gobierno que apoyan la producción de contenido audiovisual y a las empresas de animación que se arriesgan a producir proyectos ambiciosos llenos de retos y creatividad, están logrando hacer crecer la animación dentro del país y permitiendo abrir un abanico de posibilidades laborales para los diseñadores gráficos con cualidades para trabajar profesionalmente dentro de esta disciplina.

Estos entornos laborales le ofrecen al diseñador la posibilidad de desarrollarse dentro de la naciente industria de la animación, aprender a trabajar en equipo, a fortalecer lazos profesionales, a compartir y recibir aprendizajes nuevos que le servirán para ser un creador integral.

Por ahora queda seguir observando y analizando los avances que la ciudad de Cali está generando en materia de animación para continuar la investigación y vincularla con los programas de diseño gráfico en Colombia, además de buscar apoyo de la Asociación Colombiana Red Académica de Diseño / RAD que tiene como propósito representar y promocionar la disciplina académica del diseño en ámbitos nacionales e internacionales.

BIBLIOGRAFIA

- Buchanan, R. (2000). The Problems of Character in Design: Liberal Education and Professional Specialization. Ponencia presentada en Reinventing Design Education in the University International Conference, Perth, Australia.
- 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.

Fuentes Documentales que apoyan la investigación:

Santana, N. (2012) Animación Digital: La emergente industria del motion graphics en Chile. Universidad de Artes, Ciencias y Comunicación. Extraído el 1 de octubre, 2018 de:

<https://es.scribd.com/document/151649680/ANIMACION-DIGITAL-LA-EMERGENTE-INDUSTRIA-DEL-MOTION-GRAPHICS-EN-CHILE>

Colombia. Fondo para el Desarrollo Cinematográfico FDC (2018). <http://www.convocatoriafdc.com/>

Restrepo, J. (2008) La investigación en los programas de diseño gráfico en Colombia. Extraído el 1 de octubre, 2018 de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5204290.pdf>

Señal Colombia, Canal de Televisión pública <https://www.senalcolombia.tv/>

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño por permitirnos realizar esta investigación. A las empresas de animación que están iniciando la industria en el país. A las instituciones gubernamentales y privadas que respaldan el crecimiento de la animación y a cada uno de los entrevistados que aportaron valiosos datos para la presente investigación. Gracias a mis colegas y aliados Nellyana Salas y Carlos Maestre, sin ustedes este artículo no sería posible.

DISEÑO DE UN PROTOTIPO CNC DE 3 EJES PARA GRABAR EN MADERA

MELCHOR ANTONIO GRANADOS SAAVEDRA

MELCHOR.GRANADOS@UPTC.EDU.CO

MIGUEL ANGEL FONSECA BELLO

MIGUEL.FONSECA01@UPTC.EDU.CO

LEIDY MARCELA AGUILAR QUEMBA

LEIDY.AGUILAR01@UPTC.EDU.CO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA

GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN ENERGÍAS Y NUEVAS TECNOLOGÍAS (GENTE)

RESUMEN

Este prototipo se piensa con el fin de generar de forma sencilla, elementos diseñados o pensados por el usuario, utilizando un entorno de fácil manejo y volviéndose así amigable con el cliente. Además de generar una cultura de optimización de recursos y tiempo. El problema radica en el diseño de un prototipo CNC que supla las necesidades del cliente sin tener gran costo. La introducción en el mercado de estos prototipos se ha hecho durante los últimos 4 años, pero con lentitud debido al costo de estas, no se han generado estrategias de buen uso y de un entorno comprensible afectando diferentes industrias que se pueden beneficiar de este producto. El objetivo es diseñar un prototipo CNC para grabar madera con el propósito de implementar este a corto plazo adaptándolo a la estandarización o productos disponibles en el mercado, adicionalmente analizar las ventajas de algunos materiales sobre otros para el diseño de una CNC y elegir el material con las mejores características para su futura construcción La metodología de investigación es aplicada ya que por medio de un conocimiento y experiencias previas se puede llevar a cabo el objetivo señalado. Se espera obtener un di-

seño fiable para implementar de manera adecuada, usando los conocimientos de diversas áreas como la mecánica, electrónica, diseño y por otra parte utilizar este sistema para otro tipo de aplicaciones teniendo en cuenta las necesidades de diseño. Este prototipo puede ilustrar errores si no se consideran condiciones de falla, permitiendo su mejoramiento, como también servir de aproximación para elaborar una máquina.

PALABRAS CLAVE

Diseño, Materiales, Mecanizado, Prototipo, Usuario.

ABSTRACT

This prototype is thought with the purpose of generating in a simple way, elements designed or thought by the user, using an environment of easy handling and thus becoming friendly with the client. In addition to generating a culture of optimization of resources and time. The problem lies in the design of a CNC prototype that meets the customer's needs without great cost. The introduction in the market of these prototypes has been done during the last 4 years, but slowly due to the cost of these, have not generated good use strategies and a comprehensible environment affecting different industries that can benefit from this product. The objective is to design a CNC prototype to engrave wood with the purpose of implementing this in the short term adapting it to the standardization or products available in the market, additionally analyzing the advantages of some materials over others for the design of a CNC and choosing the material with the best characteristics for its future construction. The research methodology is applied since by means of a knowledge and previous experiences the indicated objective can be carried out. It is expected to obtain a reliable design to implement in an appropriate way, using the knowledge of diverse areas such as mechanics, electronics, de-

sign and on the other hand use this system for other types of applications taking into account the design needs. This prototype can illustrate errors if they are not considered failure conditions, allowing their improvement, as well as serve as approximation to build a machine.

KEY WORDS

Design, Materials, Machining, Prototype, User.

INTRODUCCIÓN

La industria colombiana en búsqueda de desarrollo y avance tecnológico, se está orientando a automatizar sus procesos, ya que muchos son de tipo manual generando elevado costo, tiempo de elaboración y menos competitividad frente a otros países. Esta revolución dada desde hace unos años está generando en el país la utilización de técnicas como biotecnología, robótica, tecnologías virtuales, prototipado, diseño centrado en el usuario, comunicaciones (Innovación, 2014).

Contribuye a la estandarización y especialización de las empresas y mantener una mano de obra capacitada y con potencial, que aporten nuevos productos o líneas de mercado (GARCIA MUTIS, LAGOS LÓPEZ, URREGO PEREZ, & DELGADO PARRA, 2009).

Pensando en el diseño centrado en el usuario se decide diseñar un prototipo de un router CNC de fácil manejo para hacer grabado en madera, esto con el fin de que el usuario final pueda manufacturar el diseño de su producto.

METODOLOGÍA

La investigación se ejecuta de forma aplicada debido a que se indaga en el diseño de un prototipo de fresa CNC adecuado para el grabado en madera.

Aplicando la teoría de Mecánica de Materiales, iniciamos con el diseño de la estructura que soporta el material de trabajo, la herramienta y los motores. Se escoge un bastidor tipo puente debido a que es 48 % más rígido que el bastidor tipo brazo frente al tipo cantiléver (Mesa-Palacio, Calle-Trujillo, & Arbeláez-Toro, 2011) y proporciona más estabilidad a la herramienta.

Se considera la herramienta y el porta herramienta como una carga para la estructura horizontal que en el análisis estático se toma como una viga sometida a flexión y esfuerzos cortantes, y los soportes verticales como columnas con rotación impedida y traslación libre.

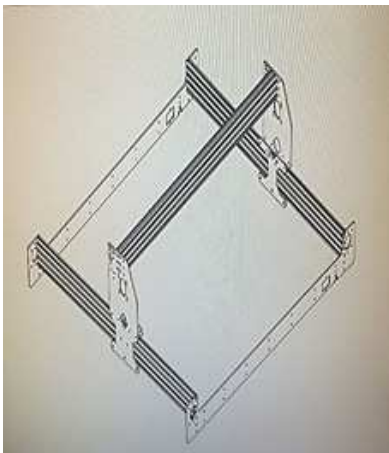


Figura 1. Estructura superior del prototipo la cual soporta la herramienta

Esta estructura tiene la ventaja de soportar mejor las fuerzas ejercidas por la herramienta en el proceso de corte, como es un proceso de grabado el área de trabajo será de 25x25x5 cm, este volumen de trabajo estará soportado por la mesa. El eje vertical que produce profundidad en el grabado es considerado como eje coordenado Z, el eje perpendicular al movimiento

de la estructura sobre la mesa es el eje coordenado Y, y el movimiento paralelo a la mesa constituye el eje coordenado X.

El material a utilizar para el prototipo son tubos de acero AISI 1020 ya que no es una gran estructura y tiene alta resistencia, el acero AISI 1045 también es apto pero incrementa el costo de fabricación, además de sobredimensionar la estructura (Cia. General de Aceros S.A., 2007).



Figura 2. Modelado inicial del prototipo

Los ejes lineales guían el movimiento de la estructura que soporta la herramienta, y en la parte inferior esta acoplada al tornillo movido por el motor.

Para que se tenga una ubicación de los extremos de la mesa y generar el límite de espacio de trabajo se utilizan Fines de Carrera, los cuales le envían al software Mach 3 una señal de detención.

Los motores a utilizar son Nema 17 que emplean 2A de corriente y un voltaje máximo de 36 Vdc, están controlados por una interfaz hombre-máquina que se comunica por medio de una tarjeta controladora y drivers, la interfaz es el software Mach 3, que utiliza el código máquina o código G para que efectúe las trayectorias correspondientes.

La tarjeta controladora de los motores tiene la capacidad de manejar hasta 5 motores, recibir la señal de los fines de carrera y enviarla al software Mach 3, conexión del control manual de los ejes, controlar la velocidad del motor acoplado a la herramienta de mecanizado.

El código máquina es generado por software CAM, se puede utilizar MasterCam, BobCAD-CAM, entre otros.

Para el grabado de imágenes sencillas se puede utilizar el software Inkscape el cual con una imagen en blanco y negro reconoce las trayectorias y genera el código G para introducirlo en el software Mach 3 que ejecuta el movimiento en los motores.

El software Mach 3 genera el entorno accesible al usuario, ya que contiene el control de velocidades y aceleraciones de los motores, parada de emergencia, visualización de la trayectoria de la herramienta, control manual del prototipo, posicionamiento automático, control del motor de la herramienta.



Figura 3. Interfaz software Mach 3.

El cambio de la herramienta se hace de forma manual, ya que para hacerlo de forma automática se requiere de otro sistema complejo lo cual aumenta el tamaño y costo de esta, aunque mejora el tiempo de producción.

Este prototipo tiene usos variados como la docencia, el desarrollo de habilidades por hobby o gusto personal, desarrollo manufacturado de piezas (Bustos Benitez, Feria Briceño, Ramirez Heredia, & Veloza Garcia, 2015) y moldes pequeños para fundición.

RESULTADOS/DISCUSIÓN

Se debe poseer el conocimiento de diversas disciplinas para lograr un diseño eficiente y adecuado, o bueno un grupo de personas conformando un grupo multidisciplinar.

Se está llevando a cabo el diseño preliminar, se debe tener en cuenta que el sistema de transmisión de movimiento vaya acorde a los pasos efectuados en el motor con el fin de generar precisión en el prototipo. Para el motor destinado al movimiento de la herramienta y esta misma, deben considerar las velocidades de corte para el material a trabajar y las superficies o acabado que se quiere lograr. La estructura puede ser reemplazada por otro tipo de material teniendo en cuenta material a maquinar, torque y velocidad de los motores, y que el sistema electrónico soporte las corrientes y tensiones requeridas.

En la etapa de diseño todo es ideal, en la implementación se pueden dar posibles errores o faltas de aspectos que no se tuvieron en cuenta y afectan el funcionamiento.

CONCLUSIONES

En la implementación de los circuitos electrónicos se debe tener en cuenta el tipo de motor utilizado y la comunicación con el software, ya que por compatibilidad puede generar inconvenientes en la transmisión de la información, por otra parte el manejo de corrientes y voltajes para evitar una alteración o corto circuito que dañe algún componente.

Actualmente hay un manejo más fácil de los componentes electrónicos debido a la conexión USB o Ethernet.

Para una maquina con mayor volumen de trabajo se debe considerar la forma de retirar viruta del material a mecanizar para evitar que afecte las guías lineales de recorrido de la mesa.

La impresión 3D es un aliado para la fabricación de piezas del prototipo, ya que facilita la obtención de piezas de características específicas.

REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

- Bustos Benitez, J. R., Feria Briceño, F. A., Ramirez Heredia, R. E., & Veloza Garcia, S. A. (2015). Construcción de una máquina CNC de 3 ejes y diseño del sistema de transmisión de movimiento. In IV CONGRESO INTERNACIONAL DE INGENIERIA MECATRONICA Y AUTOMATIZACION (pp. 166–173). Envigado (Colombia).
- Cia. General de Aceros S.A. (2007). SAE 1020 y SAE 1045.
- GARCIA MUTIS, I. C., LAGOS LÓPEZ, J. G., URREGO PEREZ, L. F., & DELGADO PARRA, P. Y. (2009). DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CONTROL CNC PARA CREAR MODELOS Y ESCULTURAS EN TERCERA DIMENSIÓN A PARTIR DE UN DISEÑO CAD. UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA.
- Innovación, A. (2014). Tecnologías emergentes en Colombia. Retrieved August 12, 2018, from <https://colombiadigital.net/opinion/columnistas/artifice-innovacion/item/7472-tecnologias-emergentes-en-colombia.html>
- Mesa-Palacio, L. de J., Calle-Trujillo, G., & Arbeláez-Toro, J. J. (2011). Diseño, Construcción y Fabricación de una Máquina Prototipo de Medición por Coordenadas. Tecno Lógicas, 0(26), 11–25.

PROPUESTA DE UNA HERRAMIENTA PARA LA ESTIMACIÓN DE LA SATISFACCIÓN EN PRUEBAS DE USABILIDAD, MEDIANTE EL ESTUDIO DE LA EXPRESIÓN FACIAL.

“PROPOSAL OF A TOOL FOR THE ESTIMATION OF SATISFACTION IN USABILITY TESTS, THROUGH THE STUDY OF THE FACIAL EXPRESSION”.

DARLY MILDRED DELGADO AGUDELO
DARLYDELGADO@UNIMAYOR.EDU.CO
 DIEGO FERNANDO GIRÓN TIMANÁ
DFGIRON@UNIMAYOR.EDU.CO
 GABRIEL ELÍAS CHANCHÍ GOLONDRINO
GCHANCHI@UNIMAYOR.EDU.CO
 KATERINE MÁRCELES VILLALBA.
KMARCELES@UNIMAYOR.EDU.CO
 INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DEL CAUCA.
 GRUPO DE INVESTIGACIÓN I+D EN INFORMÁTICA.

RESUMEN

La usabilidad es un factor fundamental en la determinación de la calidad del software y para evaluar que un sistema sea usable, tradicionalmente se emplean los test de usuario analizando los atributos de eficiencia, eficacia y satisfacción, los cuales se encuentran definidos en la norma ISO 9241-11. Considerando que en una prueba de usabilidad la obtención de la eficiencia y la eficacia están definidas por métricas que permiten su valoración de manera más objetiva, en el caso de la satisfacción que es el atributo más subjetivo de los tres, por lo general se recurre a la observación del coordinador o administrador de la prueba, con respecto al comportamiento de un usuario (gestos, expresión corporal, expresiones faciales, entre otros) mientras interactúa con un prototipo sof-

ware determinado. Partiendo de lo anterior, es propio mencionar que las expresiones faciales son uno de los tantos medios a través del cual se comunican las emociones que están estrechamente relacionadas a los sentimientos de las personas, de ahí que la gesticulación del rostro de las mismas este ampliamente ligado con su emocionalidad. En este artículo se presenta la propuesta de una herramienta automatizada para el monitoreo del comportamiento emocional de un usuario, para la estimación de la satisfacción durante una prueba de usabilidad, mediante el análisis de la expresión facial haciendo uso de la librería libre OpenCV. De esta manera, la herramienta automatizada propuesta, pretende ser un insumo que le permita al coordinador de una prueba de usabilidad, obtener indicadores objetivos en cuanto al atributo satisfacción.

PALABRAS CLAVES

Emociones, Expresión Facial, Pruebas de Usuario, Satisfacción, Usabilidad.

ABSTRACT

The usability is a fundamental factor in the determination of the quality of the software and to evaluate that a system is usable, traditionally the user tests are used analyzing the attributes of efficiency, effectiveness and satisfaction, which are defined in ISO 9241-11. Considering that in a usability test the obtaining of efficiency and effectiveness are defined by metrics that allow their evaluation in a more objective manner, in the case of satisfaction, which is the most subjective attribute of the three, it is usually resorted to the observation of the coordinator or administrator of the test, with respect to the behavior of a user (gestures, body expression, facial expressions, among others) while interacting with a certain software prototype. Starting from the above, it is pro-

per to mention that facial expressions are one of the many means through which emotions are communicated that are closely related to the feelings of people, hence the gesticulation of the face of them is widely linked with your emotionality. This article presents the proposal of an automated tool for monitoring the emotional behavior of a user, for the estimation of satisfaction during a usability test, by analyzing the facial expression using the OpenCV free library. In this way, the proposed automated tool aims to be an input that allows the coordinator of a usability test to obtain objective indicators regarding the satisfaction attribute.

KEYWORDS

Emotions, Facial Expression, Satisfaction, Usability, User Testing.

1. INTRODUCCIÓN

Las emociones son un concepto aceptado cuyo origen a nivel fisiológico se encuentra en el sistema límbico (sistema que se compone de partes del cerebro como el tálamo, el hipotálamo y la amígdala cerebral, cuya función es la de regular las emociones, la memoria, el hambre y los instintos sexuales (Papalia, Wendkos Olds, & Duskin Feldman, 2009)) del cuerpo humano y que crean estos estados complejos. Una de las formas de expresar la emocionalidad por parte del ser humano es a través del comportamiento gesticular o mediante las expresiones faciales, por lo que hacer un seguimiento sobre estos elementos puede dar cuentas sobre la forma en la que una persona reacciona emocionalmente ante un estímulo externo.

En este mismo de orden de ideas, la emocionalidad de un usuario puede ser expresada al momento de evaluar un producto software desde la perspectiva de la usabilidad. La usabilidad es definida como “el

grado en que un producto puede ser usado por determinados usuarios para lograr sus propósitos con eficacia, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso específico” (ISO-9241-11, 1998). De este modo, la usabilidad de un producto software es medida en términos de tres atributos fundamentales (eficacia, eficiencia y satisfacción). El atributo más subjetivo y que a su vez guarda más relación con las emociones es el de la satisfacción, el cual según la ISO 9241-11 se define como la ausencia de incomodidad y la existencia de actitudes positivas hacia la utilización de un producto software. En este sentido, la subjetividad de este atributo está referida a que dentro de una prueba de usabilidad, la satisfacción por lo general es obtenida por el coordinador de la prueba mediante la observación del comportamiento del usuario (gestos, posturas, expresiones faciales) mientras interactúa con un aplicativo software.

De acuerdo a lo anterior, este artículo se presenta como aporte principal la propuesta de una herramienta automatizada para el seguimiento emocional (expresión facial) de un usuario en una prueba de usabilidad, esto considerando que la satisfacción está relacionada directamente con la existencia de actitudes positivas durante el proceso de interacción. La herramienta propuesta hace uso de la cámara web dispuesta en el laboratorio de usabilidad (habitación del usuario), a través de la cual captura imágenes de manera continua y predice la posible emoción asociada al usuario en tiempo real (tristeza, felicidad, disgusto, sorpresa, neutralidad y enojo), teniendo en cuenta modelos de clasificación de emociones y haciendo uso de la librería OpenCV. Adicionalmente, una vez terminada la prueba de usabilidad, la herramienta permite visualizar gráficamente el comportamiento emocional del usuario a lo largo del tiempo (tiempo de duración de las pruebas), de tal modo que el evaluador o coordinador de la prueba pueda hacer un seguimiento sobre los momentos de la interacción

donde se presenta un cambio abrupto, de esta forma se pretende reducir la subjetividad en la determinación del atributo satisfacción, convirtiendo la herramienta en un instrumento de apoyo para la ejecución de pruebas de usuario en un laboratorio de usabilidad.

2. METODOLOGÍA

En esta sección se presenta la metodología empleada para llevar a cabo el desarrollo de la herramienta propuesta, los cuales se especifican en los tres (3) paquetes de trabajo siguientes. (Ver Figura 1).

WP1. Base conceptual. Aspectos relevantes sobre técnicas y tecnologías empleadas para detección de emociones. Selección de la librería libre OpenCV.

WP2. Construcción de la herramienta propuesta. Diseño de las interfaces de alto nivel. Desarrollo e implementación de la herramienta.

WP3. Evaluación funcional de la herramienta. Evaluación funcional de la herramienta, por parte de expertos en el área de la usabilidad.



Figura 1. Paquetes de trabajo. Fuente: propia.

3. ESTADO DEL ARTE

A continuación se presentan un conjunto de conceptos relevantes y trabajos relacionados que se consideraron en la presente investigación.

3.1 Conceptos Relevantes

A continuación se presentan los principales conceptos que se tuvieron en cuenta para el desarrollo de la

herramienta propuesta en este artículo. Dentro de estos se encuentran: usabilidad, satisfacción, laboratorio de usabilidad, emoción, heurística de emociones, modelo de emociones, entre otros.

Usabilidad. Se define como “el grado en que un producto puede ser usado por determinados usuarios para lograr sus propósitos con eficacia, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso específico” (ISO-9241-11, 1998).

Satisfacción. Según (ISO-9241-11, 1998) la satisfacción es definida como: “ausencia de incomodidad y existencia de actitudes positivas hacia la utilización del producto”. Así mismo, de acuerdo a (Norman, 2003) y (Jacko & Sears, 2002) el estudio del atributo satisfacción es un proceso complejo, dado que depende de múltiples variables asociadas al comportamiento del usuario. De acuerdo a la definición a (ISO-9241-11, 1998), la satisfacción está asociada a la existencia de actitudes positivas, por lo que hay una relación entre el atributo satisfacción y el comportamiento emocional del usuario. De igual modo, según (Montero, 2006) el atributo satisfacción se ve influenciado por el comportamiento racional del usuario y/o el comportamiento emocional. Por lo anterior, estudiar el comportamiento emocional del usuario puede ser adecuado para la evaluación del atributo satisfacción.

Laboratorio de Usabilidad. Es un espacio en el cual está diseñado de manera especial para la realización de evaluaciones de usabilidad y accesibilidad de sistemas y dispositivos, por medio de software y equipos especializados que permiten realizar el monitoreo, capturas y grabaciones de acciones del usuario para el posterior análisis. Un laboratorio de usabilidad debe estar diseñado para obtener indicadores que permitan obtener los atributos de eficiencia, eficacia y satisfacción. (ITAM, 2018).

Emoción. Según (RAE, 2018) es “Alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática” y/o “Interés, generalmente expectante, con que se participa en algo que está ocurriendo” De ahí que el seguimiento a un estado emocional de un usuario, debe ser un proceso que debe ejecutarse continuamente y en el tiempo en el que está ocurriendo.

Heurística de Emociones. Desde el ámbito de las emociones y de la perspectiva de usabilidad, en (De-Lera & Garreta-Domingo, 2008) se exponen diez emociones básicas ligadas a la usabilidad, las cuales son; fruncir el ceño, elevar las cejas, desviar la mirada, sonreír, apretar los labios, mover la boca, expresarse oralmente, tocarse la cara con las manos, reclinarsse hacia atrás e inclinar el cuerpo hacia adelante.

Modelo de Emociones de Paul Ekman. El psicólogo y científico del comportamiento Paul Ekman se enfocó en la identificación de trastornos mentales, mediante la comunicación no verbal, es decir a través de la identificación de la expresión corporal. Mediante investigaciones pudo identificar de manera constante las expresiones faciales creadas por el movimiento de los músculos de la cara; y con esto, darles significado logrando evidenciar que las expresiones faciales son interculturales.







Emoción		Definición
	Enojo	Disconformidad hacia una persona o un objeto, luego de ser agraviado.
	Disgusto	Desagrado causado por algo ofensivo.
	Felicidad	Sensación de satisfacción y bienestar.
	Neutro	Es una sensación que no determina ninguna emoción.
	Tristeza	Sentimiento de infelicidad
	Sorpresa	Sensación de malestar o sorpresa ante un incidente inesperado

Tabla 1. Clasificación del modelo de emociones. Fuente: (Ekman, 1992).

Las emociones identificadas según (Ekman, 1992) se pueden observar en la Tabla 1. A excepción de la emoción Neutro que forma parte de la adaptación para esta propuesta.

3.2 Trabajos Relacionados

Para el desarrollo de esta propuesta de investigación se hizo necesario tener referentes que apoyaran el trabajo, a continuación, se destacan los más relevantes. El estudio de las emociones puede asociarse múltiples campos y referirse en gran variabilidad de condiciones fisiológicas, en este caso que es usabilidad

en la ingeniería en informática existen autores que se destacan: entre ellos se pueden encontrar el trabajo presentado por (Marín González, 2014), en el cual se propuso el desarrollo de un prototipo de sistema para la detección de emociones de usuario, haciendo análisis de emociones en tiempo real. Este trabajo permitió evidenciar que la identificación de rostros de personas diferentes hace difícil la clasificación de emociones, puesto que se obtienen datos no certeros. Lo anterior, condujo a la construcción de un modelo para la obtención de la matriz de proyección para cada sujeto. Este trabajo presenta como aporte el uso de la librería OpenCV y la propuesta de un modelo para el reconocimiento de emociones.

Además, en (Rodríguez Castillo, 2015), se propone un estudio de emociones donde se maneja una interface cerebro-computador (BCI) que permite la interacción de una persona con su entorno a través de la actividad cerebral. Este tipo de tecnología permite transmitir las emociones y/o sensaciones de un usuario a un dispositivo automatizado. El BCI es un tipo de sistema que reconoce patrones en las señales del cerebro, usando imágenes electroencefalografías, capturadas por medio de sensores. Las imágenes arrojan un patrón y el dispositivo determina un parámetro relativo al estado emocional del sujeto como frustración, relajación, etc.

Por otro lado en (Sosa Bruchmann, Montejano, & Garis, 2015), se propone un a investigación enmarcada en el análisis de la experiencia de un usuario en relación entre el comportamiento emocional y la satisfacción de uso, en otras palabras lo que se pretende es definir los puntos más sobresalientes para la evaluación de la usabilidad en interfaces de usuario, pero considerando el comportamiento emocional y la satisfacción de uso como atributos básicos. Lo anterior ayuda en la misma investigación a establecer una guía para el diseño de interfaces de usuario de alta calidad.

WP1. Base conceptual

4. RESULTADOS OBTENIDOS

A continuación se muestran los resultados obtenidos en la presente investigación, entre ellos está el esquema de bloques funcionales de la herramienta, así como las interfaces finales de la misma.

4.1 Esquema Funcional de la Herramienta

En la Figura 2, se presenta el diagrama de bloques de la herramienta propuesta, el cual consta de los siguientes módulos: captura de imagen que representa la emoción, predicción de emoción, almacenamiento, generación de gráficas tiempo versus emoción, las cuales están dispuestas dentro del laboratorio de usabilidad. En este orden de ideas los diferentes elementos funcionales de la herramienta están dispuestos en la infraestructura del laboratorio y de manera precisa en los módulos de usuario y de evaluador.

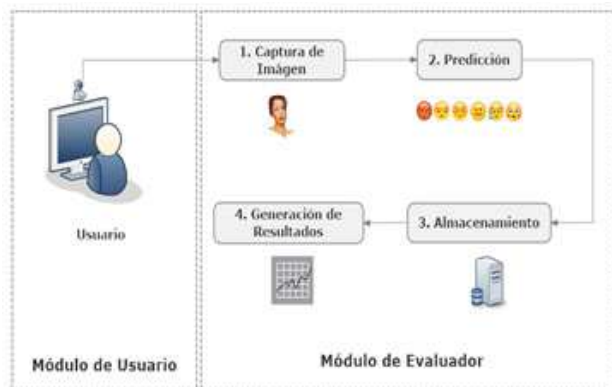


Figura 2. Diagrama de bloques. Fuente: propia.

En el módulo de captura de imágenes que representan determinada emoción, la herramienta haciendo uso de la cámara web dispuesta en el laboratorio, obtiene de manera continua imágenes del rostro del usuario, al tiempo que este realiza una prueba de usabilidad sobre un prototipo software determinado. En el módulo de predicción, la herramienta haciendo uso

de la librería OpenCV se encarga de validar y clasificar los rasgos capturados con el fin de obtener una de las posibles emociones: neutral, tristeza, felicidad, enojo, sorpresa y disgusto. En el módulo de almacenamiento, la herramienta haciendo uso del gestor de bases de datos TinyDB guarda los registros (tiempo, emoción) de las capturas realizadas en el módulo anterior. Finalmente, en el módulo de generación de gráficas, la herramienta permite la visualización del comportamiento emocional del usuario durante la prueba de usabilidad, para lo cual se hace uso de la librería matplotlib de Python.

4.2 Interfaces Finales de la Herramienta

A continuación se muestran las interfaces finales del prototipo software, con algunas de las emociones que se pueden predecir y capturar en el transcurso de una prueba de usabilidad.

En la Figura 3, se muestra la interfaz principal de la herramienta de seguimiento emocional para prueba de usabilidad. La interfaz permite al lado izquierdo embeber el flujo de video de la cámara web del laboratorio de usabilidad y un botón que acciona o detiene el coordinador la prueba cuando inicia o termina la prueba de usabilidad, otro botón que permite procesar la información digitada en las cajas de texto “Tareas” y “Reporte”.



Figura 3. Interfaz principal. Fuente: propia

Además, la herramienta permite ir mostrando la captura en tiempo real de las emociones en una gráfica al lado derecho de la ventana.

A continuación, se describe el funcionamiento de la herramienta de seguimiento emocional para pruebas de usabilidad.

En las siguientes figuras (Figuras 4-7), se muestra la captura y predicción de alguna de las emociones que están relacionadas con el modelo que proporciona la librería libre OpenCv tales como disgusto, neutral, enojado, triste, etc. Igualmente en lado derecho de la ventana se va realizando la traza de emociones en tiempo real, la cual es finalizada cuando el evaluador da clic en la opción “Detener”. Así en la figura 4 se muestra como la herramienta propuesta obtiene la emoción neutral por parte del usuario.



Figura 4. Interfaz principal, captura de emoción neutral. Fuente: propia

Del mismo modo, en la Figura 5 se ve cómo la herramienta propuesta obtiene la emoción tristeza mientras el usuario interactúa con un software determinado.



Figura 5. Interfaz principal, captura de emoción triste. Fuente: propia

También, en la Figura 6 se observa como la herramienta automatizada obtiene durante la interacción del usuario la emoción enojo.



Figura 6. Interfaz principal, captura de emoción enojado. Fuente: propia

Una vez termina la prueba de usabilidad, el coordinador del test se encarga de presionar el botón “Detener” y procede a configurar en la caja de texto “Tareas”, el número de tareas realizadas por el usuario y el tiempo en segundos empleado en cada una estas (separando con punto y coma). De este modo el coordinador de la prueba debe diligenciar este dato por cada uno de los usuarios.



Figura 7. Interfaz principal, ingreso de datos a procesar. Fuente: propia

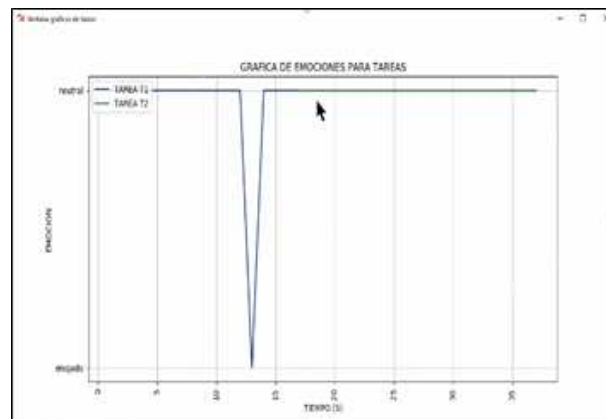


Figura 8. Interfaz de gráfica por tareas. Fuente: propia

Así mismo con el fin de que se guarde un reporte en formato CSV del seguimiento emocional del usuario a lo largo de la prueba, el coordinador de la prueba procede a digitar en la caja de texto “Reporte”, el nombre del archivo (Ver figura 7).

Finalmente al evaluador dar clic en la opción “Procesar”, la herramienta se encarga de generar una gráfica que representa el comportamiento emocional del usuario a lo largo de cada una de las tareas configuradas (Ver Figura 8). Como se aprecia en la Figura 8, la herramienta dispone un color para cada una de las tareas de la prueba, en este caso la tarea 1 es representada en azul y la tarea 2 es representada en verde. En la misma figura es posible observar que durante una prueba hipotética de 35 segundos de duración, en la tarea 1 el usuario presenta un estado neutral la mayor parte de la tarea y termina con un estado enojado al final de la tarea. Del mismo modo, en cuanto a la tarea 2 el usuario presenta un comportamiento neutral a lo largo de toda la tarea.

5. CONCLUSIONES Y TRABAJOS FUTUROS

La herramienta propuesta permite realizar un seguimiento en tiempo real al comportamiento emocional del usuario durante una prueba convencional desarrollada en un laboratorio de usabilidad, lo cual representa un aporte importante de cara a realizar una estimación más objetiva del atributo satisfacción.

La herramienta propuesta aprovecha las ventajas provistas por los algoritmos de la librería OpenCV en cuanto a la captura, procesamiento y predicción de emociones, de tal modo que a partir de la predicción obtenida se va almacenando la información en función del tiempo, y así mismo dicha información pueda resultar útil al evaluador de la prueba, para contrastar las diferentes interacciones del usuario con su comportamiento emocional.

El análisis de la satisfacción a partir de la expresión facial del usuario es uno de los métodos menos intrusivos para la obtención de indicadores emocionales, si se compara con el uso de sensores biométricos articulados al espacio corporal del usuario. Del mismo la captura de la expresión facial del usuario, aprovecha

la cámara web que por lo general se suele utilizar en la habitación de usuario de un laboratorio de usabilidad.

Como trabajo futuro se pretende mejorar la herramienta de tal forma que se pueda realizar un seguimiento específico por tarea de la prueba, y se obtengan otro tipo de indicadores estadísticos útiles para el evaluador. Así mismo, se busca adecuar la herramienta para ejecutarla en un SBC dentro del laboratorio de usabilidad.

REFERENCIAS

- Ardil González, A. F. (Julio de 2016). El lenguaje no verbal. Claves culturales para la competencia comunicativa e intercultural.
- Beltrán Prieto, L. A., & Komínková-Oplatková, Z. (2017). A performance comparison of two emotion-recognition implementations using OpenCV and Cognitive Services API.
- De-Lera, E., & Garreta-Domingo, M. (2008). 10 heurísticos emocionales pautas para evaluar la dimensión afectiva de los usuarios de forma fácil y económica. *Faz*, 68-81. Obtenido de http://www.revistafaz.org/articulos_2/06_diezheuristicos_delera_garreta.pdf
- Ekman, P. (1992). An argument for basic emotions. *Cognition and Emotion*. .
- Enriquez, J. G., & Casas, S. I. (2013). USABILIDAD EN APLICACIONES MOVILES. *Publicaciones ICT*, 25-47.
- Fernandez, A. M., Dufey, M., & Mourgues, C. (2007). Expresión y reconocimiento de emociones: un punto de encuentro entre evolución, psicofisiología y neurociencias. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 2(1), 8-20.
- Gaudiano, P. (2011). Qué entendemos por «cosas» en el Internet de Todas las Cosas. En *El Internet de las Cosas en un mundo conectado de objetos inteligentes*.
- ISO-9241-11. (1998). Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) -- Part 11: Guidance on usability.
- ITAM. (2018). Laboratorio de Usabilidad de Sistemas Interactivos. Obtenido de <https://www.itam.mx/es/14/paginas/laboratorio-de-usabilidad-de-sistemas-interactivos>
- Jacko, J., & Sears, A. (2002). Emotion in human-computer interaction - The Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications.
- Marín González, E. J. (2014). DETECCIÓN DE EMOCIONES. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO .
- Mascheroni, M., Greiner, C., Dapozo, G., & Estayno, M. (2013). Ingeniería de Usabilidad. Una Propuesta Tecnológica para Contribuir a la Evaluación de la Usabilidad del Software. *Revista Latinoamericana de Ingeniería de software*, 1(4), 125-134.
- Montero, Y. H. (2006). FACTORES DEL DISEÑO WEB ORIENTADO A LA SATISFACCIÓN Y NO-FRUSTRACIÓN DE USO. *REVISTA ESPAÑOLA DE DOCUMENTACIÓN CIENTÍFICA*, 10(2), 239-257.
- Norman, D. (2003). *Emotion & Design: Attractive Things Work Better*. 36-42.
- Papalia, D., Wendkos Olds, S., & Duskin Feldman, R. (2009). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*. (Undécima ed.). México: Mc Graw Hill.
- RAE. (2018). Real Academia Española. Definición emoción. Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=EjXP-0mU>
- Ribes Gil, H. (Enero de 2017). Desarrollo de un sistema de reconocimiento de emociones faciales en tiempo real .
- Rodríguez Castillo, P. J. (2015). Método Automatizado para la evaluación de la Usabilidad en sistemas e-learning usando monitoreo de actividad cerebral. Medellín, Antioquia, Colombia.
- Sosa Bruchmann, E., Montejano, G. A., & Garis, A.

G. (2015). Análisis de la experiencia del usuario: relación entre el comportamiento emocional y la satisfacción de uso.

INNOVACIÓN SOCIAL DESDE LA IMPRESIÓN 3D

RAQUEL MOY

PROYECTOINDUSTRIAL@FADP.EDU.CO

FUNADACIÓN ACADEMIA DE DIBUJO PROFESIONAL

EIDON

RESUMEN

Objetivo del proyecto:

Articular la tecnología CAD (diseño asistido por computación) y CAM (manufactura asistida por computación) a proyectos de innovación social, teniendo en cuenta la impresión 3D como herramienta de apoyo.

Justificación:

El Diseño Industrial al enfocarse en producir de manera sistematizada diferentes objetos que sirven como medio para suplir necesidades específicas del entorno, se puede alinear con el termino de innovación social del Consejo Global sobre Innovación Social del World Economic Forum, donde habla de este aspecto como la aplicación novedosa, práctica y sostenible que puede lograr un cambio positivo social o medioambiental en poblaciones necesitadas, logrando no solamente el desarrollo de nuevos retos, sino que también involucra a muchos actores para la ejecución de soluciones, fortaleciendo a su vez comunidades.

Para lo anterior, hay que considerar que está pasando actualmente en el mundo, el cual se encuentra globalizado y conectado, con más acceso a la información y a herramientas tecnológicas emergentes que han demostrado ser viables en diversos contextos, entre

estas la Impresión 3D, la cual permite la personalización de piezas con alto grado de resistencia a partir del uso de biopolímeros.

La Innovación Social articulada este tipo de tecnologías abre un sinfín de posibilidades para brindar soluciones actualizadas frente a lo que ocurre en un mundo conectado, obteniendo como resultado diferentes alternativas de productos que pueden impactar de manera positiva un aspecto vulnerable dentro de una determinada población.

El proyecto se inscribe en la línea de investigación: Pedagogía del Diseño, ya que se articula con proyectos de investigación formativa del Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño Industrial de la Fundación Academia de Dibujo Profesional.

PALABRAS CLAVE

CAD, CAM, INNOVACIÓN SOCIAL, DISEÑO

REFERENCIAS

Bryden, D. (2014). CAD y prototipado rápido en el diseño de producto. D. Bryden, CAD Y PROTOTIPADO RÁPIDO EN EL DISEÑO DE PRODUCTO. Barcelona España: Promopress.

Campos, C. E. (2008). Diseñar con plástico. Mao-Mao Publications.

Lefteri, C., & Quirós, C. H. (2008). Así se hace: técnicas de fabricación para diseño de producto (No. Sirsi) i9788498012583). Blume.

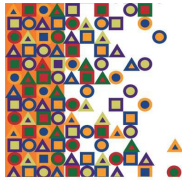
Maradei, M. F., Espinel, F. M., & Peña, A. A. (2009). Datos antropométricos para el diseño. Bucaramanga: Publicaciones UIS.

Lefteri, C. (2002). Plástico: materiales para un diseño creativo. McGraw-Hill.

de las Marías, P. M. (1972). Química y física de los altos polímeros y materias plásticas. Alhambra.

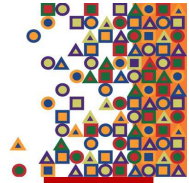
GUIA IDEO. Diseño Centrado en las Personas. Kit de Herramientas. 2da Edición.

POSTER



SID10 Seminario Internacional de Investigación en Diseño

Diseño para la Diversidad
 Popayán, Colombia / 7, 8 y 9 de noviembre de 2018
8º Encuentro de Semilleros de Investigación en Diseño



Introducción

La posición geográfica de la ciudad de Barranquilla, permitió que en ella se desarrollaran procesos de crecimiento urbano, arquitectónico, cultural, social y económico. Junto a estas, el anclaje de diversidad de culturas que con sus características que lograron hacer del paisaje urbano de la ciudad un lugar lleno de riqueza patrimonial y un acervo cultural rico en diversidad.

El patrimonio cultural de Barranquilla es una mezcla de culturas Alemanas, Inglesa, Francesa, Sino-libanesa que interactuaban en espacios de la ciudad y que en ello manifestaron su cultura, muestra de ello son los edificios, mansiones, villas, y residencias del Barrio El Prado, el Centro histórico y algunos barrios como Chiquinquirá, barrio abajo, etc.

el patrimonio de la ciudad no es ajeno a la problemática que viven los Centros históricos, barrios históricos, zonas declaradas en las que la gestión, la valoración, conservación y valoración son acciones lejanas a la protección de estos, por esta razón se crea la *Cartilla del Patrimonio de la Ciudad, Barranquilla Ciudad de todos*, es un instrumento de difusión

La importancia de este instrumento es validar la riqueza del lugar patrimonial encontrando en ellos hechos de Resignificación que estructuren nuevos esquemas de pensamiento que validen el hecho generando nuevos significados alrededor del Patrimonio tangible e intangible



Banco Bogotá, 2018



Casas del Barrio El Prado, 2018. Archivo particular



Cementerio Universal, 2018



Edificio M6, Universidad, 2018



Casa Bamba El Prado, 2018

Para la obtención de datos se procede a una recolección con un instrumento tipo encuesta del que derivan resultados y realizado un proceso de análisis DOFA (debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas) dio paso a identificación de las falencias del sitio.

Desprendiéndose de un análisis tipo DOFA en sectores históricos de la ciudad, como el Barrio El Prado, Chiquinquirá, barrio abajo y centro.
 -Se logra saber por niveles de conocimiento que para los habitantes su patrimonio está representado en inmuebles, casas y el centro de la ciudad.
 -Se tiene en cuenta que la tutela por parte del estado se necesita y se hace necesaria una intervención más eficaz y en todos los edificios

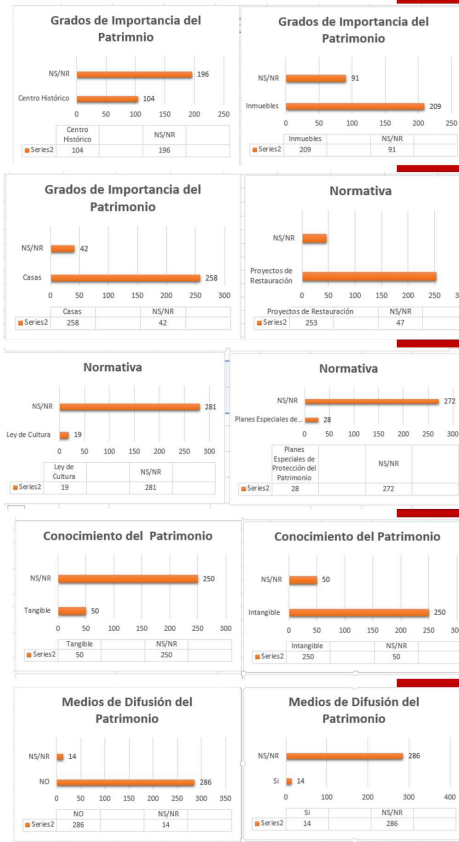
-Los hechos intangibles del patrimonio de la ciudad solo están en la manifestación del carnaval.
 -La Cartilla del Patrimonio de la Ciudad, Barranquilla Ciudad de todos es un instrumento válido para difundir la riqueza cultural de la ciudad, para ello se requiere una masiva difusión a través de un medio impreso que llegue a todas las personas especialmente a los niños que están en proceso de escolaridad

Resultados



Teatro Riva, 2012.

Materiales y Métodos



La Cartilla del Patrimonio de la Ciudad, Barranquilla Ciudad de todos es un instrumento válido para difundir la riqueza cultural de la ciudad, en ella se recogen gastronomía, arquitectura, festividades, cultura etc... ella logra crear un acercamiento entre los habitantes y su patrimonio desde el punto de vista de la recuperación de la memoria como resultado de la apropiación social del patrimonio. Sobre la idea anterior plantea la recuperación de la memoria histórica de la ciudad, reivindicándola como una razón interdependiente al presente, al futuro resultando la apropiación del patrimonio como resultado de un proceso de acercamiento del individuo a su memoria.

Conclusiones

- Herramienta efectiva para la difusión del patrimonio
- Recoge la importancia del patrimonio tangible e intangible
- Valida el patrimonio en sus características, singularidad y significado
- Crea conciencia en la memoria de los que disfrutaron el patrimonio, es decir los ciudadanos
- Recupera la memoria de la ciudad



Casa Paul Grasser, 2018



Casa Cepeda, 2018

Bibliografía

- Redeichi, E. 1982. Teoría de la Arquitectura. Editorial Nueva Visión, Buenos Aires, 1982. p.50
 Murriahola, J. 1974. La arquitectura como lugar. Gustavo Gili, Barcelona
 Pohl, L. 1997. Antropología y Patrimonio. Barcelona: Icaria
 Juli, J. 2005. Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural. Arte, Individuo y Sociedad, 17: 175-204
 Bruner, J. 1991. Actos de Significado: Más allá de la revolución Cognitiva. Alianza Editorial, Madrid.
 Vigotsky, L. (1978). Interaction between learning and development. From Mind and Society (pp. 79-91). Cambridge, MA: Harvard University Press.
 Vigotsky, L. L. (1978). El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Barcelona: Critica



Título	Barranquilla Patrimonio y Cultura	Nombre	Carlos Avendaño Rina M. villa Lina Martínez	Institución	Universidad de la Costa	Nivel de Formación	Pregrado	Correo	Carlojoe02@hotmail.com marcelaina14@hotmail.com marialinamar@hotmail.com
--------	-----------------------------------	--------	---	-------------	-------------------------	--------------------	----------	--------	--

Organiza

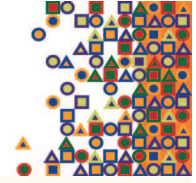




SIO10

Seminario Internacional de Investigación en Diseño

Diseño para la Diversidad
 Popayán, Colombia / 7, 8 y 9 de noviembre de 2018
 8º Encuentro de Semilleros de Investigación en Diseño



Preservando Memoria

MEDICINA TRADICIONAL CAMPESINA



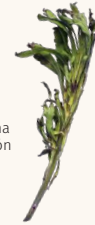
¿Por qué?

Debido a la violencia y al contexto de guerra colombiano, los campesinos han sido una comunidad que siempre se ha visto afectada por la realidad del país, esta realidad a generado una ruptura en la transmisión de los conocimientos ancestrales de la comunidad que se dan por medio de la tradición oral, dentro de la cual se encuentra la medicina tradicional campesina que hace parte del Patrimonio Cultural Inmaterial de esta comunidad. Esta es de suprema importancia ya que evidencia la fuerte relación que tienen los campesinos con la tierra. En muchas comunidades campesinas no existen farmacias, droguerías u hospitales, por lo que dependen de su conocimiento ancestral para la preservación y cuidado de la salud.



Objetivo

Por medio de este proyecto se busca la salvaguarda de la medicina tradicional campesina en la vereda Alaska- Valle del Cauca en asociación con las mujeres productoras de plantas medicinales de Aproplam.



¿Con quién?

Son mujeres cabeza de hogar, sobrevivientes a la masacre del 20 de Octubre de 2001. Con estas plantas generan shampoos, ungüentos y aceites que venden en el mercado local viernes y sábados.



¿Qué se hizo?

Por medio de una metodología participativa (diseño centrado en las personas, colores por la vida y Design Thinking), se elaboró una recopilación de conocimientos al rededor de la medicina tradicional de la comunidad, realizando un taller donde la participación de varias socias permitió el intercambio de conocimientos para catalogar las plantas, sus usos y cuidados, el manejo de la tierra y la manera de producir ungüentos. Quedando como producto final, un libro que permite la interacción entre la comunidad y el espacio para que esta siga documentando e intercambiando conocimientos y queden registrados para las futuras generaciones, así como un video de la experiencia.

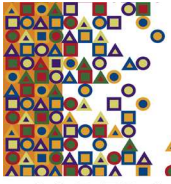


Se utilizó el lenguaje, las expresiones y la manera en describían a las plantas con características humanas para que el resultado fuese propio de la comunidad.

Título Preservando Memoria Medicina Tradicional Campesina	Nombre Paula Andrea Esguerra R. Diseño de Comunicación Visual Semillero NELI	Institución Pontificia Universidad Javeriana Cali	Nivel de Formación Profesional	Correo pola.esguerra@outlook.com
--	--	--	--	--

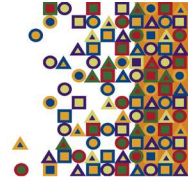
Organiza





SID 10 Seminario Internacional de Investigación en Diseño

Diseño para la Diversidad
 Popayán, Colombia / 7, 8 y 9 de noviembre de 2018
8º Encuentro de Semilleros de Investigación en Diseño



LADERA DEL RIO CALI; RECORRIDO E INTERVENCIÓN DEL PATRIMONIO PAISAJISTICO DE LA CIUDAD DE SANTIAGO DE CALI

Investigador: **Victoria Eugenia Rivas Ramirez**



INTRODUCCIÓN

El Proyecto se enmarca dentro de las estrategias de formación investigativa del Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores, a través del desarrollo del Proyecto llamado **REVALORIZACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL DE SANTIAGO DE CALI; REFLEXIÓN E INTERVENCIÓN DESDE EL DISEÑO DE INTERIOR.**

Se aborda esta temática en particular en miras de fortalecer al estudiante del programa en el reconocimiento y valoración del patrimonio cultural inmueble de la ciudad, en miras de identificar los diferentes campos de acción de intervención sobre el espacio arquitectónico y los recintos urbanos de interés cultural de Santiago de Cali.

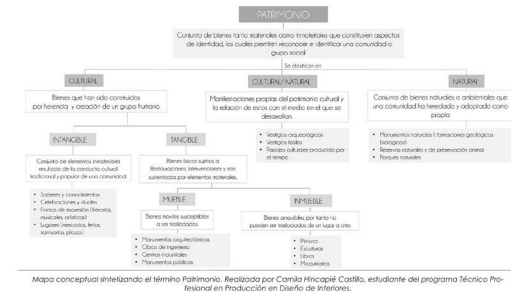
¿Cómo exaltar los valores patrimoniales del paisaje natural y el objeto construido desde la reflexión e intervención espacial?

OBJETIVO GENERAL

Realizar reflexiones concluyentes en torno a la valoración del patrimonio cultural inmueble de la ciudad.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

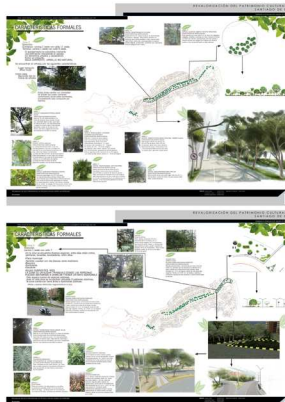
1. Identificar rutas potenciales dentro de la ciudad de Santiago de Cali que contengan valor patrimonial desde la arquitectura, el paisaje natural o el paisaje urbano.
2. Establecer una metodología para hacer lectura de lugares patrimoniales de la ciudad de Cali, a través de un inventario paisajístico evidenciado desde la representación.
3. Fortalecer las competencias académicas investigativas en torno al tema del patrimonio, a partir de procesos de análisis en la arquitectura, espacio público y paisaje natural.
4. Establecer una secuencia visual de áreas con valor paisajístico en un sector de relevancia en la ciudad.



RESULTADOS

Gracias a la ejecución del proyecto se logró un registro y análisis paisajístico de la ladera del río dentro de la zona oeste de la ciudad.

Además se generaron diversas propuestas de intervención del espacio público en busca de la recuperación de los valores paisajísticos del Río Cali.



Infografía Análisis paisajístico Ladera Río Cali en la Zonología de Cali y Camero I. Realizado por Paula Andrea Díaz, Cristian Buchelly, Sebastian Garcia, Carolina Vela, estudiantes del programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores.



Infografía Análisis paisajístico Ladera Río Cali zona del CAM Parque Simón Bolívar y Plaza Jairo Varela. Realizado por Johana Campos, Valentin Ortiz, Natalia Hernandez, estudiantes del programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores.



Propuesta de intervención paisajística Parque Bolívar. Realizado por Johana Campos, Valentin Ortiz, Natalia Hernandez.



Propuesta de intervención paisajística Ladera Río Cali sector de Calle Tejada. Realizado por Valeria Caserio Castañeda.

METODOLOGÍA

Investigación de tipo cualitativa en busca de un método de revalorización del patrimonio paisajístico que fuera más allá de un registro estático del mismo. **Se elige el recorrido paisajístico de la Ladera del Río Cali en la zona oeste de la ciudad.**

Se buscó la valoración del lugar desde la aproximación a él, involucrando el análisis de su entorno. Se toma como referencia la propuesta de Gordon Cullen (1974) de la Visión Serial como instrumento de registro; sin embargo, los aspectos perceptuales que se tuvieron en cuenta, se enfocaron inicialmente en secciones del sector analizado (objeto arquitectónico, paisaje natural, espacio público), que luego permitiría desarrollar una exploración formal desde la sinergia de los elementos puntualizados.

Se seleccionaron las zonas más relevantes dentro del recorrido asignado y se analizaron con base a tres criterios:

FORMAL	ESTRUCTURAL	SIGNIFICADO
Descripción con base a principios del lenguaje de la forma. Identificación especies vegetales	Análisis de las relaciones espaciales. Forma y características del paisaje	Percepción propia del lugar.

BIBLIOGRAFIA

- Concejo de Santiago de Cali (2014). Bienes del patrimonio natural y cultural. Acuerdo 0373 del 2014 Plan de Ordenamiento territorial. Departamento de Planeación Municipal. 106-133
- Loverde, C. M. (1983). Consideraciones para definir el patrimonio cultural urbanístico. Apuntes. Revista de estudios sobre patrimonio cultural.
- Unesco. General Conference. (1972). Convención Sobre la Protección Del Patrimonio Mundial, Cultural Y Natural. Unesco.
- Ministerio de Cultura (2011). Formulación e implementación planes especiales de manejo y protección bienes inmuebles de interés cultural. República de Colombia. 15-20
- Garré, F. (2001). Patrimonio arquitectónico urbano, preservación y rescate: bases conceptuales e instrumentos de salvaguarda. Revista Conserva, (5), 5-21.
- Calderón, L. (2010). El valor del Patrimonio. Revalorización del patrimonio a través de la intervención contemporánea. Universidad Simón Bolívar, Sartenejas, Venezuela. 5-9
- Calderón, L. (2010). Estrategias de intervención. Revalorización del patrimonio a través de la intervención contemporánea. Universidad Simón Bolívar, Sartenejas, Venezuela. 17-30
- Lynch, K. (2006). La Imagen de la Ciudad. Barcelona, G. 9-24
- Rodríguez, M. M. (2015). El paisaje visual. Baetica, (18).
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2012). Recomendación sobre el paisaje urbano histórico, con inclusión de un glosario de definiciones. Resoluciones; Volumen 1. Actas de la Conferencia General UNESCO, 60-65. Publicado en http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=48857&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html en noviembre de 2011.

Título LADERA DEL RIO CALI; RECORRIDO E INTERVENCIÓN DEL PATRIMONIO PAISAJISTICO DE LA CIUDAD DE SANTIAGO DE CALI	Nombre VICTORIA EUGENIA RIVAS RAMIREZ	Institución FUNDACION ACADEMIA DE DIBUJO PROFESIONAL	Nivel de Formación MAESTRIA	Correo investigacion@fadp.edu.co victoriarivas22@gmail.com
---	---	--	---------------------------------------	---





Estudio cromático de Ginebra Valle del Cauca

Identificación y aplicación para promover la identidad Cultural

Introducción

El programa técnico Profesional en Diseño Gráfico de la Fundación Academia de Dibujo Profesional, se ha caracterizado por incluir en sus proyectos de investigación formativa temáticas que aporten a la construcción de una conciencia y responsabilidad por la sociedad y el contexto, en esa oportunidad se contempló integrar a estos pilares el entorno comercial y turístico, con miras a hacer frente a los requerimientos del sector productivo hallados por la Unidad de Pertinencia e Impacto Social de la institución y paralelo alcanzar un conocimiento más integral en los estudiantes, apostándole a ponerlos en contexto con su campo de acción y las necesidades latentes en el municipio de Ginebra Valle del Cauca, esto es de vital importancia pues podrán conocer las necesidades de comunicación, la naturaleza ontológica del comportamiento, educación, costumbres, lenguaje cotidiano del sector, entre otros insumos para la estructura conceptual de la investigación.

Este proyecto busca hacer un aporte significativo desde el Diseño Gráfico inicialmente a Ginebra municipio del Valle del Cauca, valiéndose del color como una de las principales herramientas de comunicación, se pretende proponer gráficas que ayuden a salvaguardar el patrimonio promoviendo la identidad cultural y de lugar de el municipio empleando el color como uno de sus principales insumos, contemplando la importancia del entorno y diferentes objetos de estudio en su evaluación, ya que son muchas las oportunidades en las que el color por sí solo no se puede reconocer como un transmisor de información, pues el contexto en el cual se aplica va a determinar su interpretación, los significados y sensaciones que este pueda evocar.

Problema de investigación

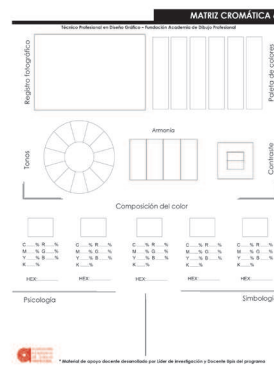
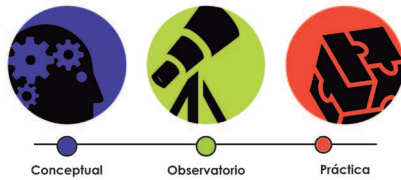
¿Cuáles son los aportes del Diseño Gráfico al reconocimiento y salvaguarda de la identidad de los habitantes de Ginebra Valle del Cauca?

El mayor enemigo del Patrimonio es el desconocimiento y este se permea en ocasiones a la Academia cuando no se gestan proyectos de investigación o intervención que permitan que la comunidad se involucre con este concepto. El propósito de esta investigación es lograr una publicación que recoja el Inventario Arquitectónico de las Iglesias más importantes culturalmente para la ciudad de Santiago de Cali. Así de esa manera se puede obtener un recurso de fácil acceso tanto para la comunidad académica como en general, la cual, a través de un lenguaje práctico, sencillo y material gráfico y fotográfico elaborado por los estudiantes del programa, permita que la sociedad identifique las piezas arquitectónicas que por su valor han sido declaradas Patrimonio Arquitectónico. Con esto se logra que haya un reconocimiento público de los proyectos arquitectónicos religiosos más valiosos de la región y el concepto Patrimonio no sea un término que solo se discuta en la Academia sino un tema del día a día.

Metodología

Para la recopilación de la información fue necesario la articulación entre docencia Estudiantes-investigación-proyección social: El proceso que siguió en la investigación, se enmarcó en el modelo cualitativo de corte exploratorio descriptivo, con un enfoque etnográfico, con lo que se logró reflejar contenidos significativos por medio de trabajo de campo y registros visuales a través de técnicas para la sistematización de la información obtenida como bitácoras de campo, entrevistas, matrices cromáticas, entre otras. La metodología empleada se estructuró en tres fases: conceptual, observatorio y práctica, desarrolladas en el transcurso del semestre académico.

El proyecto es interdisciplinar, los estudiantes vinculados en el proceso hacen parte del programa técnico Profesional en Diseño Gráfico, T.P. en Producción de Audio y Video y T.P. en Diseño Industrial, junto con el grupo de docentes del programa T.P. en Diseño Gráfico.



Instrumentos

Se implementa una matriz cromática diseñada con el fin de recopilar la información de Ginebra Valle del Cauca, sistematizando y analizando con el objetivo de reconocer de forma técnica los colores del municipio.

- Registro fotográfico
- Reconocimiento de paletas cromáticas
- Análisis de la teoría del color
- El color digital
- Psicología y Símbolo del color

Conclusiones

El proceso de investigación se desarrolló satisfactoriamente y en su proceso se determinó aportar a la comunidad ginebrina desde una intervención muralista en la fachada de la Alcaldía municipal, llevada a cabo en tiempo real en el marco del Festival de Música Andina "Mono Núñez" el pasado mes de mayo 2017.

Con esta investigación se logró un aporte en primer lugar a los estudiantes en su construcción académica y laboral, permitiéndoles poner su conocimiento en contexto y reconocer la responsabilidad de trabajar con un cliente real, en esta oportunidad la Alcaldía Municipal de Ginebra Valle. El segundo beneficiado es toda la comunidad, dado que los resultados obtenidos generaron un impacto visual en el entorno de este municipio; fomentando la identidad de lugar, el sentido de pertenencia y esto por reflejo impactará a los visitantes que frecuentan el lugar.

Referencias

Saldarriaga, A. (1984). Los colores de la calle. Bogotá, Colombia: Carlos Valencia Editores.

Sanz, J. (1993). El libro del color. Madrid, España: Alianza Editorial.

Cordero, E. & Rodríguez, L. (20 de febrero de 2017). El color en la ciudad: una propuesta urbana. Obtenido de www.academia.edu: https://www.academia.edu/1881147/El_color_en_la_ciudad_una_propuesta_urbana

Inclusive Studio. (s.f.). Obtenido de <http://www.inclusivestudio.com/falconera-proce/paraje-natural-de-punta-falconera/información>, N. U. C. (3 de marzo de 2002). Obtenido de <http://www.cinu.org.mx>. Obtenido de <http://www.cinu.org.mx/temas/cultura2002/unesco.htm>

Lockhart, L. P. (13 de diciembre de 2011). EOL. Obtenido de <http://www.eol.es/blogs/pedroalmalevega2011/12/13/marketing-de-diseño/>

Frazer, J. (2000). Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social. Recuperado de http://www.fonq.edu.co/temas/productos/tesis/2012/09/Diseño_gráfico_para_la_gente_fraser.pdf

Reina, A. (2007). El Diseño Gráfico en la Activación Motivacional de las Audiencias. Entinarte, 6, 140.



Título: Estudio cromático de Ginebra Valle del Cauca	Nombre: Andrea Zapata Arias	Institución: Fundación Academia de Dibujo Profesional	Nivel de Formación: Pregrado	Correo: andrea.fadp@gmail.com
--	-----------------------------	---	------------------------------	-------------------------------



RELEITURA DAS FANTASIAS DOS BATE-BOLAS, UM NOVO CONCEITO: ESTILO ALTA COSTURA

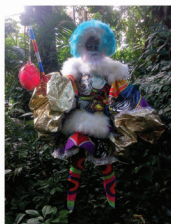
Eliane Carla Silva Viana ; Luiza F. Costa Marcier ; Nilton G. Gamba Junior ; Simone Formiga Xavier; Graduada; Orientadora; Co-orientadores; Dep. de Artes e Design

Introdução

A pesquisa é sobre os Bate-bolas, uma manifestação de brincantes que ocorre na periferia da Cidade do Rio de Janeiro e que, apesar de sua história, possui uma visibilidade muito pequena no carnaval carioca da Zona Sul da cidade, ou seja, a zona geográfica onde habitam as classes abastadas da cidade. Trata-se do trabalho final de Design com habilitação em moda do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. O projeto está inserido no GANDHIS – Grupo de Arte Narrativa e Design de História, grupo de pesquisa do DHIS – Laboratório de Design de Histórias, pertencente ao programa de Pós-graduação do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio. Resultou em uma coleção de roupas femininas, estilo alta costura que utilizou os conceitos formais e estéticos dos Bate-bolas. Os mesmos são o objeto de estudo do GANDHIS, o grupo de mascarados que está a estudar e a contribuir com o projeto Mascarados Afroiberoamericanos (que possui colaboração internacional e que abrange quatro instituições, a PUC-Rio, a UFRB – Universidade Federal do Recôncavo Baiano, a FBAUP – Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto e o IPLeia – Instituto Politécnico de Leiria, as duas últimas em Portugal).

Introdução

Bate - Bolas



Estilo Bola e Bandeira



Estilo Sombrinha



Estilo Bujão

Eliane Carla S.Viana¹; Nilton G. Gamba Junior^{2,3}

¹Graduanda em Design;²Orientador;³Dep. De Artes e Design



Las dinámicas de co-creación, como promotoras de innovación social en las actividades alternas de las unidades productivas del sector artesanal de la lana del municipio de Nobsa Boyacá.

creación

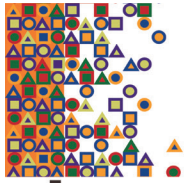
Promover actividades innovadoras alternas, en las unidades productivas del sector artesanal de la lana del municipio de Nobsa Boyacá a través de dinámicas de co-creacion.

código SGI
2381

Directora PhD Claudia I. Rojas

Maestrando DI Juan F. Rodríguez



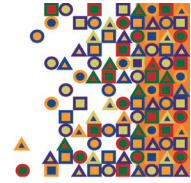


SID10

Seminario
Internacional de
Investigación
en Diseño

Diseño para la Diversidad
Popayán, Colombia / 7, 8 y 9 de noviembre de 2018

8º Encuentro de Semilleros
de Investigación en Diseño



Lacta

Ayuda técnica para la acción de amamantar inclusiva para mujeres sin extremidades superiores.



- Elemento permite el uso en un solo movimiento. Posturas adecuadas tanto para el Usuario 1 (madre), como para el usuario 2 (bebé).
- Sistema de módulos de seguridad que permiten una mayor percepción de seguridad y a su vez ubicar el bebé de forma fácil dentro del elemento.
- Elementos de ajuste de los módulos de seguridad que permiten el ajuste con las extremidades inferiores.
- Superficies de ángulos intercambiables para el cambio postural del bebé, que permite una correcta postura durante el proceso de lactancia (30°) y en actividades adicionales como la expulsión de gases (40°).

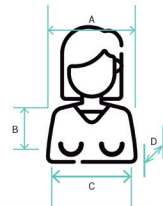
Detalles funcionales



Edad 4 meses
Peso 6 kg
Longitud 55 - 60 cm

Bebé Seguridad

	T1	T2	T3
A	P5 32,2	P50 40,9	P95 49,5
B	13,3	13,8	14,5
C	25,8	29,8	33,7
D	15,3	21,5	27,7



Madre Comodidad

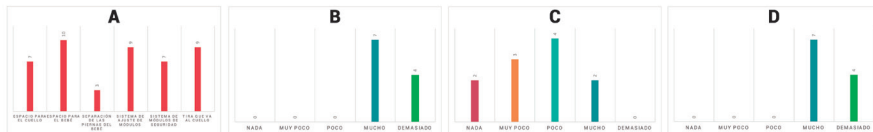
Modo de uso

Las madres sin extremidades superiores adecuan su entorno de tal manera que la realización de sus actividades esté más próxima al piso, evitando alturas que inciden en el aumento de la percepción de inseguridad.

- La madre se sienta en el piso con su bebé junto a Lacta.
- Elección y postura de la superficie inclinada (lactancia 30°).
- Ubicar el bebé dentro de Lacta.
- Oprimir seguro, halar la tira del sistema de módulos para que estos se levanten y soltar el seguro.
- El bebé queda en posición adecuada para la lactancia materna, inclinado y mirando hacia el pecho de la madre, mientras que los módulos le permiten seguridad en su parte posterior.
- La madre se agacha y ubica la tira en la zona de sus hombros; posteriormente levanta su bebé en un solo movimiento.
- La madre se sienta de forma cómoda mientras usa Lacta. Posteriormente repite los pasos de forma inversa o hace uso de la superficie inclinada a 40° para permitir una postura que facilite la expulsión de gases del bebé.

Validaciones

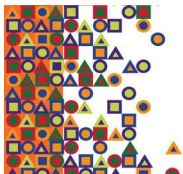
- A. Identificación de affordances.
- B. Percepción de comodidad.
- C. Percepción de complejidad.
- D. Percepción de seguridad.



Título Lacta: Ayuda técnica para la actividad de amamantar, inclusiva para mujeres sin extremidades superiores.	Nombre Sofía Simedí, Daniela Sandoval, Juan Carlos Moreno.	Institución Universidad Industrial de Santander.	Nivel de Formación Estudiante pregrado, Diseño Industrial.	Correo sofiacsimed@gmail.com dianellpatmeral@gmail.com
---	--	--	--	---

Organiza



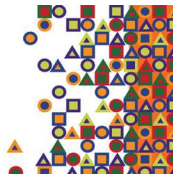


SID 10 Seminario Internacional de Investigación en Diseño

Diseño para la Diversidad

Popayán, Colombia / 7, 8 y 9 de noviembre de 2018

8º Encuentro de Semilleros de Investigación en Diseño



"DEBEMOS HACER VISIBLE LO INVISIBLE PARA QUE CUANDO SEA VISIBLE, SE TRANSFORME EN INVISIBLE"

Esta frase nos sirve como guía en la discapacidad de una manera diferente en la que está marcada la pauta del cómo se lleva a cabo la investigación y la realización del proyecto.

DISCAPACIDAD

Se refiere a la falta de capacidad para realizar una actividad que requiere un nivel de habilidad que el individuo no posee.

DISCAPACIDADES FISICAS

Se refieren a la falta de capacidad para realizar una actividad que requiere un nivel de habilidad que el individuo no posee.

BOGOTÁ

Capital del primer lugar en Colombia de discapacidad en la Universidad del Cauca. Seleccionó con el ACI 7017, según para la realización y parámetros de personas con discapacidad. Se seleccionó para el evento.

BOGOTÁ

Capital del primer lugar en Colombia de discapacidad en la Universidad del Cauca. Seleccionó con el ACI 7017, según para la realización y parámetros de personas con discapacidad. Se seleccionó para el evento.

BOGOTÁ

Capital del primer lugar en Colombia de discapacidad en la Universidad del Cauca. Seleccionó con el ACI 7017, según para la realización y parámetros de personas con discapacidad. Se seleccionó para el evento.

MARCO TEÓRICO - FORMULACIÓN DEL INSTRUMENTO MAP

CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS POR EDO

CRITERIOS PERSONALES

EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN Y SUS FUNCIONES PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

ANÁLISIS DE CONSTRUCCIÓN DE INSTRUMENTOS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

ELABORACIÓN DE LA GUÍA DE ENTREVISTA Y LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

EL DISEÑO

EL DISEÑO DE LOS ESPACIOS

EL DISEÑO DE LOS ESPACIOS

EL DISEÑO DE LOS ESPACIOS

EL DISEÑO DE LOS ESPACIOS

EL DISEÑO DE LOS ESPACIOS

CONSTRUCCIÓN DEL INSTRUMENTO MAP

¿EN QUE CLASE DE PARQUES SE PUEDE UTILIZAR EL INSTRUMENTO?

PROBLEMAS DE LOS USUARIOS

PROBLEMAS VECINOS

INFORMACIÓN COMPRENSIBLE

USO SIMPLE Y FUNCIONAL

DIMENSIONES APROPIADAS

TOLERANCIA AL ERROR

IMPEDIMIENTOS FÍSICOS

LIBERABILIDAD

INFORMACIÓN CLARA

ORDEN DE ACCESIBILIDAD

ESTRATEGIAS DE ACCESIBILIDAD

ESTRATEGIAS DE ACCESIBILIDAD

ESTRATEGIAS DE ACCESIBILIDAD

APLICACION ESPACIAL DEL INSTRUMENTO MAP - EL LUGAR

Ciudad Bolívar - UPZ 67

COLEGIOS QUE ACEPTAN NIÑOS CON DISCAPACIDAD

NOMBRE	Discapacidad	Clase	Area m ²	Nº Estudiantes
1. Colegio Nueva Esperanza	Física	Primaria	1000	100
2. Colegio Nueva Esperanza	Física	Primaria	1000	100
3. Colegio Nueva Esperanza	Física	Primaria	1000	100
4. Colegio Nueva Esperanza	Física	Primaria	1000	100
5. Colegio Nueva Esperanza	Física	Primaria	1000	100
6. Colegio Nueva Esperanza	Física	Primaria	1000	100
7. Colegio Nueva Esperanza	Física	Primaria	1000	100
8. Colegio Nueva Esperanza	Física	Primaria	1000	100
9. Colegio Nueva Esperanza	Física	Primaria	1000	100
10. Colegio Nueva Esperanza	Física	Primaria	1000	100

Ciudad Bolívar - UPZ 67

Ciudad Bolívar - UPZ 67

Ciudad Bolívar - UPZ 67

Ciudad Bolívar - UPZ 67

Ciudad Bolívar - UPZ 67

LOS RESULTADOS DEL MAP Y LOS AJUSTES RAZONABLES

95% SENSIBILIZACIÓN

40% IMPACTO

60% IMPACTO

30% IMPACTO

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

AJUSTES RAZONABLES QUE SE DEBERÍAN IMPLEMENTAR

LÍMITE

TRANSICIÓN

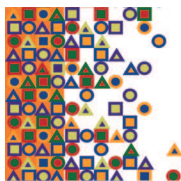
RECORRIDO

RECORRIDO

RECORRIDO

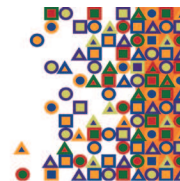
Título Medición y análisis de los parámetros de usabilidad y el entorno en Bogotá bajo los parámetros de la tándula y la accesibilidad de niños en condición de discapacidad física y sensorial.	Nombre Manuela Ramírez Pazos	Institución Universidad Jorge Tadeo Lozano	Nivel de Formación Profesional	Correo manurampaz95@gmail.com
--	--	--	--	---





SIO10 Seminario Internacional de Investigación en Diseño

Diseño para la Diversidad
Popayán, Colombia / 7, 8 y 9 de noviembre de 2018
8º Encuentro de Semilleros de Investigación en Diseño



SEMBRANDO “SOSTENIBILIDA” A TRAVÉS DE LOS CO-ENCUENTROS

Ms.C. Juan Manuel Henao Bermúdez / juan.sostenible@gmail.com

Instituto Departamental de Bellas Artes / Institución Universitaria Antonio José Camacho / Cali, Colombia



PALABRAS CLAVE: Diseño para la Sostenibilidad, Semillero de Investigación, Territorio y Ambiente.

RESUMEN

Pese a los grandes esfuerzos por garantizar la sostenibilidad del medio ambiente, el mundo sigue enfrentando grandes desafíos en medio de los cuales esta como protagonista el ser humano, cuyo impulso transformador consume intensivamente los recursos del planeta, hasta comprometer su capacidad de regeneración. El diseño ha contribuido a este ideal moderno, así lo han denunciado Papanek (1977), Viñoles (2005) y Manzini (2006, 2008, 2015), entre otros. Sin embargo, ellos mismos postulan a esta disciplina como una opción ética desde la que se puede aspirar a crear productos, servicios y sistemas que buscan un bienestar duradero.

Enmarcados en el estudio de esta relación diseño sostenibilidad, un grupo de docentes y estudiantes del Instituto Departamental de Bellas Artes, en Cali, han conformado un semillero de investigación. Y desde él, han gestionado espacios en la región en los que abordan el enfoque del diseño para la sostenibilidad y su práctica. Uno de estos espacios fue Co+Encuentros “Para Pensar la Sostenibilidad” una reunión para acercar la comunidad académica a casos representativos, en los cuales los diseñadores trabajan para conseguir un mundo mejor, convirtiéndose en agentes del cambio.

El encuentro se realizó en el año 2017 en torno a la pregunta ¿Cuáles son las responsabilidades y posibilidades que tienen los diseñadores que les permiten orientar su práctica hacia la sostenibilidad?.

CO+ENCUENTROS UNA REUNIÓN PARA PENSARNOS LAS SOSTENIBILIDAD

Co+Encuentros fue un espacio pensado y realizado por los integrantes del semillero de investigación SostenibilIDA, con el fin de que la comunidad académica se acercaran a creativos que enfocan su práctica disciplinar o investigativa hacia la búsqueda de una sociedad con un bienestar duradero. A través del encuentro los asistentes pudieron conocer proyectos que impactan positivamente la región, los cuales fueron gestados desde el diseño, empleando sus metodologías y herramientas para crear productos, servicios o sistemas que satisfacen necesidades sociales o ambientales.

Fue el caso de Reciclando un Mundo Mejor¹, una empresa que diseña proyectos educativos que hacen de la sostenibilidad una moda tangible en las ciudades. Life Pack², una empresa de alto impacto ambiental, que creó platos germinables y biodegradables. Cali MakerSpace³, un espacio de encuentro para fabricar, inventar, enseñar y aprender con un enfoque ambiental. Naturaleza Creativa⁴, una organización que trabaja en el desarrollo e implementación de estrategias que ponen la comunicación al servicio de la educación y el medio ambiente. Óscar Pinchao⁵, un diseñador gráfico amante de la naturaleza que disfruta de sus manifestaciones y las plasma en ilustraciones y la fotografías. Y Leonardo Melo quien presentó a Bloco⁶ un fogón de leña eficiente para comunidades rurales vulnerables por la pobreza, proyecto que ocupó el segundo lugar en el concurso “Una idea para cambiar la historia 2016” organizado por History Channel. El encuentro permitió a los expositores y asistentes dialogar acerca de las responsabilidades que identificaron como diseñadores y que los motivaron a crear estos proyectos, sobre los modelos de negocio que desarrollan estas iniciativas, y a hablar sobre el potencial que hay en el área del diseño y como este puede usarse para transformar realidades, llegando a hacer la diferencia en el mundo.

COMO SE HIZO EL ENCUENTRO

El encuentro nació del estudio del enfoque del diseño sostenible, según el cual todas las cosas diseñadas pueden facilitar el proceso de aprendizaje social hacia una sociedad sostenible. Es decir, para sostener las innovaciones sociales y tecnológicas prometedoras y de reorientar los controladores existentes del cambio hacia la sostenibilidad (Manzini, 2009), entre los semilleros, quienes se adentran en su comprensión, pasando de la teoría a la revisión de casos, que prontamente los llevó a identificar un movimiento de la sostenibilidad en su contexto próximo.

Al inicio se busco encuentros individuales con los diseñadores de tales proyectos, en los que el grupo de estudiantes pudiera conocer de cerca sus propuestas, pero surgió el idea de reunir a sus creadores para que pudiesen interactuar entre ellos, y de abrir el espacio, para que no solo los integrantes del semillero, sino todos los interesados tuvieran acceso a ellos y conocieran este movimiento local de la sostenibilidad.

RESULTADOS

El resultado fue un panel con los diferentes expositores mostraron sus proyectos y tejieron una conversación con los 100 asistentes. Y tres talleres, el primero de ilustración científica ofrecido por Luis Felipe Ordoñez de Naturaleza Creativa, otro sobre impresión 3D a cargo de Sneyder Neira de Cali MakerSpace, y finalmente uno de cuento ilustrado, en el que colaboraron el artista caleño Julián Rodríguez, la Corporación Autónoma Regional del Valle del Cauca, los semilleros y niños de la ciudad de Cali. Espacios que sirven para que los invitados compartieran sus conocimientos con los asistentes al evento.

CONCLUSIÓN

Existen prácticas que pueden ser asociadas con el enfoque del diseño para la sostenibilidad el contexto de Cali ciudad región, en las que los diseñadores usan metodologías y herramientas de diseño para buscar soluciones a los problemas que identifican en su entorno, asumiendo sus responsabilidades como creadores y encontrando un nuevo campo de acción para la disciplina.

BIBLIOGRAFIA

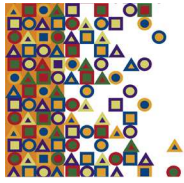
- Manzini, E. (2006). Design, ethics and sustainability. Guidelines for a Transition Phase. University of Art and Design Helsinki.
- Manzini, E. (2009). New design knowledge. Design Studies, 30(1).
- Manzini, E. (2015). Design When Everybody Designs: an introduction to design for social innovation. MIT Press Books.
- ONU, O. D. (2015). Objetivos de desarrollo del milenio. Informe de 2015.
- Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social Ciencia, tecnología, sociedad / dirigida por Luis A. Fernández-Galiano. Madrid, España: H. Blume.
- Viñolas, J. (2005). Diseño ecológico. Barcelona, España: Blume.

¹Reciclando un Mundo Mejor: <http://reciclandounmundomejor.com/>
²LifePack: <https://www.life-pack.com/>
³Cali MakerSpace: https://www.facebook.com/pg/Cali-Makerspace-1579736742330813/about/?ref=page_internal
⁴Naturaleza Creativa: <https://www.naturalezacreativa.org/>
⁵Oscar Pinchao: <http://pinchao.co/>
⁶Bloco: <http://www.bloco.co/>

Título	Sembrando “Sostenibilida” a Tráves de los Co+encuentros	Nombre	Ms.C. Juan Manuel Henao Bermúdez	Institución	Instituto Dptal. Bellas Artes I.U. Antonio José Camacho	Nivel de Formación	Magister en Diseño & Creación Interactiva	Correo	juan.sostenible@gmail.com
--------	---	--------	----------------------------------	-------------	---	--------------------	---	--------	--

Organiza

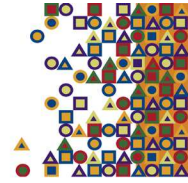




SIO 10

Seminario Internacional de Investigación en Diseño

Diseño para la Diversidad
Popayán, Colombia / 7, 8 y 9 de noviembre de 2018
8º Encuentro de Semilleros de Investigación en Diseño



CAUSAS DEL TEMA

1 LOS EQUIPAMIENTOS CULTURALES DE TUNJA NO SUPLEN LAS NECESIDADES COLECTIVAS



2 SE IDENTIFICA LA RUPTURA DE LA CIUDAD HISTÓRICA CON LA CIUDAD CONTEMPORÁNEA IDENTIFICADO EN LA TIPOLOGÍA, ESCALA Y BORDES FÍSICOS QUE AFECTAN LA VISUAL, QUE NO EVIDENCIA COHESIÓN VISUAL Y GENERA UNA PÉRDIDA DE IMAGINABILIDAD..



CONSTRUCTO

DISCUSIÓN

VALDIVIA. (1996):
Entiende la ciudad como una discontinuidad en la que la nueva arquitectura no mantiene la estructura del pasado, sin embargo, él propone la relación de ambos: "la construcción de la ciudad se confía al proyecto directo e inmediato (...) en un solo acto de proyección, (...) una proyección que se sitúa en un nivel intermedio entre la arquitectura y el urbanismo".

IMPACTO EN TUNJA

CAMPOS. (2009):
Es necesario "comprender las dinámicas de desarrollo de Tunja mediante las políticas urbanísticas, planteándose un futuro de ciudad que requiere otros ingredientes por analizar que -por su desarticulación entre planeación y dinámicas sociales, culturales y ambientales- no han sido consecuentes con las etapas que ha atravesado la ciudad".

OBJETIVO

Establecer estrategias de composición para un museo, que caractericen la imagen ambiental en relación con la forma arquitectónica en un contexto patrimonial.

METODOLOGÍA

BEAKER G. (1991):
1. La orientación y la identidad: Definida por los componentes de la imagen ambiental.
2. El movimiento.
3. Las vistas.

DE GRACIA F. (1996):
1. Emplear el recurso de parentesco tipológico.
2. Búsqueda de correspondencias métricas, geométricas y de proporción.
3. Reiteración de recursos figurativos o estilísticos para favorecer la continuidad de la imagen.

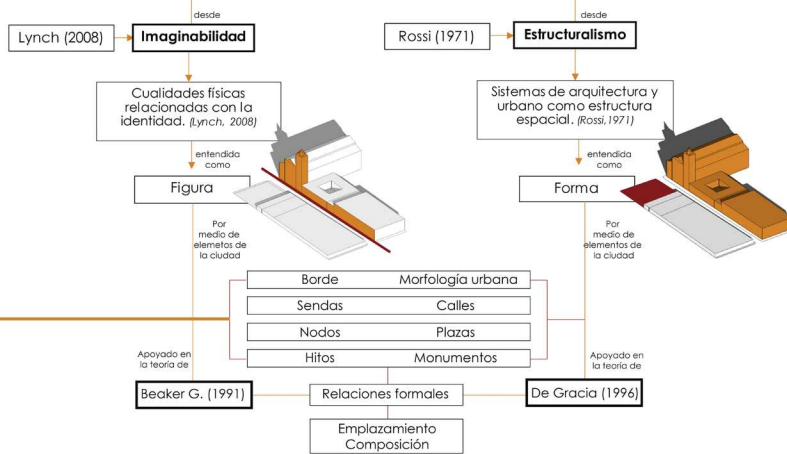
RESULTADOS



El PROBLEMA que se presenta es la **desarticulación de la arquitectura y la ciudad, en el proceso de composición en un contexto patrimonial.**

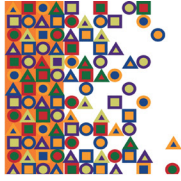


¿Cómo puede la arquitectura participar de la ciudad a través de su estructura como imagen?



Título IMAGEN COMO FORMA: Conceptualización de imagen de la ciudad y la forma arquitectónica en la composición -Stephanie Rojas, Aura Santos, Rubén Ardila y Nataly Paredes.	Nombre AURA SANTOS RODRÍGUEZ	Institución Universidad Piloto de Colombia	Nivel de Formación Pregrado en Arquitectura	Correo aurasantos@hotmail.com aurasantos@upc.edu.co
--	--	---	--	---

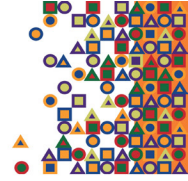




SID10

Seminario Internacional de Investigación en Diseño

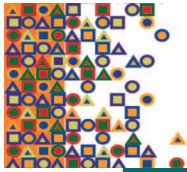
Diseño para la Diversidad
 Popayán, Colombia / 7, 8 y 9 de noviembre de 2018
8º Encuentro de Semilleros de Investigación en Diseño



Título EL PROCESO FORMATIVO DE LOS SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN COMO PUNTO DE PARTIDA PARA DETERMINAR EL AIN T11	Nombre SULMA JULIETA CASTRO PACHECO	Institución UPTC DUITAMA GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO TALLER 11	Nivel de Formación MAESTRÍA	Correo julietaprofesional@yahoo.es
---	---	---	---------------------------------------	--

Organiza



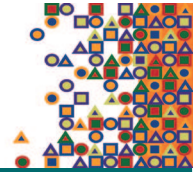


SID10

**Seminario
Internacional de
Investigación
en Diseño**

Diseño para la Diversidad
Popayán, Colombia / 7, 8 y 9 de noviembre de 2018

**8º Encuentro de Semilleros
de Investigación en Diseño**



Bocetando al diseñador De futuro

La disciplina del diseño aun siendo joven evoluciona y se renueva así misma, posibilitando repensarla desde los crecientes avances tecnológicos y los nuevos retos que enfrentan los profesionales del futuro. En el ámbito de la educación superior universitaria debe observar dicho cambio de manera activa, examinando su pertinencia desde el contexto regional y que a su vez se responda a las exigencias del ámbito laboral global.

Ahora el desafío está, en imaginar y bocetar al diseñador del futuro, en dar un salto a esos posibles elementos con los que jugará el egresado de este tipo de disciplinas, quien se enfrentará a retos aun inexistentes.

¿Como formar al nuevo DISEÑADOR?



Contextualización curricular: Las múltiples y recientes perspectivas sobre el diseño, mantienen una constante dinámica conceptual y práctica a la disciplina. *Las Visiones contemporáneas del diseño*, orientan la formación disciplinar del diseñador industrial, y a su vez deben posibilitar enriquecer el contexto de formación, los profesionales en diseño deben responder a los requerimientos de la región.



La flexibilidad curricular: Es crear y recrear el currículo cuantas veces sea necesario y más aún, es concebir un esquema articulador del conocimiento, que posibilite formarse en los intereses, fortalezas y competencias propias de cada estudiante. El reto está, en ajustar los contenidos y estructuras curriculares, que conllevar a una *re conceptualización* de la educación donde lo disciplinar y lo optativo articulen los nuevos currículos.



Currículo auto formador: El abarcar las visiones contemporáneas del diseño, no solo requiere *re conceptualizar* el currículo, requiere generar una nueva cultura académica que repercuta en nuevas interacciones entre docentes y estudiantes, lo que implica asumir los cambios desde una postura reflexiva y auto formadora. Todo ello supone un papel del estudiante más proactivo y reflexivo de su propia educación.



CONCLUSIONES

- Las visiones contemporáneas del diseño, orientan la disciplina desde un ámbito global, sin embargo deben reorientarse hacia los propios contextos de formación.
- Readaptarse y reformularse es flexibilidad; y llega aún más allá cuando la autoformación parte de lo disciplinar y promueve lo electivo.
- Se observa que la flexibilidad es un concepto entendido y aplicado ampliamente a nivel curricular, concepto que ya es replicado en planes de estudio.
- Los componentes de formación en diseño, permitieron establecer un ciclo básico de formación, un ciclo de énfasis y un ciclo de profesionalización.

d
diseño



Universidad de Nariño
FUNDADA EN 1944

Docentes Investigadores:
Mg. Elizabeth Polo Villota / elizpolo11@udenar.edu.co / Universidad de Nariño / Currículo y Universidad
Mg. María Cristina Ascuntar / cristinasuntar@udenar.edu.co / Universidad de Nariño / Currículo y Universidad
Estudiante Investigador:
Jimmy Burbano Eraso / jimmy666@hotmail.es / Universidad de Nariño / Currículo y Universidad

Organiza



SID[®]

Seminario de Investigación en Diseño

10

