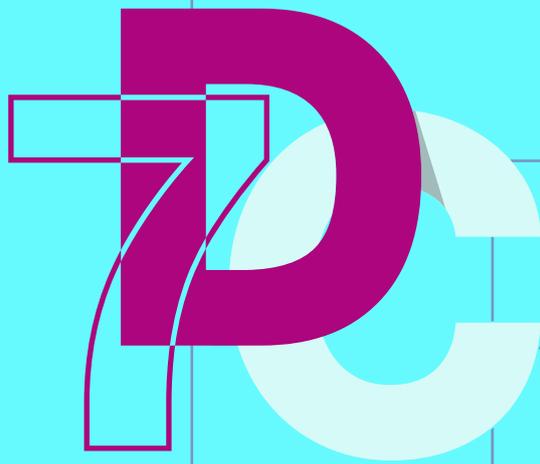




FACULTAD DE
ARTES Y HUMANIDADES



Séptimo
COLOQUIO
en **DISEÑO** y
CREACIÓN

Memorias

Doctorado en **Diseño y Creación**
Maestría en **Diseño y Creación Interactiva**

Octubre 23 de 2020



DOCTORADO EN
DISEÑO
y creación



maestría en
diseño
+ creación interactiva



Séptimo
COLOQUIO
en **DISEÑO** y
CREACIÓN

Contenido

RESÚMENES

Línea de investigación Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología

10. El vestido y sus funciones | Margarita María Ríos Montoya

13. El diseño en los procesos de significación cultural del Patrimonio Arquitectónico Religioso de Manizales (PARMA) | Blanca Rocío Ríos Naranjo

17. Los nuevos medios en la apropiación de la lectura y escritura en adolescentes | Adriana Lucía Sánchez Nova

25. Internet art: poéticas de pervivencia de la lengua vernácula Kamsá en Colombia | Francisco Alejandro Cifuentes

32. La biomímesis, el caso de Eiji Nakatsu y su aporte a los cuatro pilares fundamentales del buen diseño para las academias | Manuel Alejandro Pinilla Rojas

41. Construcción colectiva de experiencias museográficas entre dos nodos desde la telemática | Wilmer Leonardo Angarita Maldonado

RESÚMENES

Línea de investigación Gestión y transmisión del conocimiento

47. El capital humano como propuesta de valor en las empresas artesanales de Nariño | Adriana Bastidas Pérez

51. La investigación a través del diseño, un enfoque para la construcción participativa de nuevas formas de relación entre museos y comunidades locales | Lorena María Alarcón Aranguren

57. Investigación creación de imagen desde la anamnesis memoria colectiva de estudiantes afines a los programas multimedia y audiovisuales | Andrea Carolina Camacho Yáñez

60. Apuntes para la creación de una plataforma digital para el registro, seguimiento y estructuración de procesos de investigación-creación en diseño artes | Alexander Velasco Díaz

67. El diseño tejido tradicional Emberá Chamí como elemento preservador del acervo cultural | Laura Cuenca Orozco

RESÚMENES

Línea de investigación Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente

73. El diseño para la valoración y apropiación social de las expresiones y tradiciones culinarias | María Cristina Ascuntar Rivera

76. Identidad sonora como herramienta para la apropiación del territorio. Caso Paisaje Cultural Cafetero | Daniela Cárdenas Bermúdez

82. Diseño interactivo para la memoria del conflicto y la reflexión sobre el territorio | Juan Carlos Morales Peña

88. Consideraciones éticas de los diseñadores de sistemas de identidad de marca útil a la sostenibilidad ambiental | Mariana Henao Salazar

94. El diseño sostenible en la valoración socio-cultural para la promoción de un territorio (municipio Victoria - Caldas, Colombia) | Miguel Ángel Molina Castaño

RESÚMENES

Línea de investigación Diseño y desarrollo de productos interactivos

103. Diseño participativo de una estrategia multimedia para la apropiación y protección social del patrimonio cultural inmaterial del Pacífico colombiano | Christian Camilo Bermúdez Guzmán

110. Construcción de sentido en el videojugador de juegos de rol (RPG) | Juan Camilo Aguirre Garzón

119. El uso didáctico del diseño interactivo en la apropiación de la lengua nativa, cosmovisión e historia cultural del pueblo Nasa del resguardo indígena de Pitayó Cauca | Juan Manuel Gómez Cerón

126. Internet de las cosas, automatización y su poder mediador en las prácticas sociales cotidianas de los jóvenes universitarios de Cali | Mauricio Moreno Rodríguez

131. Las relaciones saber y poder de los centennials inmersas en la producción de contenidos audiovisuales con dispositivos móviles | Sebastián Valencia Zamora

Profesores de Líneas de Investigación

Doctor Adolfo León Grisales Vargas, Universidad de Caldas

Doctor Héctor Fabio Torres Cardona, Universidad de Caldas

Doctor Daniel Ariza Gómez, Universidad de Caldas

Doctor Sergio Sierra Monsalve, Universidad de Caldas

Doctor Juan Diego Gallego Gómez, Universidad de Caldas

Doctora Carolina Salguero Mejía, Universidad de Caldas

Doctor Jorge Andrés Rivera Pabón, Universidad de Caldas

Invitados

Doctora Adriana Gómez Alzate, Universidad de Caldas

Doctora Beatriz Peralta Duque, Universidad de Caldas

Doctor Ricardo Dal Farra, Universidad Concordia - Canadá

Doctora Raquel Caerols Mateo, Universidad Complutense de Madrid

Doctor Mario Humberto Valencia García

Comité Organizador

Doctor Walter Castañeda Marulanda

Director Doctorado en Diseño y Creación

Magíster Liliana María Villescás Guzmán

Directora Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Laura García Betancur

Lina Marcela Molina Giraldo

Apoyo al Comité Organizador

Nancy Forero Cárdenas

Francia Rivera Buriticá

Diseño y Diagramación

Lina Marcela Molina Giraldo

Saludo de apertura

Agradezco a Claudia Jurado, candidata a doctor y decana de la Facultad de Artes y Humanidades, al doctor Mario Humberto Valencia, director del Departamento de Diseño y a la directora de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, profesora Liliana Villegas Guzmán. Los tres, como directivos de la Facultad y el Departamento que nos acoge, son personas valiosas, no solo por su rol, sino porque son egresados de nuestros programas y al respecto me quiero referir a continuación:

Me corresponde la honrosa labor de compartir unas palabras con ustedes, nuestra comunidad del diseño y la creación; una de las más sólidas del país que congrega múltiples iniciativas, tales como la Revista Kepes, El Doctorado en Diseño y Creación, la Maestría en Diseño y Creación Interactiva, el Pregrado en Diseño Visual, El Festival Internacional de la Imagen y otras como el laboratorio ViveLab, Cluster Lab, Sensor, el Consultorio de diseño y tantas iniciativas que han liderado procesos de investigación, creación e integración con diversidad de comunidades.

Es fácil mostrarse orgulloso, más aún hacerlo desde esta tribuna por los logros que muchas personas han cosechado a lo largo de estos 30 años de nuestros programas de pregrado, los 13 de la maestría y los 10 del doctorado. A la distancia, pareciera que esos proyectos han estado ahí siempre y son connaturales de la Universidad. Nada más alejado de la realidad, pues como decía, las directivas que nos acompañan hoy han sido actores principales en este ecosistema llamado Diseño Universidad de Caldas, hoy tenemos la visibilidad que proveen estos cargos, pero estoy seguro de que ser visibles no es el propósito de los respetados profesores que están hoy en la mesa. Algunos han hecho grandes aportes a la academia, la investigación o las artes y otros hemos tenido participaciones humildes, siempre con una idea: la de procurar avances en la disciplina del diseño y en las de la creación.

Nos hemos trazado el objetivo de hacer del Coloquio, uno de los espacios de discusión académica más importantes del sector, pues aquí confluyen investigadores de todas las regiones; además ya contamos con cerca de 150 egresados entre los dos programas. Creo que ya vamos llegando al punto en el que comenzaremos a cosechar los productos que se han venido elaborando en las líneas de investigación. Por último, mis saludos a los docentes directores de línea: Doctores Adolfo Grisales, Andrés Rivera, Carolina Salguero, Daniel Ariza, Héctor Torres, Sergio Sierra y Juan Diego Gallego; igualmente a nuestros invitados: Beatriz Peralta, Adriana Gómez, Raquel Caerols y Ricardo Dal Farra.

Doctor Walter Castañeda Marulanda
Director Doctorado en Diseño y Creación

Octubre 22 de 2020

Saludo de apertura

Cordial saludo.

Bienvenidos a nuestro VII Coloquio en Diseño y Creación, el cual se ha constituido en escenario de reflexión alrededor de la presentación de avances de las investigaciones de nuestros posgrados. Este escenario es de gran importancia para reconocer el estado de la cuestión de nuestro campo en la región, en el ámbito latinoamericano y en el mundo.

Desde nuestra mirada analítica de la disciplina del Diseño, estamos al decir, tanto de Bauman como de Subirats que no vivimos una crisis sino un cambio de época porque la crisis es coyuntural. Una época con diferentes modos de producción, diversos tiempos culturales y sociales y otros mecanismos de producción simbólica. Este cambio de época debido al efecto de la pandemia mundial nos configura nuevas subjetividades profesionales e investigativas y nos conduce a buscar de igual manera, nuevas comprensiones a los desafíos de lo virtual como categoría filosófica, estética y política más allá de su carácter tecnológico como ya bien lo he manifestado.

En este sentido, afirma Claudia Mallarino Flórez (2020) que frente a los escenarios tecnomediados que constituyen de manera creciente un espacio de vida contemporáneo, resulta evidente la utilidad de las tecnologías informáticas y digitales en uso. La hipertextualidad de sistemas abiertos fácilmente explorables a través del computador hace posible un nuevo discurso que visibiliza la polimorfología del sujeto, sus transformaciones y sus múltiples adscripciones culturales. Las narraciones hipertextuales no solo pueden dar cuenta de una memoria propositiva que se pone al servicio de la discusión política y de lo público, sino que en términos generales, con un interesante nivel de expectativa, pueden facilitar la construcción de lo que se desee, así como la deconstrucción de lo que se habita.

Lo anterior implica retos para el diseño que las líneas de investigación, nuestros profesores investigadores deben abordar desde el trabajo colectivo, colaborativo, reflexivo y creativo con nuestros estudiantes, la producción y creación de otros conocimientos que hace un año considerábamos impensables porque hoy transitamos hacia un nuevo paradigma social, digital, cultural y político.

Magíster Liliana María Villescas Guzmán

Directora Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Octubre 22 de 2020

Resúmenes extendidos de
proyectos de investigación:

Línea de investigación

Interrelación, Diseño, arte, ciencia y tecnología

El vestido y sus funciones

Autora: Margarita María Ríos Montoya

E-mail: mrios@autonoma.edu.co

Estudiante Doctorado en Diseño y Creación

El hombre es un ser social y como tal se presenta vestido ante su comunidad. La desnudez es un asunto de la intimidad que se reserva para sí mismo o para personas a elección. Entonces, ante el mundo las personas se presentan vestidas; sin embargo, el vestirse no se trata solo de la desnudez y cómo ocultarla, vestirse es también un acto de percepción corporal y de preparar el cuerpo para ser en sociedad, como lo expresa Joanne Entwistle en su libro *Cuerpo y Moda* “El acto individual y muy personal de vestirse es un acto de preparar el cuerpo para el mundo social, hacerlo apropiado, aceptable, de hecho, hasta respetable y posiblemente incluso deseable.” (2002, p. 11)

Siendo así el vestido un elemento de la cultura que se manifiesta de diferentes formas en cada comunidad, que se presenta en coherencia con sus normas o costumbres permitiendo el reconocimiento por afinidad a dichas comunidades, siendo a la vez una manifestación de prácticas y comprensiones sociales propias de éstas.

Pero, ¿Qué es el vestido? La RAE lo define como “Prenda o conjunto de prendas exteriores con que se cubre el cuerpo.” (Real Academia Española - RAE, s.f.); en un sentido más amplio lo concibe Joanne Entwistle al decir que “todas las personas «visten» el cuerpo de alguna manera, ya sea con prendas, tatuajes, cosméticos u otras formas de pintarlo.” (2002 p. 11). Entonces la RAE sitúa el vestido limitado a las prendas de vestir (ropa) y por su parte Entwistle plantea entender como vestido todo aquello que se posa sobre el cuerpo ampliando la concepción a cosméticos, adornos, pinturas, accesorios; para objeto de este texto el vestido se asumirá como todo elemento indumentarios que, de forma temporal, intencionalmente se llevan sobre el cuerpo para afectarlo.

En el sentido de las intencionalidades por las cuales sobre el cuerpo se posan elementos indumentarios emerge el concepto de funciones del vestido; la función implica la razón por la cual algo es o existe; entonces hablar de las funciones del vestido pone de manifiesto el origen, uso, utilidad y práctica del vestir en una comunidad.

Puesto que “el vestido hace y refleja condiciones de la vida cotidiana. Imprime su sello en el modo de actuar en las diferentes circunstancias que tocan al individuo y actúa sobre su ser, hacer y parecer en el contexto de la sociedad”. (Saltzman, A. 2004), el vestido está tanto dotado de sentidos como de utilidad que pueden ser entendidas como sus funciones: prácticas y representaciones de este elemento de la cultura.

Estas prácticas y formas de representación del vestido han sido referidas por autores a lo largo de sus textos a veces como funciones del vestido a veces como usos; las cuales son enunciadas siendo importante subrayar que estos autores no profundizan en el concepto “funciones del vestido” como tal, se expresa, se usa y da por entendido, pareciendo existir un acuerdo tácito sobre su significado.

Entonces, al realizar una revisión por diferentes autores que han escrito sobre moda como Lipovetski, Entwistle, Squicciarino, Jenkins, Lurie, Saltzman entre otros; emergen un importante número de usos del vestido o funciones del vestido que, si bien la intencionalidad de estos autores, quizás, no ha sido abordar el vestido desde el criterio de sus funciones, éstas van apareciendo a lo largo de su discurso.

Esta revisión ha permitido, a priori, señalar y clasificar estas funciones del vestido en dos grupos: originarias y derivadas. Las originarias son aquellas que tratan de explicar la aparición del vestido y las intencionalidades de sus primeros usos. Las derivadas, aquellas funciones que fueron apareciendo a lo largo del tiempo derivadas de la evolución del hombre como ser social y de su convivencia en comunidad.

Así pues se pueden entender como funciones originarias del vestido: el cubrir, el abrigar, el proteger, el adornar y una función mágico – religiosa. Es importante anotar que aún no se ha podido definir con certeza cuál es la razón por la cual las personas empiezan a vestirse, existe un supuesto que da como primera función la intención mágico-religiosa.

De otra parte están aquellas funciones derivadas de las primeras, asociadas a los avances de la vida en comunidad, del ser cultural, entre las que se encuentran el vestido como: identificador de estatus, diferenciador de género, utilidad, atrevimiento sexual, indicador de rol, afiliación social, integrador a una comunidad, diferenciación simbólica, autoestima, modernidad, reflejo de la personalidad, ser o no visto, expresión, reflejo de la época, reflejo de lugar. Estas denominaciones se presentan como han sido nombradas por los autores, sin embargo es importante considerar que algunas de ellas en sus descripciones obedecen a la misma función aunque los autores les llamen de distintas formas.

Estas funciones aparecen disgregadas en diferentes autores, descritas en varios textos algunas con un abordaje más profundo que otras, que solo aparecen superficialmente descritas.

Así mismo, es importante denotar que aunque, las funciones anteriormente mencionadas tienen descripciones y definiciones, estas pueden estar situadas en contextos específicos es decir, en épocas y puntos geográficos que hacen que tanto su comprensión como su aplicación varíe. Por ejemplo, tomaremos la función del cubrir, esta obedece al pudor, cómo se asume en una cultura determinada ¿cuánto y qué cubrir del cuerpo? Así, pues hace 100 años era necesario, para las mujeres, cubrir las piernas casi en su totalidad, descubrir los tobillos, era escandaloso, cien años más tarde es natural que las mujeres presenten su piernas descubiertas. Esta representación del cubrir es resultado de cambios sociales, de pensamiento y percepciones culturales sobre el cuerpo que se reflejan a través del vestido en dicha función.

Esto muestra los cambios en esa función, que sigue existiendo, pero que su implementación ha variado; lo mismo sucede para otras funciones del vestido lo que permite presumir una necesidad de revisar las funciones del vestido en el contexto actual de la vida cotidiana.

De otra parte, si entendemos la cultura como un sistema que se conforma de subsistemas, podemos dar cuenta que uno de esos subsistemas es el vestido, pero que no actúa de forma independiente sino articulado a los demás subsistemas de la cultura para estructurar la misma. A su vez cada subsistema cumple unas funciones y esas funciones varían de jerarquía o prioridad en cada cultura. Esto quiere decir que, si bien en una cultura en el subsistema del vestido pueden estar presentes todas o un gran número de funciones del vestido, de las mencionadas anteriormente, ello no significa que todas estén presentes en un mismo nivel de importancia, habrá unas que cobren mayor relevancia sin que ello excluya otras funciones. Esto sucede en la actualidad con el vestido, la función del vestir está dada por sentada pero puede cobrar mayor relevancia, por ejemplo, el adornar o el reflejo de la personalidad, esto no excluye que el vestido esté cubriendo el cuerpo de la desnudez, pero será más importante presentarse adornado.

Entonces, tanto las funciones de vestido como concepto, las categorías de funciones de vestido, sus comprensiones en la actualidad y quizás nuevas apariciones de prácticas del vestir están, de forma holís-

tica y como funciones, poco documentadas por ello emerge la pregunta ¿Cuáles son las manifestaciones de las funciones del vestido en Colombia? interrogante que buscará ser contestado a través de:

Determinar las funciones del vestido en Colombia mediante narrativas que permitan la documentación temática de las mismas para el diseño de modas/vestuario en el país.

Comprender el concepto “Funciones del vestido”.

Identificar las funciones del vestido en Colombia en la actualidad.

Analizar las percepciones sobre las funciones del vestido en Colombia en la actualidad.

REFERENCIAS

Barthes, R. (2003). *El sistema de la moda y otros escritos*. Barcelona: Paidós.

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

Jenkins, S. (2002). *Diseño de Moda*. Barcelona: BLUME

Lipovetsky, G. (2006). *El imperio de lo efímero*. Anagrama.

Lurie, A. (2013). *El lenguaje de la moda*. Paidós Ibérica.

Puente-Herrera, I. (2011). *El imperio de la moda*. Sevilla: Arcopress

Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado*. Buenos Aires: Paidós.

Torres, E., & Estupiñán, L. (2015). *El vestido: una perspectiva histórica, social y psicológica*.

Universidad de San Buenaventura. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10819/3402>

Zambrini, L. (2009). *Prácticas del vestir y cambio social. La moda como discurso*. *Question*, 1(24). Obtenido de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/860>

El diseño en los procesos de significación cultural del Patrimonio Arquitectónico Religioso de Manizales (PARMA)

Autora: Blanca Rocío Ríos Naranjo

E-mail: blanca.22119235736@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

RESUMEN

El presente escrito pretende mostrar el planteamiento del problema, la justificación y los objetivos de la investigación inicialmente nombrada: El Diseño en los Procesos de significación cultural del Patrimonio Arquitectónico Religioso de la ciudad de Manizales (PARMA). La ciudad de Manizales cuenta con una cultura muy amplia en lo que hace referencia a prácticas de la fe por lo cual representa una motivación para indagar sobre el patrimonio religioso que posee y que a su vez está vinculado con la cultura que se desarrolla en este ámbito en la ciudad.

PALABRAS CLAVE:

Patrimonio; Cultura; Fe.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Manizales es una ciudad de la región cafetera montañosa del oeste de Colombia - Sur América, privilegiada por su ubicación geográfica, delata innumerables encantos. Son ellos el prodigio de una topografía arisca que incitó a sus colonizadores a engrandecerla por medio de la acción cultural del hombre que fijó sobre sus predios, bellos edificios de herencia republicana y trazó amplias y acogedoras avenidas. Fue fundada en pleno furor de la colonización antioqueña hacia el sur las tierras fértiles y su agradable clima cautivó a los colonos. La idea de fundar un poblado se plantea desde 1846, y sólo se cristaliza dos años después con la llamada "Exploración de los años veinte" cuya fecha, la del acto administrativo oficial, es el 12 de octubre de 1849, con el nombre de Manizales, por la piedra maní (granito de color gris) muy abundante en los ríos y quebradas de la región. La ciudad se encuentra ubicada sobre la Cordillera Central de los Andes en el centro de la zona cafetera, lo que corresponde al centro occidente de Colombia. Capital del departamento de Caldas que limita por el norte con el departamento de Antioquia, por el este con el departamento de Cundinamarca, por el sur con los departamentos del Tolima y Risaralda, y por el oeste con el departamento de Risaralda.

Manizales es una ciudad universitaria por excelencia que recupera en la academia los avances de la alta cultura. Lugar de eventos culturales como el Festival Iberoamericano de Teatro, que convoca cada año una cruzada en que los protagonistas son los artistas de la palabra, de las tablas y de la crítica. Ciudad de las mejores ferias de América donde el espíritu abierto del carnaval alterna con las bellas candidatas del Reinado Internacional del Café y el arte de los toros.

La ciudad posee un fuerte atractivo investigativo por su trayectoria cultural, política, económica y social. Cuenta con un conjunto de edificaciones de orden religioso y es sede arzobispal desde 1900.

Actualmente, la transformación cultural de la ciudad por razones de la migración como ciudad universitaria y comercial ha atraído otras confesiones religiosas que han diversificado las prácticas religiosas a través de edificaciones de diverso estilo.

Las edificaciones religiosas como las iglesias, palacio arzobispal o edificios educativos de origen religioso, pasaron a tener un interés patrimonial, dadas las características culturales y estéticas de tales edificaciones, que no siempre son conocidas por los habitantes y visitantes de la ciudad.

El turismo religioso, brinda la oportunidad de conocer su arquitectura y arte religioso, resaltando los templos más antiguos, los más admirados en el centro de la ciudad.

La Catedral Basílica Nuestra Señora del Rosario. Es la estructura más alta de Colombia, con 113 metros de longitud, además de ser la catedral más alta de Colombia. Tiene un estilo neogótico, haciéndola única en el país. Tras la destrucción de la antigua catedral ocasionada por un incendio, se inició la construcción de la actual, que se concluyó en 1939. El edificio incluye el Corredor Polaco ubicado en la parte superior de la torre central, y al cual se llega por medio de un recorrido al interior de esta. Durante el ascenso se aprecia la historia de la construcción de la catedral así como la historia de la ciudad.

La Basílica Menor de La Inmaculada Concepción. Ubicada en el Parque Caldas, es una de las más representativas de la ciudad. En 1902 cuando se posesionó el padre Nacienceno Hoyos se autorizó la construcción donde debería estar la iglesia parroquial de Manizales. Esta cuenta con algunas de las obras de arte religioso más clásicas de la ciudad.

La Iglesia Nuestra Señora del Rosario. Ubicada en el barrio Chipre al occidente de la ciudad, es una réplica de la antigua catedral que se encontraba donde hoy se encuentra la actual catedral. Este templo se quemó en el incendio de 1926.

La Iglesia Sagrado Corazón de Jesús (Los Agustinos), construida por la comunidad española de los Agustinos Recoletos, que llegó a Manizales en 1901. Inaugurado el 28 de abril de 1903, tomando el barrio que rodea el nuevo nombre de los Agustinos. Finalmente se completó en 1910. El 21 de julio de 1914 se colocó la primera piedra para lanzar un nuevo templo, que se compondría de tres buques de 48 metros de largo por 12 alto ancho. Se completó en 1926. En 1955 cayó un relámpago a la Iglesia causando un incendio que obligó a una reconstrucción de 8 años, conservando el estilo que tenía. En 1969, fue creada por el arzobispo de decreto el sagrado corazón de Jesús parroquia (Agustinos).

La Capilla San Pio X. Esta construcción evidenció el surgimiento, desarrollo e historia de la ciudad, fue construida en el año de 1876. Sin embargo, fue consumida por un incendio en el año 2010. Poseía un gran valor arquitectónico con estilo clásico colonial español, y fue declarada como monumento histórico nacional en 1983. Poseía una importante colección de pinturas y esculturas. Construida en bahareque y madera, con una planta en forma de cruz y una sola nave, los brazos de la misma conforman dos capillas. El volumen de la iglesia estaba rodeado por una tapia de media altura. El acceso estaba marcado por un volumen rematado en un techo a cuatro aguas. Actualmente se buscan fondos para su reconstrucción.

La Iglesia Nuestra Señora de Fátima. En 1961 se bendijo la primera piedra para la construcción del santuario. Los planos fueron elaborados por el padre Gerardo Bottacin. En 1986, la iglesia fue inaugurada y consagrada, siendo una de las iglesias más representativas de la ciudad.

¿Hay discursos mediadores del diseño que fortalezcan la existencia de los recintos donde se experimenta la Fé?

JUSTIFICACIÓN

Un trabajo sobre el Patrimonio Arquitectónico Religioso de Manizales apoyado por los discurso mediadores del diseño dará fortaleza a las representaciones eclesiásticas y las manifestaciones católicas.

Todo este conjunto de lugares religiosos contienen una simbología encontrada en iconografía, obras de arte y acciones de las personas que hacen de estos espacios lugares importantes en su vida cotidiana ya que están relacionadas con la práctica de la fe o vivencia de la espiritualidad.

A estos lugares se les ha dado un valor patrimonial dado que las personas crean prácticas que están arraigadas a su ser (lo que son, lo que hacen y saben) esto le da un sentido cuando todos los ciudadanos de distintos credos le otorgan el valor cultural.

La ciudad cuenta con varios templos y capillas que dan cuenta de un esfuerzo colectivo por mantener activa una cultura de la fe; estos lugares se convierten en escenarios de interacción social, de encuentro y convivencia, de exaltación por lo trascendente; así, entendiendo el diseño como esa disciplina que está al nivel de la Ciencia y la Filosofía dado que su objetivo está orientado a estructurar y configurar contenidos que permitan ser utilizados para ofrecer satisfacciones a necesidades específicas de los seres humanos podemos referirnos a Ezio Manzinni cuando expresa que el diseño puede proyectar espacios que le ofrecen bienestar a las personas.

Mantener ese patrimonio construido es una tarea que se hace no solo por el hecho de cuidar del bien en su forma arquitectónica, es decir, vigilar que el edificio siempre se encuentre en buen estado de conservación sino que están ligadas las acciones de las personas que le dan vida a estas estructuras, en otras palabras los actos simbólicos que la gente realiza para recibir de la institución un servicio para su bienestar generando una cultura y viceversa la acción de las personas que generan la cultura de la Fe. La ciudad de Manizales al considerarse como un lugar donde sus habitantes practican diferentes religiones generará un antecedente claro para futuras investigaciones relacionadas con el tema dado que se justifica la trayectoria del Patrimonio Religioso desde su construcción y considera la importancia de estos espacios por hechos que muestran permanencias justificadas en la pluriculturalidad de credos.

La UNESCO considera que:

La noción de patrimonio es importante para la cultura y el desarrollo en cuanto constituye el capital cultural de las sociedades contemporáneas. Contribuye a la revalorización continua de las culturas y de las identidades, y es un vehículo importante para la transmisión de experiencias, aptitudes y conocimientos entre las generaciones. Además es fuente de inspiración para la creatividad y la innovación, que generan los productos culturales contemporáneos y futuros. El patrimonio cultural encierra el potencial de promover el acceso a la diversidad cultural y su disfrute. Puede también enriquecer el capital social conformando un sentido de pertenencia, individual y colectivo, que ayuda a mantener la cohesión social y territorial. (UNESCO, sf).

También se espera elaborar un mapa interactivo que muestre la ubicación de las representaciones más emblemáticas de la fe, en la ciudad, con su propia historia, para concientizar a la comunidad sobre la importancia de estos espacios algunos muy conocidos otros no. El proceso de divulgación se refuerza con el conocimiento de la historia sumado a la cultura de la fe, para lo cual se planearán creaciones colectivas en torno a la escritura, lectura de pequeños textos, el dibujo o la exposición de archivo de baúl donde se encontrarán textos o fotos que darán apertura a espacios activos de investigación que logren estimular una base organizativa en torno a la defensa del Patrimonio Arquitectónico Religioso de Manizales, ante posibles amenazas externas que pasen por encima de los intereses de otros que simplemente lo pueden ver como atractivo turístico. Lo anterior espera contribuir como herramienta a las personas que aún trabajan por mantener la cultura de la fe en Manizales y perciben el PARMA (Patrimonio Arquitectónico Religioso de Manizales) como espacios vitales en su vida cotidiana.

Las memorias serán revitalizadas y transmitidas en sus propias comunidades, y si es posible, en diferentes sectores de la ciudad, pero no es propósito de esta investigación generalizar y homogeneizar a una comunidad por trabajar y vivir en el mismo sector, es vital entender que existen tantas historias e ideas como personas, y se requerirá de un trabajo participativo e intercultural que refleje distintas realidades de un mismo espacio.

OBJETIVO GENERAL

Indagar el patrimonio arquitectónico religioso de Manizales desde algunos discursos del diseño.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Describir el marco histórico en el que se ha definido el patrimonio arquitectónico religioso en Manizales.
2. Identificar e inventariar las edificaciones religiosas más relevantes para esta investigación.
3. Analizar desde algunos discursos del diseño los procesos de significación cultural del PARMA.

REFERENCIAS

Heskett. J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. S.A.

Iglesia. CP. (1999). Carta Circular sobre la necesidad y urgencia de un Inventario y Catálogo del Patrimonio Cultural de la Iglesia. Comisión Pontificia para el Patrimonio Cultural de la Iglesia. Ciudad del Vaticano.

Unesco. (s.f.). es.unesco.org. Recuperado el 10 de marzo de 2020, de es.unesco.org: <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Patrimonio.pdf>.

Los nuevos medios en la apropiación de la lectura y escritura en adolescentes

Autora: Adriana Lucía Sánchez Nova

E-mail: adriana.22119220552@ucaldas.edu.co

Estudiante de Maestría en Diseño y Creación Interactiva

RESUMEN

Los nuevos medios han traído nuevos formatos, nuevos soportes, nuevos géneros en el espacio digital y con ellos las prácticas de lectura y escritura se han modificado. Los espacios educativos se han quedado rezagados de esta evolución. Esta investigación, de carácter cualitativo, busca aportar a la apropiación de estas prácticas desde el diseño.

PALABRAS CLAVE

Lectura; escritura; nuevos medios; educación; adolescentes.

INTRODUCCIÓN

Las fallas en la lectura y la escritura se evidencian en todos los niveles de educación, pero se convierten en un factor preocupante cuando afectan niveles como el de doctorado. Como investigadores, es inaceptable tener problemas para expresar las ideas con claridad, pues de eso depende la transmisión de conocimiento. Pero no es algo que se deba corregir en esas etapas tardías. Es necesario pensarlo como un problema de base, que debe solucionarse desde la educación básica, a partir del aprendizaje de la literatura; para alimentar la escritura propia a partir de la lectura.

Ahora bien, la educación básica colombiana, en el área de lengua castellana, sigue lineamientos que vienen desde 1998. Es decir, no ha tenido en cuenta ninguno de los cambios que se han producido con los nativos digitales. Desde las investigaciones de 1993 en las que se basa, se identifican dificultades en los niños y jóvenes respecto a la lectura y la escritura, problemas de comprensión y dificultades para expresarse.

Ante una hoja en blanco, los niños se bloquean y cuando se atreven a escribir, sus textos presentan diferentes fallas que van, desde la incapacidad de mantener una lógica en el discurso, hasta limitaciones serias con la ortografía y la sintaxis. Estas carencias y dificultades tienen graves implicaciones, pues es imposible pensar y ejecutar una educación de calidad al margen de unas competencias que faciliten una mejor comprensión de la vida, la ciencia y la cultura, pues la lectura nos permite enriquecer nuestros esquemas conceptuales, nuestra forma de ver y comprender el mundo, y es requisito esencial para el desarrollo cultural y científico de los estudiantes (MEN, 1998, p. 46-47).

Las lecturas de las instituciones educativas son de carácter obligatorio, y a veces obedecen a la importancia de presentar “los clásicos”, como, por ejemplo, Juan Salvador Gaviota, La Hojarasca, La Vorágine, el Quijote de la Mancha, La María, la Iliada y la Odisea. Estos son los libros que mi madre leyó cuando estaba en el colegio, hace 50 años, y varios de ellos aún se ponen como lecturas obligatorias en instituciones educativas del país. Aunque algunos jóvenes pueden interesarse por estas lecturas, es claro, incluso por los lineamientos de currículo, que el desarrollo de la lectura y la escritura debe pasar por niveles. Al obligar a los estudiantes a realizar lecturas complejas, las prácticas de lectura y escritura

se presentan como desafíos, y no como placeres. Todas estas dinámicas deben repensarse: no deberían ser iguales después de 50 años, cuando los hábitos de los jóvenes, nativos digitales, han cambiado.

Pero es errado pensar que los jóvenes no leen. En un artículo del periódico *El Tiempo* (2020), que entrevista a Consuelo Gaitán, directora de la Biblioteca Nacional, ella dice:

“Los jóvenes no solo usan las tabletas y los celulares para jugar o chatear, sino que se unen a clubes de lectura y leen revistas especializadas. Los temas y contenidos que consumen son muy distintos a los que nosotros leíamos. Están las sagas, la literatura fantástica, las historias de zombis y los cómics”.

Se resalta del artículo la importancia de no obligar: “Esto suele ocurrir en los colegios, donde a los estudiantes les dicen qué libros leer, cuándo y en cuánto tiempo. Y esto termina aburriéndolos. Además, es necesario dejar que ellos elijan los libros según sus gustos” (*El Tiempo*, 2020). También el fenómeno de los “booktubers”, que reseñan libros en Youtube, es significativo, pues demuestra que sí hay jóvenes que leen por su propia cuenta, ¿qué está haciendo mal la educación para que, al interior de las instituciones, esto no pase o pase muy pocas veces? Es necesario pensar cómo las políticas públicas pueden contemplar estos cambios en los intereses de los jóvenes.

En la última Encuesta Nacional de Lectura, realizada en 2017, se encontró que el promedio ahora llega a 2,9 libros por año. Parece problemático, sobre todo porque existen libros para todo tipo de intereses y gustos. Entonces hay que pensar qué se hizo mal para que la lectura genere rechazo en la mayor parte de la población. La encuesta rescató un aspecto importante: aparte de la lectura de libros, consideró la lectura en soporte digital (las redes sociales, los correos electrónicos y las páginas web).

La lectura para las nuevas generaciones tiene mucho que ver con las interacciones en tiempo real y lo no lineal: “Los nativos digitales son multitarea, con estructuras neuronales específicas que los convierten en pensadores sofisticados, debido a que sus mentes se han desarrollado de manera paralela al hipertexto, es decir, de forma no lineal y basada en una cultura audiovisual” (Martínez-Rodrigo y González-Fernández, 2010, p. 7). Cabrales-Salazar (2016) explica, citando a García et al. (2009), cómo los nativos digitales tienen habilidades que vienen de la familiaridad con los dispositivos desde edades tempranas. Esto se relaciona con ciertos hábitos, como no tomar notas en clase y el uso de los pulgares, que algunos “inmigrantes digitales” no logran dominar. El interés en ciertos tipos de contenidos puede enfocarse en el acercamiento a la lectura y, por consiguiente, a una mejora en la escritura.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La educación superior se encuentra en una dicotomía entre cómo aprenden los nativos digitales y cómo los inmigrantes aún continúan con un modelo clásico que no se ajusta a las nuevas necesidades y no se incorpora a los conceptos emergentes (educación abierta, comunidades virtuales, desarrollo social del conocimiento, etc.), lo cual se constituye en un problema a resolver, pues, “nuestros profesores Inmigrantes Digitales, que hablan una lengua anticuada (la de antes de la era digital), están peleándose por enseñar a una población que habla un idioma completamente nuevo”. (Presnky, 2001 citado en Cabrales-Salazar, 2016, p. 121)

Las dinámicas de la educación no se han transformado a pesar de que la tecnología ha estado cambiando a velocidades impresionantes. El crecimiento ha sido vertiginoso. Mientras tanto, la mayoría de instituciones educativas siguen usando lecturas obligatorias, dictados, exámenes de comprensión y aprendizaje de memoria. Estas estrategias no logran una comprensión profunda, sino la memorización

momentánea que se desvanece poco después. Los nativos digitales ya tienen interiorizadas las tecnologías, y estos métodos de lectura y escritura les resultan arcaicos. Los resúmenes y reseñas están disponibles en internet, así que la lectura obligatoria no tiene que realizarse.

Cuando el buscador de Google contiene tanta información como pudiéramos desear es importante pensar en la educación de manera crítica, no como una fuente de memorización sino una de comprensión. Por eso los docentes deben repensarse su papel, pues el aprendizaje de los nativos es autónomo y no depende exclusivamente de un profesor, sino que también se aprende desde los dispositivos y la red (Cabrales-Salazar, 2016). Bolívar (2020) compara el sistema educativo colombiano, con el estadounidense, mientras que en el nuestro se piden resúmenes, él afirma que al norte se piden ensayos, lo que implica reflexión. Lo que iría en la intención de saltar de la memorización a la comprensión

Esta apatía se traduce en un interés nulo por apropiarse la lectura en la vida cotidiana, pues si no se ha inculcado en la vida familiar, si los padres no leen —muchas veces como consecuencia del sistema educativo— y en el colegio tampoco se fomenta adecuadamente, es complejo que los niños lo adquieran por cuenta propia. Colombia, en las pruebas PISA (2018), obtuvo puntajes muy bajos: quedó de 58 entre 79 países evaluados, pero el menor fue el de comprensión lectora, el 50% de los estudiantes no llegó al nivel 2 de 6 (Bolívar, 2020). Como usamos el lenguaje en nuestra vida cotidiana, debería resultar más sencillo llevar esas habilidades al plano de la lectura y la escritura. Pero la educación tradicional, en la mayoría de los casos, ha generado un rechazo a los libros, dificultando este avance.

En una investigación realizada en la Universidad del Valle por Alejandro Ulloa-Sanmiguel y Giovanna Carvajal-Barrios (2004), se realizaron unas pruebas de desempeño en lectura y escritura, acompañadas de una encuesta de hábitos de lectura y escritura y el uso de TICS. Aunque el desempeño fue bajo, la combinación de estas dos herramientas les permitió descubrir claves para el mejoramiento de estas prácticas. Por ejemplo, descubrieron que la variable de leer por iniciativa propia afectaba de manera positiva la prueba de escritura. Mientras que el escribir por iniciativa propia mejoraba los resultados de ambas pruebas. Los autores dejan unas pistas sobre posibles propuestas de aprendizaje, como la lectura como una actividad social: clubes de lectura y trueque de libros, donde no se lee como una actividad solitaria sino que también se comparte opiniones con otros. También incentivar la escritura creativa y personal, como por ejemplo los diarios; y el uso de las nuevas tecnologías en paralelo a los medios impresos.

Debemos aprovechar las habilidades tecnológicas que tienen los jóvenes, no para separar sino para proponer, experimentar y crear en conjunto nuevas formas de aprendizaje, que se sintonicen con las TIC, como dice García-Valcárcel (2003). “(...) la tecnología fue ingresando de manera acelerada los procesos de enseñanza y de aprendizaje, ante lo cual los docentes no se pueden quedar con los brazos cruzados y deben implementar otras estrategias que les permita estar vigentes” (Cabrales-Salazar, 2016, p. 120). Por eso es necesario preguntarse: ¿de qué manera los nuevos medios pueden aportar a la apropiación de la lectura y la escritura en adolescentes?

JUSTIFICACIÓN

La lectura y la escritura son prácticas de suma importancia en todos los aspectos de nuestra vida cotidiana: laboral, estudiantil y personal. A pesar de lo familiarizados que están con el lenguaje, a la mayoría de las personas se les dificulta leer y escribir, abordar una lectura de manera crítica —de ahí la proliferación de noticias falsas—, y expresar por escrito sus ideas. A pesar de que la educación básica y media supone 12 años de su vida, el promedio de los estudiantes se gradúa con inmensas falencias en

lectura y escritura. El mayor problema es la falta de relación y conexión con la lectura, que no permite que se genere un hábito en los jóvenes. Los jóvenes entre los 12 y 18 años pueden pasar hasta ocho horas diarias usando dispositivos, así que es menester que la educación se adentre en ese horizonte y, directamente, en su cotidianidad.

Los nuevos medios son valiosos en ese sentido. El aprendizaje no es pasivo, es participativo, dinámico y se acerca a los intereses tecnológicos que estos jóvenes ya tienen en su cotidianidad. Esto ha traído nuevas formas de hacer literatura, por ejemplo, el jam de escritura, una improvisación en vivo y en directo de escritura, y donde se reúnen autores, lectores y diversos artistas. En una pantalla se ve lo que el autor va escribiendo, pero además en muchas ocasiones se hace uso de improvisación musical por otro artista e incluso ilustradores ambientando la obra (Gómez, 2013). Además, los medios digitales están siendo usados por algunos autores para conectar con sus audiencias: recitales por Instagram, poesía multimedia, cuentos por WhatsApp o Twitter.

El ámbito educativo no puede quedarse rezagado frente a estos avances. Las prácticas convencionales de lectura y escritura deben complementarse con herramientas que sean afines a sus gustos, a sus hábitos y a sus nuevas formas de creación. Berlanga (2012) cita a Céspedes diciendo que “la educación no puede estar al margen de la sociedad”. Cabrales-Salazar (2016) plantea que es necesario pensar las metodologías que los docentes usan en las aulas, pues las TIC piden que se de más que lo que puede encontrar cualquier persona en internet, el trabajo docente se hace más competitivo y difícil pues exige una adaptación que muchos docentes, “inmigrantes” digitales, no han logrado.

Es indispensable repensar los modos tradicionales de educación, que no hablan el mismo lenguaje de los nativos digitales. La escritura y la lectura han acompañado los cambios, adaptándose a los medios digitales, reinventándose, alimentándose de otros lenguajes y permaneciendo en la vida cotidiana. Herrero (2019) trae la propuesta de Leander (2009) sobre la pedagogía paralela, donde se habla de una práctica que combine habilidades para crear textos analógicos y digitales. Los estudiantes deben ser capaces de leer y escribir textos multimodales. Esto mejoraría significativamente la escritura tradicional. Herrero (2019) también cita a Cassany (2004), que explica cómo la escritura digital se basa en las mismas normas que la escritura analógica. Entonces es necesario pensar que las formas de lectura y escritura que se dan en los medios digitales pueden ayudar a mejorar las prácticas en el ámbito académico.

OBJETIVO GENERAL

Formular talleres de lectura y escritura, basados en los nuevos medios, para adolescentes en Cali.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Revisar los estudios que se han generado en torno a la apropiación de la lectura y la escritura en los nuevos medios.
2. Formular talleres de lectura y escritura basados en la revisión de estos estudios.
3. Realizar talleres de lectura y escritura con un grupo de estudiantes adolescentes de la ciudad de Cali.
4. Reflexionar acerca de la apropiación de la lectura y la escritura durante los talleres implementados con adolescentes en la ciudad de Cali.

METODOLOGÍA

Este proyecto de investigación se plantea como teórico-práctico, con paradigma constructivista y enfoque cualitativo. El paradigma responde a la necesidad de que la investigación sea participativa. El enfoque, por su parte, responde a la necesidad de documentar la información relevante, que sirva como referente para investigaciones de problemas similares. Es muy importante pensar en la investigación desde el punto de vista de la interdisciplinariedad, pues combina elementos de la pedagogía, de la literatura y del diseño. Así como incorporar formas de documentación que apliquen a cada uno de estos aspectos.

El método consiste en revisar estudios que se han generado en torno a la apropiación de la lectura y la escritura en los nuevos medios. A partir de ello, se realizará un taller aplicando estos conceptos, abordando distintos recursos pedagógicos. El punto de partida será una encuesta que evidencie el uso que hacen de las nuevas tecnologías y sus hábitos de lectura y escritura previos al taller, además de los consumos culturales: cine, televisión, podcast, series, youtubers, entre otros.

El propósito de los talleres es despertar interés por la literatura e identificar los problemas principales en su relación con la lectura y la escritura. La idea es alimentarlos de lo que se vaya descubriendo en los propios talleres, también a partir de la interacción que los mismos participantes tengan con las herramientas; de las dinámicas, las dudas y opiniones. Estas conversaciones pueden analizarse bajo la pregunta de investigación.

Se llevará una bitácora con observaciones sobre los talleres, donde se consignen estas conversaciones, pero también los sentimientos, pensamientos, ideas de la investigadora con relación al desarrollo del trabajo de campo. Además de consignar las observaciones que se hagan del desarrollo del taller y de las impresiones del investigador sobre la participación. Godin y Zahedi (2014), citando a Jonas (2006), hablan del desarrollo de la investigación desde la práctica y sobre lo fundamental de hacer un proceso de reflexión a partir del trabajo de campo.

Es importante describir cualificadamente esta experiencia y proponer conclusiones a partir de ella, con el fin de constituirse en un referente para proyectos que se propongan la mejora de las prácticas pedagógicas en el ámbito de la lectura y la escritura. Según Godin y Zahedi (2014), desde la teoría fundamentada se habla de la necesidad de ver la investigación y los datos recogidos desde la experiencia personal y profesional, y a partir de eso ser capaces de plasmarlos en informes y publicaciones. Esto parece muy importante: ser capaces de expresar la experiencia cualificadamente –y con claridad– para que se retome en otras prácticas de aprendizaje.

La población que se proyecta estudiar es un grupo de jóvenes entre 14 y 18 años, que estén por finalizar sus estudios secundarios en la ciudad de Cali.

CONCEPTOS O AUTORES PRINCIPALES

A continuación se proponen una serie de conceptos aportantes a esta investigación: el primero es la apropiación, como aprendizaje desde la interiorización. Este, tiene mucho que ver con los hábitos alrededor de las nuevas tecnologías y cómo podrían influir para que los jóvenes no vean a la lectura y la escritura como una obligación sino como placer y como necesidad. Según Kalman (2003), el aprendizaje tiene que ver con la participación en actividades sociales y la construcción de conocimiento en

conjunto, con lo que todos los participantes aportan en esa interacción. Los vínculos que los jóvenes ya han adquirido con las nuevas tecnologías pueden propiciar este aprendizaje, al relacionarse con sus gustos y sus consumos en los tiempos de ocio.

El segundo es la escritura. Sin olvidar que va conectada a la lectura, como forma de comunicación que atraviesa todos los aspectos de la vida (desde lo más formal, la escritura académica, hasta lo más banal, la escritura de listas y anotaciones). Chartier (2000) habla de una cultura de lo escrito, que comprende desde el libro hasta las notas en un cuaderno, las cartas, los diarios. Los estudios acerca de la escritura a menudo recalcan la importancia que tiene, para su mejora, la lectura y la lectura en voz alta desde la infancia.

El tercero es la lectoescritura digital. El conjunto de prácticas de lectura y escritura, intrincadas con los avances tecnológicos y que, por lo tanto, reconfiguran la relación que establecemos con el lenguaje, modificando la definición del texto. Este concepto considera el cambio en los soportes como significativo para el cambio en la relación con la lectura y la escritura. Herrero (2019) considera que las nuevas formas de comunicación amplían la definición de lo que llamamos escritura.

El cuarto, y último, es la narrativa digital, donde se considera el soporte –del papel a lo digital–, pero también una convergencia, la mezcla de lenguajes, formatos, medios. Se deben explorar estas nuevas apuestas que existen en internet, desde la literatura digital; por ejemplo, en lo digital se encuentran nuevos subgéneros de la poesía, según Corral (2018): “la poesía hipertextual, la poesía computacional, la poesía multimedia, la videopoesía, la holopoesía, la poesía cinética, la poesía de realidad aumentada, la poesía diseñada para tableta y una variedad de prácticas híbridas, transfronterizas” (p. 132).

RESULTADOS ESPERADOS

El informe resultado de investigación tendrá una descripción de cada uno de los talleres, en forma de análisis comparado con las opiniones de los asistentes, tratando de identificar si el uso de los nuevos medios mejora la práctica, el aprendizaje y la relación de estos con la lectura y la escritura. Será la oportunidad de poner a prueba las herramientas interactivas de aprendizaje de la lectoescritura, evaluando su efecto en los jóvenes. Por tanto, en el informe se plasmarán sus dudas, recomendaciones, ideas, reacciones respecto a los talleres y la evaluación en sus propias palabras. Lo esperable es poder incidir en estos dos aspectos: en mi trabajo profesional y como referente para otros en su experiencia pedagógica con la lectura y la escritura, pero también en su experiencia de aprendizaje.

A MODO DE CIERRE

Desde mi punto de vista, la escritura y la lectura son fundamentales en la vida diaria. Desempeño mi trabajo profesional en el área editorial, pero considero que la lectura y la escritura son esenciales para todos. Sobre todo en los niveles superiores de educación, donde es necesario expresar, por ejemplo, los resultados de una investigación. En mi trabajo, reviso todo el tiempo artículos de alto nivel académico con fallas constantes de redacción, ortografía, y puntuación. El problema no son los temas, que son valiosos e interesantes para sus campos de conocimiento. Pero, sin la capacidad de comunicarlos adecuadamente, se vuelven impresentables.

Estos problemas deben tratarse desde los niveles básicos de educación, donde se construyen las bases de ambas prácticas. La educación en español y literatura han fallado en estimular la lectura y escritura como hábito y esto se ve reflejado, incluso, en los niveles de educación más avanzados. Cassany y Morales (2009) resaltan la importancia de la escritura en la ciencia y el

mundo académico, pues dicen que están basados en el discurso escrito y toda su producción de conocimiento se condensa en los textos de cada campo.

Cuando era niña, mi madre me leía libros de historias infantiles que disfrutaba mucho. Me leyó Harry Potter, pero también me leyó “El diablo de los números” y le tomé amor a las matemáticas. Cuando adolescente, el dinero no me alcanzaba para leer todo lo que quería, así que aprendí a leer en blogs, en la pantalla del computador. Descubrí comunidades de personas que traducían libros juveniles solo para que llegaran a más gente. Cuando tuve que tomar la decisión de estudiar un pregrado elegí comunicación social, porque me encantaba escribir. Soy una lectora y una escritora; leo en soportes digitales. Quiero saber qué me llevó a adquirir estos hábitos y habilidades y poder aportar, desde mis conocimientos y mis intereses a promover la lectura y la escritura en los niños y jóvenes, a través de estrategias que, considero, pueden fortalecer la apropiación de estas prácticas.

REFERENCIAS

Berlanga, I. (2012). Metalenguaje narrativo: herramientas en la red para los nativos digitales. *Revista Icono14*, 8(1), 274-288.

Bolívar, M. J. (2020). Pensar para escribir o escribir para pensar. <https://blogs.elespectador.com/actualidad/reencuadros/pensar-escribir-escribir-pensar>

Cabrales-Salazar, O. (2016). Los nativos digitales y el cerebro digital un nuevo reto para la enseñanza. *Libros Universidad Nacional Abierta Y a Distancia*, 115-123. <https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/book/article/view/2613>

Cassany, D. y Morales, O. A. (2009). Leer y escribir en la universidad: los géneros científicos. En D. Cassany (Comp.), *Para ser letrados. Voces y miradas sobre la lectura* (pp. 109-128). Barcelona, España: Paidós.

Chartier, R. (2000). *Cultura escrita, literatura e historia*. México D.F., México: Fondo de Cultura Económica.

Corral, C. (2018). VIII. Poesía española emergente en el entorno virtual. En R. Sánchez (coord.), *Nuevas poéticas y redes sociales. Joven poesía española en la era digital* (pp. 129-139). Madrid, España: Siglo XXI España.

DANE –Departamento Nacional de Estadística–. (2017). Boletín Técnico Encuesta Nacional de Lectura 2017. Recuperado de <https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/enlec/bt-enlec-2017.pdf>

García-Valcárcel, A. (2003). *Tecnología educativa. Implicaciones educativas del desarrollo tecnológico*. Madrid, España: Editorial La Muralla.

Godin, D. y Zahedi, M. (2014). *Aspects of Research through Design: A Literature Review*.

Gómez, S. (2013). Jam de escritura: ¿fuente o corolario de un cambio de paradigma comunicativo? *Revista Letral*, (11), 81-94.

El Tiempo. (2020). En Colombia, los niños leen más que los adultos. <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/habitos-de-lectura-de-los-ninos-en-colombia-150516>

Herrero, C. (2019). Escritura digital: estrategias de enseñanza-aprendizaje en entornos digitales. En *Lectoescritura digital* (pp. 123-132). Madrid, España: Ministerio de Educación y Formación Profesional.

Kalman, J. (2003). El acceso a la cultura escrita: la participación social y la apropiación de conocimientos en eventos cotidianos de lectura y escritura. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 8(17), 37-66.

Martínez-Rodrigo, E. y González-Fernández, A. M. (2010). La comunicación digital: nuevas formas de lectura-escritura. *Revista Quaderns Digitals*, (63), 1-18.

MEN –Ministerio de Educación Nacional–. (1998). Lineamientos curriculares de Lengua Castellana. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-89869_archivo_pdf8.pdf

Ulloa-Sanmiguel, A. y Carvajal-Barrios, G. (2004). La lectura y la escritura de los estudiantes universitarios: una investigación exploratoria. *Lenguaje*, (32), 111-158.

Internet art: Poéticas de pervivencia de la lengua vernácula Kamsá en Colombia

Autor: Francisco Cifuentes

E-mail: francisco.22119220566@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

RESUMEN

En Colombia, 68 lenguas vernáculas se encuentran en peligro de desaparecer, afirmó en el 2010 la UNESCO, cuatro más han desaparecido en los últimos diez años y como consecuencia la identidad cultural del país se ve empobrecida en lo que a cultura inmaterial se refiere. Este proyecto busca involucrar a sujetos indígenas y no indígenas a través de manifestaciones artísticas mediadas por tecnología o tecnopoéticas, en las cuales se hacen visibles problemáticas culturales y ciberculturales, así como prácticas sociales de comunicación en internet y el uso del lenguaje como objeto de reflexión identitaria, generando espacios de pervivencia para la lengua vernácula Kamsá. Esta investigación busca subrayar el punto de cruce entre identidad cultural ancestral frente a procesos de adopción de identidades dominantes propias de las redes sociales de telecomunicación, usando la reflexión artística como dispositivo de visibilización enmarcadas en el uso de *internet art*.

PALABRAS CLAVE

Arte; Identidad; Internet; Lenguaje; Ley de lenguas; Medios de comunicación; Modernidad; Poética.

INTRODUCCIÓN

Inmersos en fenómenos comunicativos de escala global, las redes sociales de telecomunicación han buscado unificar los lenguajes de transmisión y difusión de mensajes, estandarizando el uso del español en el caso de Latinoamérica, como única alternativa de lenguaje para la telecomunicación mediada por plataformas que se sirven de internet.

En estas condiciones, otros idiomas presentes en el territorio colombiano vienen perdiendo importancia al punto de su extinción. En el arte, como sistema de comunicación humana, tampoco es ajeno este fenómeno transcultural, dicho tránsito no solo cultural, sino también ciber-cultural viene dejando de lado conocimientos ancestrales, que como artista visual, propongo evidenciar a manera de objeto de reflexión e indagación, abogando por la memoria y pervivencia etnolingüística a través del archivo sonoro de la lengua indígena kamsá en Colombia, la cual se encuentra en peligro de desaparición según el diagnóstico elaborado por el Ministerio de Cultura en asocio con el Ministerio del Interior en el año 2012.

Este proyecto busca establecer un vínculo entre políticas públicas de conservación de patrimonio inmaterial de Colombia (Ley de Lenguas) y las nuevas generaciones indígenas y no indígenas del país, en un gesto de reordenamiento de los sentidos y redistribución de lo sensible. (Ochoa, 2011). De esta manera, en plena era digital y bajo normativas homogénicas y hegemónicas que la modernidad tecnológica latinoamericana ha implementado en redes sociales, busco establecer espacios tecnopoéticos de pervivencia de la lengua Kamsá a través de artefactos artísticos basados en el *internet art*, o arte basado en internet.

Como ciudadano colombiano y artista visual, mis intereses temáticos han girado en torno al lenguaje y a los sistemas de comunicación humanos como una selva de signos (Rancière, 2008). En mis primeros

trabajos comencé indagando por las unidades mínimas de significación desplazándola hacia los nuevos medios de comunicación en una relación que denominé semántica medial, la cual consiste en subversiones semánticas y/o semióticas causadas no solo por la relación emisor – receptor sino también por el artefacto o medio de transmisión. Dichos experimentos fueron derivando en ejercicios artísticos de decodificación tecnológica, condicionada por aspectos geográficos, sociales, económicos o culturales. De estos procesos surgen poéticas o tecno-poéticas que buscan cuestionar los sistemas de comunicación humanos mediados por máquinas a través de plataformas mediáticas, o lo que hoy denominamos como redes sociales. De esta manera, busco apropiarme de dichas plataformas sociales para ponerlas en cuestión y observar de manera crítica a través de dispositivos artísticos que reflexionan sobre la significación cultural en internet y sobre fenómenos de la realidad social insertos en dinámicas virtuales, que involucran el lenguaje como única alternativa de comunicación.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El kamsá [camëntšá] es una lengua aislada, hablada por unas tres mil personas en el valle de Sibundoy, situado en el extremo oeste del departamento de Putumayo en Colombia, hacia el este de la ciudad de Pasto. (Fabre, 2002). En el resguardo indígena kamsá habitan 4.500 nativos que han encontrado en la oralidad la base para la transmisión lingüística y cultural de su comunidad. Como casi la totalidad de las lenguas indígenas del país, el pueblo kamsá posee un sistema alfabético no unificado y desconocido por casi la totalidad de los habitantes; solo el 6% de la población habla, entiende, lee y escribe en su lengua materna, un 16% habla y entiende, un 25% entiende y no habla y un 51% no entiende y no habla en lengua kamsá, datos presentes en el “diagnóstico plan salvaguarda camëntšá” publicado por el Ministerio del Interior de Colombia en el año 2012. Esta situación ha hecho que la conservación, pervivencia y difusión de esta lengua dependa de la cantidad de hablantes vivos y activos en procesos sociales de comunicación. Es importante resaltar que una de las grandes riquezas culturales del país se ve reflejada en su diversidad lingüística y cultural.

A principios del 2008, el Ministerio de Cultura se responsabilizó de crear y desarrollar una política de protección de las lenguas de los grupos étnicos presentes en el territorio colombiano (Ley de lenguas o Ley 1381 de 2010) abogando por conservar el patrimonio inmaterial del país, en el cruce de dos políticas fundamentales: la valoración de la diversidad cultural de Colombia y la política del rescate de su patrimonio.

Es importante resaltar que estos fenómenos de pérdida de identidad lingüística y cultural que viene afrontando el país se deben también a procesos de globalización y de homogenización cultural, los cuales cobran mayor fuerza por la presencia innegable de redes de telecomunicación social, así como la imposición del español como lengua dominante.

Resulta necesario, que a través de medios no solo tecnológicos sino artísticos, se generen espacios en los cuales se propicie el pensar la identidad cultural, hacerla presente, visible, audible en medio de lo que José Bengoa denomina como la modernidad compulsiva. (Bengoa,1996). Que no es más que el abandono de la propia identidad y la adopción inconsciente de la identidad dominante o globalizada en el caso de la era de la información digital.

En la aplicación de la política general de lenguas nativas del programa del Ministerio de Cultura se enuncia un frente de acción en particular en el cual este proyecto busca enmarcarse. “Frente de sensibilización o frente comunicativo, el cual busca sensibilizar las poblaciones de los grupos etnolingüísticos sobre los valores del uso de su lengua, así como sensibilizar la opinión pública nacional frente al valor de la diversidad lingüística.” Tal y como lo plantea Ana María Ochoa, el archivo sonoro no es tanto

para “preservar” y “documentar” como para agenciar un proceso de “reordenamiento de los sentidos” y “distribución de lo sensible” (Rancière, 2004).

Varias preguntas surgen es este sentido. ¿Cómo visibilizar la lengua indígena kamsá a través de plataformas mediáticas (redes sociales)? ¿Es posible generar espacios virtuales de pervivencia sonora de la lengua kamsá a través de intervenciones artísticas en internet?, ¿Cómo establecer espacios de memoria sonora ancestral en redes sociales?

JUSTIFICACIÓN

El programa de protección a la diversidad etnolingüística (PPDE) en su plan de protección a las comunidades indígenas busca obtener como resultado el “refuerzo del lazo social y consolidación de los valores colectivos frente a la desestructuración producida por el conflicto” y la modernización compulsiva. Así como la “Dinamización y revitalización de procesos creativos en estos nichos culturales.” Con el ánimo de hacer parte de esta iniciativa, este proyecto investigativo se enmarca en las necesidades del (PPDE) proyectando hacer uso del material de archivo sonoro encontrado en el instituto caro y cuervo (ICC) como evidencias de audio recolectadas por etnolingüístas y resignificadas en el espacio virtual a través de la experiencia artística como medio de difusión.

“La noción de preservar un pasado que se desvanece en la muerte, surge entonces como imaginario en el uso de la tecnología” (Ochoa, 2011) y la posibilidad de repetir aquello que posiblemente será olvidado, no desde el acto romántico de la conservación intocable sino desde la acción misma de la repetición como acto de objetivación de un pueblo o una cultura que tiende a perder su identidad a causa del desuso de la lengua propia, la escucha repetida de un mismo hecho sonoro en técnica de creación, de un objeto científico como procedimiento del conocimiento. (Ochoa, 2011). Así las cosas, la incertidumbre acerca del sentido y el valor de la modernidad deriva no solo de lo que separa a naciones, etnias y clases, sino de los cruces socioculturales en que lo tradicional y lo moderno se mezclan. (Canclini, 1989). Nos encontramos frente al proceso de hibridación cultural del cual nos habló Canclini, en un cruce de herencias indígenas y coloniales con el arte contemporáneo y las ciberculturas electrónicas latinoamericanas, en donde lo supuesto como valioso era la mercantilización de la cultura turística y no su valor simbólico endógeno y raizal. Esta investigación busca subrayar el punto de cruce entre identidad cultural ancestral, su pervivencia y memoria como baluarte intangible y las prácticas comunicativas sobresaturadas de plataformas virtuales sociales a través de la visibilización y el uso del lenguaje vernáculo kamsá como reflexión artística enmarcada en la contemporaneidad.

OBJETIVO GENERAL

Investigar cómo a través del internet art es posible generar poéticas de pervivencia de la lengua vernácula kamsá en Colombia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Introducir archivos sonoros de lenguas indígenas en el tráfico de redes sociales de internet para generar nuevas lecturas de la identidad cultural colombiana.
2. Establecer un diálogo medial entre el lenguaje oficial de Colombia y la lengua kamsá a través de reflexiones artísticas.

3. Reflexionar entorno a la pervivencia de la identidad cultural a través de la inclusión de lenguas indígenas en redes sociales.

4. Identificar en la diversidad cultural, posibilidades de pervivencia por medio de plataformas sociales virtuales.

METODOLOGÍA

Se implementará la metodología cualitativa basada en el método genealógico para la investigación social, la cual establece la necesidad del ser humano por conocer o identificar sus antepasados a través de técnicas de recolección de datos y análisis relacional entre sujetos activos de la investigación, dicho estudio surgirá del repositorio de archivos sonoros del ICC Instituto Caro y Cuervo, el cual hace parte del ALEC Atlas lingüístico Etnográfico de Colombia, con el cual se busca la conservación, sistematización y divulgación a partir de la creación de bases de datos, corpus y desarrollos tecnológicos para el estudio y la difusión escolar, académica y general del patrimonio lingüístico y etnográfico de Colombia.

AUTORES PRINCIPALES O CONCEPTOS

La temática o las temáticas que busco poner en tensión son el lenguaje venido a menos o en desuso como consecuencia de la modernidad compulsiva, concepto que he abordado tal y como el filósofo y antropólogo chileno José Bengoa lo expone en su texto “La comunidad perdida, ensayos sobre identidad y cultura”, en contraposición a los fenómenos comunicativos actuales presentes en redes sociales o plataformas mediáticas. Para sustentar teóricamente dichas temáticas he recurrido como se evidenciará a continuación, a autores diversos en los que se encuentran los textos de Juan Martín Prada “Prácticas artísticas e internet en la época de la redes sociales” y “El ver y las imágenes en el tiempo de internet”.

Así como el Manual de divulgación de lenguas indígenas del instituto Caro y Cuervo – de donde surgió todo este proyecto- a cargo de María Stella González o “Del uso en sus relaciones con el lenguaje” de la misma editorial a cargo de Miguel Antonio Caro. En los cuales busco relacionar la etnolingüística colombiana en peligro de desaparición con las manifestaciones comunicativas sobresaturadas a causa de la aceleración propia de la modernidad, y manifiesta en plataformas mediáticas o redes sociales.

Frente al concepto de “Poética” o tecnopoética vinculado a las internet art, la reflexión estética resulta amplia e inasible en lo que en la contemporaneidad entendemos por bello o por arte, es propio del arte actual valorar la idea poética respecto a la técnica en una suerte de poéticas de la conectividad, tal y como lo enuncia Claudia Kozak.

Otros autores que abordan las temáticas afines al proyecto

La historia ha sido reemplazada por el infinito flujo recombinatorio de imágenes fragmentarias. La conciencia y las estrategias políticas se han reemplazado por la recombinación aleatoria ejercida por una actividad precaria y frenética. (Berardi, 2012).

Los modos tradicionales de mirar y percibir se hacen añicos. Se altera todo sentido del equilibrio. Se distorsionan y multiplican las perspectivas. Surgen nuevos tipos de visualidad. La desorientación se debe en parte a la pérdida de un horizonte fijo. (Steyerl, 2012).

Esta visión de mundo denominada científica ayudo a establecer los estándares que marcan a ciertos pueblos como “otros” legitimando así que fueran conquistados o dominados. (Steyerl, 2012).

A la comunidad Kamsá se le ha despojado sistemáticamente de su territorio físico y simbólico, y se le han impuesto de forma violenta y agresiva otras formas de vida, otros conocimientos, otros valores, otras relaciones tiempo-espaciales. (Barrera, 2011).

Actualmente, organizaciones del Estado, diversas Organizaciones no gubernamentales y algunos diseñadores siguen propiciando procesos sociales que se caracterizan por invisibilizar, irrespetar y despreciar los conocimientos, valores y formas de expresión de este pueblo. (Barrera, 2011).

La sociedad 4.0 es la sociedad de todos los medios electrónicos y digitales, así como la sociedad 3.0 era la dirección de la imprenta del libro, La sociedad 2.0 la de la escritura y la sociedad 1.0. La sociedad del lenguaje oral. (Baecker, 2007).

En algunos países de Sudamérica las cuatro épocas mediales transcurren simultáneamente. (Baecker, 2007).

Evidentemente los medios singulares de difusión en su producción de sentido excedente no se siguen unos a otros, sino que se sobreponen, de modo que las viejas formas culturales, en el trato con el lenguaje y la escritura siguen siendo requeridas incluso cuando nuevas formas, están en condiciones de lidiar con la imprenta del libro y el computador. (Baecker, 2007).

Las formas culturales de la sociedad, sin embargo, nos conciernen a todos, de ellos pende nuestro corazón y nuestro intelecto, de manera nostálgica en las viejas formas, dubitativamente en las nuevas. Por ende, no estaría del todo mal si estuviéramos un tanto más familiarizados con ellas. (Baecker, 2007).

Las modernizaciones, cuando son violentas, compulsivas e irreflexivas, tienen el problema de romper con las identidades pasadas, desvalorizar la cultura y provocar un enorme vacío cultural. En esos casos abunda la falta de sentido. (Bengoa,1996).

Nuestra identidad se confunde frente a las transformaciones. No sabemos muy bien lo que representamos o queremos ser como comunidad. Lo transitorio preside todo, el tiempo breve de las comunicaciones modernas rige el ritmo de la cultura. (Bengoa,1996).

Es por ello que hablamos de una pérdida de nuestra identidad, como quizá el fenómeno más profundo de una sociedad azotada por procesos de “modernización”. (Bengoa,1996).

El problema es cómo combinar la pertenencia a una sociedad cada vez más global, con la identidad particular de una comunidad. Nadie puede refugiarse, temeroso, en los repliegues de la tradición comunitaria, en la identidad inmóvil del pasado. (Bengoa,1996).

Comprender la importancia de los acentos lingüísticos locales, de las relaciones entre el cuerpo y la voz, de la política aparentemente contradictoria de la educación del oído y la voz del “pueblo”. (Ochoa, 2014).

Del deseo de preservar las voces de los seres queridos antes de que mueran, un asunto de la memoria, se pasó rápidamente a preservar los sonidos de las culturas cuyas músicas apenas se comenzaban a sistematizar pero que ya se veían en grave peligro de extinción. (Ochoa, 2007).

Toda lengua es también el resultado de una larga historia, una creación cultural altamente compleja, un sistema simbólico de cohesión e identidad colectiva, de expresión creadora autónoma, de memoria milenaria. La pérdida de una lengua es la desaparición de una de las aventuras de adaptación del espíritu humano al mundo. (PPDE).

Legislación

Ley 1381 de 2010 por la cual se desarrollan los artículos 7°, 8°, 10 y 70 de la Constitución Política, y los artículos 4°, 5° y 28 de la Ley 21 de 1991 (que aprueba el Convenio 169 de la OIT sobre pueblos indígenas y tribales), y se dictan normas sobre reconocimiento, fomento, protección, uso, preservación y fortalecimiento de las lenguas de los grupos étnicos de Colombia y sobre sus derechos lingüísticos y los de sus hablantes.

Artículo 18, Producción de materiales de audio, audiovisuales y digitales.

Artículo 19, Conservación y difusión de materiales sobre lenguas nativas.

RESULTADOS ESPERADOS

Contribuir al reordenamiento sensible de manifestaciones culturales en vías de desaparición, generando espacios de visibilización mediática que procuren la reflexión en el público colombiano. Al estar enmarcada en investigación creación este proyecto parte de una reflexión artística y derivará en una instalación artística interactiva en la cual confluyen conocimientos propios de la maestría en diseño y creación interactiva.

A MODO DE CIERRE

Al ser un problema de estudio teórico práctico, las conclusiones vienen tomando forma desde el análisis del archivo sonoro, se solicitó acceso al ALEC Atlas lingüístico Etnográfico de Colombia a través del ICC Instituto Caro y Cuervo, la solicitud fue aprobada y ya hay acceso a la plataforma, aún no es posible hallar los repositorios de audio que hacen parte del texto manual de divulgación de lenguas indígenas de Colombia, del cual ya se tiene una muestra de audio de aproximadamente tres minutos de un hablante kamsá.

Es necesario fortalecer el vínculo conceptual y posiblemente formal entre las ideas que sirven de eje temático:

- Prácticas artísticas
- Pervivencia de la de lengua kamsá
- Inserción en plataformas sociales virtuales
- Internet art
- Archivo sonoro kamsá
- Redes sociales
- Tecnopoéticas
- Escuchas vernáculas
- Instagram u otro

A la luz del seminario Tópicos avanzados de investigación, resulta importante incluir en el marco teórico textos aún no abordados en su totalidad pero que se prevé, guardan afinidad con las intenciones

de esta investigación, “Autonomía y diseño: La realización de lo comunal”, Arturo Escobar y “La invención del tercer mundo” del mismo autor, así como la inclusión de las teorías de Paul Feyerabend a través del anarquismo epistemológico o dadaísmo epistemológico, a manera de articulación temática entre la inserción tautológica del lenguaje kamsá -español en sistemas de comunicación en un contrasentido “de manera que visiones diferentes, temperamentos y actitudes diferentes darán lugar a juicios y métodos de acercamiento diferentes”.

La multiplicidad de miradas propuesta por Feyerabend tiene mucho que ver con la perspectiva pluri-versal de Escobar, las cuales podrían dar sentido al por qué de la reflexión de esta investigación en términos artísticos.

REFERENCIAS

- Baecker, D. (2007). Estudios acerca de la próxima sociedad. ediciones / metales pesados
- Bengoa, J. (1996) La comunidad perdida Ensayos sobre identidad y cultura.
- Berardi, F. (2012). Los condenados a la pantalla (Trad. M. Expósito). Caja negra.
- Canclini, N (1996). Culturas híbridas estrategias para entrar y salir de la modernidad. Grijalbo.
- Fabre, A. (2002). Algunos rasgos tipológicos del Kamsá
- Kozak, C. (2012) Tecnopoéticas argentinas archivo blando de arte y tecnología.
- Ley 1381 (2010) República de Colombia – Gobierno Nacional.
- Ministerio de Cultura de Colombia
- Ochoa, A. (2014) El reordenamiento de los sentidos y el archivo sonoro.
- PPDEE (2008) Programa de protección a la diversidad etnolingüística.
- Prada, J. (2018). El ver y las imágenes en el tiempo de internet. Madrid: Akal.
- Rancière, J. (2008) El espectador emancipado. Manantial
- Sibundoy, Putumayo, Colombia. Del trueque a las tendencias de moda. vistos desde una perspectiva areal.
- Steyerl, H. (2012). Los condenados a la pantalla (Trad. M. Expósito). Caja negra.

La Biomimesis, el caso de Eiji Nakatsu y su aporte a los cuatro pilares fundamentales del buen diseño para las academias

Autor: Manuel Alejandro Pinilla Rojas

E-mail: manuel.22119233384@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación

RESUMEN

La presente ponencia corresponde a la investigación biomimética que se desprende de los cuatro pilares fundamentales de “el buen diseño”. Estos cuatro pilares han sido desarrollados ampliando los tres niveles de biomimesis que propone Janine Benyus en su texto “Biomimicry: Innovation Inspired by Nature”. Los criterios que he propuesto implementar para dar explicación al buen diseño se encuentran bajo el esquema rizomático que se verá más adelante, como también el caso de Eiji Nakatsu y sus posibles alcances a nivel académico.

PALABRAS CLAVE

Diseño; biomimesis; composición; procesos de diseño; pedagogía; creación; diseño industrial y diseño de modas.

INTRODUCCIÓN

El diseño no es una disciplina más dentro del abanico de profesiones que resuelven problemas. La manera que propongo de hacer “buen diseño” consta de una fusión de varios aspectos que pueden desafiar las respuestas obvias dentro de una sociedad que busca la obtención de resultados rápidos y prácticos. Lo que esta ponencia pretende demostrar es que el resultado final de diseño debe contener cuatro pilares fundamentales: forma, finalidad, contexto y sostenibilidad.

Estos cuatro pilares fundamentales nacen de un arduo trabajo de investigación para comprender la naturaleza en la que vivimos y sus métodos de resolución de problemas. Al ser la naturaleza una entidad milenaria que ha existido por 3.8 billones de años en este planeta, es el mejor instructor per se del cual aprender. En la ponencia se argumentará por qué es de suma importancia empezar a inculcar en las facultades de diseño desde temprana edad los cuatro pilares fundamentales. Con el fin de que los estudiantes de la academia sean capaces de resolver problemas siendo asesorados por el mejor mentor de todos, la naturaleza.

Esta ponencia parte de un proyecto de investigación que se centra en demostrar la efectividad y viabilidad que puede llegar a tener la biomimesis en los estudiantes de diseño de modas y diseño industrial del departamento de Diseño y Artes de la Universidad Autónoma de Manizales. Estas soluciones estarán cargadas tanto de aspectos estético-morfológicos, como también contextualizadas al lugar en el cual nos encontramos en este mundo, Colombia. Se espera que la biomimesis sea una estructura sólida para que cualquier proyecto de diseño se convierta en un buen diseño. A continuación se apreciará el diagrama de los cuatro pilares fundamentales y sus ramificaciones explicadas a más detalle:

1. Forma

Cuando se habla de forma me debo remontar a los estudios de los antiguos griegos, en especial al trabajo Aristotélico ontológico del ser. “La sustancia consta de materia y forma, ontológicamente unidas” (Aristóteles, *Metafísica*, libro VII), decía Aristóteles, “El sujeto primero es, en un sentido, la materia; en otro, la forma; y en tercer lugar el conjunto de la materia y de la forma” (Aristóteles, *Metafísica*, libro VII capítulo 3). También la proporción áurea (otro elemento presente en todos los seres vivos) nos ayuda a concebir el diseño de estructuras con los patrones matemáticos inherentes que nos ofrece la naturaleza y sus procesos de crecimiento. “(...) el conocimiento del número de oro produjo en ellos un temor reverencial, percibieron en él un poder secreto de orden cósmico. Dio origen a su creencia en el poder místico de los números. También llevó a sus esforzados intentos de realizar las armonías de tales proporciones en los patrones de la existencia cotidiana, elevando, de este modo, la vida al nivel del arte.” (Doczi, 1999, p. 13). En este orden de ideas, este pilar número uno debe abarcar la forma en cuestiones sensibles a los sentidos humanos. No nos podemos quedar solamente en la forma visual o tangible, sentidos como el gusto, el tacto, la vista, el oído, el olfato conforman un abanico de posibilidades de diseño de formas. Y es por esto que toda forma debe ser construida bajo estos parámetros. Si se llegase a hacer una forma física, entonces ésta debe ser tangible, manipulable. Si fuera una forma que se desee desenvolver en el sentido del gusto, se debe crear una composición gastronómica, por ejemplo, un plato, en el cual los ingredientes no están separados, sino conformados, compuestos, organizados de tal manera que fundaron dicha forma. Una receta es una variedad de elementos unidos, que logran una forma final, forma que se puede experimentar por medio del gusto. Si se piensa en una forma visual no tangible, por ejemplo, un logotipo, o isotipo, o isologo, o alguna interface digital para un sitio web, o incluso un holograma, entonces esto debe cumplir con una forma que será experimentada netamente por el sentido de la vista. Otro ejemplo podría ser la forma auditiva, o diseño de sonidos. Una composición musical, una canción, todo esto son sonidos con forma, los cuales han conformado una pieza musical. Incluso un sonido concreto, tiene forma también, representa algo, un impacto, un chillido, un estruendo, este tipo de cosas también tienen forma. Incluso se podría hablar de algo como “forma olfato”, nuevamente, puede ser una composición: un perfume, o un olor “concreto”: como lo es el olor que se desprende de la flor de Jamaica.

Estos y muchos ejemplos más podríamos ilustrar en esta sección, pero creo que es claro el hecho de que algo tenga forma sensible. Por otro lado, dentro de este primer pilar se ramifica el concepto de límites del cual Gyorgy Doczi hacía énfasis en su libro “El Poder de los Límites”. Allí se aprecia cómo el limitar la forma facilitaba la resolución de problemas y diseño, y no solamente eso, sino que también que se ilustraba la inspiración en las proporciones morfológicas de la naturaleza, tanto para generar estructuras efectivas, como estéticas. Lo que se propone en esta ramificación del pilar número uno es que al momento de diseñar se limiten elementos tales como: líneas, formas geométricas, módulos, incluso limitar la paleta de colores, moodboards o referencias de las cuales se deseen abstraer ideas en los procesos de diseño.

Como profesor de la UAM es muy común encontrarme con situaciones en las cuales los estudiantes no saben por dónde empezar, o no saben cuánto abarcar, o abarcan mucho y terminan saturando su proceso creativo de diseño y el resultado final no es armónico, o no es estético o funcional, o todas las anteriores. Lo diseñado debe tener límites. No se puede abarcar todo, sería imposible, y si la intención fuera un diseño así, no sería práctico, tomaría tiempo hacerlo, gastaría muchos recursos, tanto materiales, como económicos, como también energéticos. Es por esto que se deben limitar los componentes del diseño en cuestión.

2. Función

En este segundo pilar exhorto a que el diseño creado sea funcional. A nadie le sirve una silla a la cual se le partan las patas, o un tenedor que se quiebre justo cuando se va a sujetar la carne para luego cortarla con el cuchillo, y del mismo modo, un cuchillo que no corte. El diseño debe funcionar y para esto se requiere de evaluación, prototipado y análisis de materiales para que esto sea una realidad.

Dentro de este pilar se ramifica el concepto de finalidad. Para ahondar en este concepto nuevamente retomaré a Aristóteles y su teoría de las cuatro causas, en este caso, el de la causa final. ¿Para qué sirve lo que estoy diseñando?, ¿Para qué está en este mundo?, ¿Qué ofrece lo diseñado? En pocas palabras, lo diseñado debe tener un fin. Debe servir para algo, ya sea para uno mismo (el diseñador) o para los demás (sociedad).

3. Contexto

Debe abarcar tanto lo temporal como lo espacial. Para hablar de lo temporal debemos ser conscientes del momento histórico en el que nos encontramos (antiguamente no existía el internet, o los aviones, o las jeringas, etc) este tipo de pensamiento contextualizado ayuda a sacarle provecho a lo que hay actualmente y lo que podríamos crear a futuro. Con respecto a lo espacial debemos preguntarnos: ¿En qué parte del mundo me encuentro?, ¿Qué materiales tengo disponibles?, ¿Cuál es la tradición histórica (cultura, folclor, costumbres, etc) de mi país o región? Y es aquí donde nace un punto muy importante de mi investigación: “Biomímesis en Colombia”, la importancia del conocimiento colombiano tanto en biodiversidad como tradiciones culturales. Justamente en este punto es en donde este pilar se ramifica en el concepto de cultura.

4. Sostenibilidad

En ecología el término sostenibilidad o sustentabilidad, se describe en cómo los sistemas biológicos se mantienen productivos en el transcurso del tiempo. Refiere al equilibrio de una especie con los recursos de su entorno, a la explotación de un recurso por debajo del límite de renovación de estos. El buen diseño bajo la noción de que la sostenibilidad debe satisfacer las necesidades de las generaciones actuales sin entrar a sacrificar la capacidad de futuras generaciones de satisfacer sus necesidades. “La sostenibilidad es un proceso socio-ecológico caracterizado por un comportamiento en busca de un ideal común” (Wandemberg, JC, 2015). Por otra parte, la sostenibilidad en términos operacionales debe promover el progreso económico y social respetando los ecosistemas naturales y la calidad del medio ambiente (Trillos, J.A, 2005). Dentro de este pilar se ramifican dos conceptos clave los materiales y la energía. En cuanto a materiales (hablando de los múltiples objetos de diseño ya creados actualmente) éstos podrían ser reemplazados por materiales biodegradables y en cuanto a la energía, se podrían reemplazar los combustibles fósiles usados actualmente en mayor medida, con energía renovable. Pero esto es un tema que se podría tratar en otro escrito, ya que no solamente es un tema de reemplazamiento sino también político, y en esta ponencia nos enfocaremos en la biomímesis morfológica.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Como profesional y profesor de diseño de modas y diseño industrial de la Universidad Autónoma de Manizales, he visto con demasiada frecuencia una flaqueza latente en la mayoría de objetos de diseño creados por parte de los estudiantes de la facultad. Por lo general son objetos de diseño construidos con ideas conceptualmente excelentes pero que sufren a lo largo del proceso de ejecución y materialización, en gran medida, por sus materiales y estructura. Aquí es dónde la biomímesis entra a jugar un

papel fundamental, y es el de dar luz para que el diseñador o diseñadora comprenda los principios de la composición biomimética. “La principal afirmación es que en la naturaleza el material se distribuye de forma heterogénea para adaptarse a su comportamiento estructural y / o medioambiental, y que tal heterogeneidad estructural (también denominada diferencia o diferenciación) se hace posible debido a la integración entre forma, estructura y material.” (Oxman, 2010, p. 31)

1. Un objeto de diseño es todo aquel objeto, que por medio de un proceso productivo, aparenta provenir de un proyecto de diseño. Esta apariencia es fundamental, ya que ante cualquier evaluación de diseño, el exterior del objeto (lo que aparenta) dice su cualidad. Dentro del mundo de los objetos de diseño, encontramos desde un clip, pasando por indumentarias y objetos de uso cotidiano, hasta aviones e incluso la Estación Espacial Internacional. Diálogos Transdisciplinarios (Arte y Sociedad), Julio César Schara.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Con todo lo anterior dicho queda por preguntarse:

¿Puede este método compositivo biomimético marcar la diferencia en los procesos creativos y los resultados de los proyectos de diseño por parte de los estudiantes de diseño de modas y diseño industrial de la Universidad Autónoma de Manizales?

JUSTIFICACIÓN

El diseño es importante por sí mismo en el sentido de que éste no solamente abarca un espectro creativo, sino que también es una herramienta que puede transformar nuestro entorno de una manera positiva. El diseño y su importancia se puede apreciar en tres aspectos, el individual, el social y el cultural. El primero es cómo el sujeto percibe su entorno, lo interpreta y le da significado. El segundo comprende al hombre como un ente social e imprescindible para conectar con los demás y solucionar problemas a nivel macro en una sociedad. Y por último el tercer aspecto, el de la cultura, es la muestra de cómo cada sociedad emplea su propia forma de expresión, su propio sistema simbólico, para llegar a una conclusión única y característica que la diferenciará de las demás.

La idea del proyecto de investigación es que se demuestre la importancia que puede tener la biomímesis para llegar a respuestas satisfactorias a retos grandes o pequeños que se lleguen a presentar en la vida académica o profesional del diseñador. La capacidad que debe tener un diseñador para materializar sus ideas es el pilar fundamental de su carrera. Esto debe ser parte de su profesionalismo y la manera en la cual ejecuta soluciones de diseño para futuros desafíos con los que se vaya a enfrentar a nivel laboral. Por lo general esta competencia en los estudiantes de diseño es difícil de encontrar y rara vez es conseguida. Es por esto que esta investigación también determinará qué es aquello a lo que el estudiante le teme o se le dificulta al momento de pensar una solución de diseño y demostrar a su vez que a pesar de que hay muchos métodos para diseñar, los cuatro pilares del buen diseño que propongo, es una columna sólida y una ruta que seguramente los llevará a crear diseños efectivos y eficientes para el mundo y sus necesidades.

CASO DE EIJI NAKATSU

Es bien conocido en el mundo el tren bala japonés, o Shinkansen (nombre original) por su velocidad, desempeño y por ser poco ruidoso. Eiji Nakatsu, director general del departamento de desarrollo técnico fue la mente maestra detrás de tan revolucionario tren. En 1989 el tren bala japonés tenía un gran pro-

blema, era rápido, pero muy ruidoso cada vez que salía de un túnel. El ruido provenía de una variedad de orígenes, pero en general cuando un tren entra a un túnel empuja ondas de presión atmosférica hacia la salida del mismo creando una explosión sónica que se escucha a 400 mts de distancia. Lo cual era un problema muy grande sobre todo en zonas residenciales de alta población. Pocos sabían en ese entonces que Eiji Nakatsu era un fanático de las aves, y las observaba en su tiempo libre. Varios componentes del diseño del Shinkansen fueron basados en diferentes tipos de aves. Los búhos inspiraron el pantógrafo del tren, lo cual es el mecanismo que conecta el tren al alambrado eléctrico que se encuentra en la parte superior. Nakatsu rediseñó esto basándose en sus plumas, reduciendo ruido y velocidad, tal como lo hacen los búhos. Luego se basó en el cuerpo de los pingüinos, el cual les permite deslizarse sin esfuerzo, para modificar el soporte del pantógrafo y reducir la resistencia al viento (Figura 7). Y finalmente, la punta del tren fue inspirada en el pájaro martín pescador. Esta ave es peculiar en el sentido de que es capaz de clavarse y sumergirse en el agua a altas velocidades para capturar a su presa lográndolo de una manera rápida, dinámica, eficiente y sin hacer mucho chapoteo, todo gracias al diseño de su pico. Nakatsu llevó todas estas ideas a sus bocetos de diseño y comenzaron a realizarse los primeros modelos a escala de posibles formas. Luego el equipo disparó al agua los múltiples prototipos de diseño que hicieron con estas forma biomiméticas para medir el impacto, ondas de presión y chapoteo generado para llegar a la forma final del tren, muy parecida al pico del martín pescador. Cuando el rediseño del Shinkansen debutó en 1997 era 10% más rápido, usaba 15% menos electricidad y se mantenía por debajo de los 70 decibeles límites de las áreas residenciales.

OBJETIVO GENERAL

Aplicar la biomímesis en el desarrollo de objetos de diseño en el contexto de la educación profesional de la Universidad Autónoma de Manizales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Diseñar estrategias basadas en la biomímesis.
2. Aplicar una prueba piloto de los cuatro pilares fundamentales del buen diseño en un grupo de estudiantes y evaluar su impacto.

METODOLOGÍA

La presente investigación es de tipo experimental. Se realizará una prueba piloto conteniendo la estrategia pedagógica de diseño fundamentada en los cuatro pilares expuestos anteriormente. Ésta se desarrollará e implementará con estudiantes de todos los semestres, tanto de diseño de modas, como de diseño industrial. El estudio es de orden cualitativo y su ventaja es poder apreciar las diferentes aproximaciones y resultados que darán los estudiantes en la culminación de sus talleres de diseño. Estos resultados luego serán evaluados por docentes del departamento de Diseño y Artes. Todos estos estudiantes se dividirán en dos grupos (escogidos al azar) en el cual uno será el grupo “condición control” y el otro “grupo experimental”. Al grupo experimental será al cual se le brindará la información a considerar para desarrollar sus proyectos de diseño basados en la biomímesis y los cuatro pilares, mientras que al otro no, pudiendo concluir luego del experimento la efectividad de la misma. Se planea que el experimento dure un semestre académico para posteriormente evaluar e interpretar los resultados obtenidos y redactar las conclusiones finales. Adicionalmente todos los docentes del departamento contestarán unas preguntas previas al experimento en dónde se les preguntará principalmente si creen que el uso de la biomímesis puede ser efectiva en los procesos de diseño de sus estudiantes.

PRINCIPALES AUTORES Y CONCEPTOS

Los principales autores en los cuales se fundamenta todo mi marco teórico serán autores cuyos aportes al diseño en cuestiones de biomimética y sostenibilidad, han tenido repercusiones y resultados positivos dentro del gremio del diseño. Autores tales como Neri Oxman, la cual se enfoca en investigación de nuevos materiales biomiméticos y ecosostenibles, Ezio Manzini y Carlo Vezzoli, que se enfocan en la sostenibilidad como tal del diseño y sus procesos industriales. Maurice Maeterlinck, que se enfoca en la inteligencia de las flores para resolver problemas, como también Janine Benyus, la persona que acuñó el término “Biomímesis” y que enfocó todo su futuro trabajo en ser la aprendiz de la naturaleza; son los autores primordiales de mi tesis. En segunda instancia, trabajar autores de talla histórica filosófica como lo son Aristóteles y su teoría de las cuatro causas para definir el ser en cuanto ser a nivel ontológico, Heidegger y su crítica a la sociedad contemporánea, como también Luca Pacioli (matemático) y Gyorgy Doczi (arquitecto), son vitales para comprender la importancia de la proporción áurea (la cual también se extrae de la naturaleza) como un recurso matemático infalible para poder crear entidades artificiales manteniendo armonía, equilibrio, estructura, y así sublimarlas al estado supremo de arte definitivo.

Con respecto a autores que hablan acerca de la investigación en diseño me remonto a Klaus Krippendorff y su concepto de oxímoron y cómo desde allí se genera una dualidad, pero a la vez una unión entre dos entidades epistemológicas (ciencia y diseño) para dar luz a respuestas de problemas o incógnitas que pudieron ser más difíciles o incluso imposibles, sin la unión interdisciplinaria de dichas epistemes. Cuando Krippendorff habla de que los datos fueron descubiertos, encontrados, colectados o muestreados, implica que estos ya estaban ahí desde el principio, que el investigador solamente los recogió para observarlos (Krippendorff, 2007, p. 4). Con lo cual sustenta la importancia del análisis biológico y extrapolación de sus resultados para ser transferidos al mundo del diseño (biomímesis).

RESULTADOS ESPERADOS

Hipótesis:

Se espera que la biomímesis sea un instrumento de sensibilización efectivo para el desarrollo de objetos de diseño por parte de los estudiantes de la Universidad Autónoma de Manizales y que la respuesta final (artefacto/producto/proceso/experiencia/material, entre otras) no solamente sea un fragmento de conocimiento, sino también de la representación tecnológica bio-adaptada expresada a través de dicha solución. “Desarrollando diseños de visualización en estrecha relación con expertos del tema y el contexto de uso, se reevalúan continuamente la forma, función y potencial de dicho diseño” (Dykes, J, y Meyer, M., 2019, p. 3).

También se espera que los alcances de aplicar la biomímesis en procesos de diseño en las academias sirvan para ahondar más en este principio de observación y aprendizaje que nos brinda la naturaleza. Con esto sobre la mesa se podrán explorar posibilidades de laboratorios de diseño biomimético como también semilleros de biomímesis dentro de la academia, tanto en la Universidad Autónoma de Manizales, como en otras universidades del país.

REFERENCIAS

Aristóteles. (1987). Acerca de la Generación y Corrupción. Tratados Breves de Historia Natural. Madrid, España. Editorial Gredos S.A.

- Bar-Cohen, Y. (2006). *Biomimetics : biologically inspired technologies*, CRC/Taylor & Francis, Boca Raton, FL.
- Benyus, J. (2002). *Biomimicry, Innovation Inspired by Nature*. Nueva York, Estados Unidos. Editorial HarperCollins.
- Benyus, J. (2013). *Biomimicry Resource Handbook: A Seed Bank of Best Practices*. Missoula, Estados Unidos. Editorial CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Blackburn, R, S. (2005). *Biodegradable and Sustainable Fibres*. Cambridge, Inglaterra. Editorial Woodhead Publishing.
- Bonell, C. (1999). *La Divina Proporción: Las Formas Geométricas*. España. Editorial UPC.
- Caballero, J. (2016). *El Místico Influjo del Número Puro. La Proporción Áurea y su Nexo con Oficios y Disciplinas*. Madrid, España. Editorial León Alado.
- Calvera, Anna. (2007). *De lo Bello de las Cosas. Materiales para una estética del diseño*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.
- Cardona, C, A. (2016). *Neopythagoreanism in the work of Johannes Kepler*. Bogotá, Colombia. Scielo.br.
- Casas, J, M. Gea, F. Javolayes, E. Martín, A. Pérez, J, A. Triguero, I. Vives, F. (2008). *Educación Medioambiental*. San Vicente (Alicante), España. Editorial Club Universitario.
- Casans, A. A. (2005). *Aspectos estéticos de la divina proporción*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Ceschin, F. (2016). *Evolution of Design for Sustainability: From product design to design for system innovations and transitions*. London, United Kingdom. Editorial Elsevier Ltd.
- Christophe Haubursin, Roman Mars y Kurt Kohlstedt. *Rescatada de The World is Poorly Designed, but Copying Nature Helps – Video*
- Doczi, G. (1999). *El Poder de los Límites, proporciones armónicas en la naturaleza, el arte y la arquitectura*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Troquel.
- Dykes, J, y Meyer, M. (2019). *Criteria for Rigor in Visualization Design Study*.
- Elam, K. (2014). *La geometría del diseño: Estudios sobre la proporción y la composición*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Escobar, Arturo. (2016). *Autonomía y Diseño, La Realización de lo Comunal*. Popayán, Colombia. Editorial Universidad del Cauca.
- Forbes, N. (2004) “Imitation of life: how biology is inspiring computing,” *Imitation of life: how biology is inspiring computing*, Vol. 1, pp. 1.
- Gaver, W. (2012). *What Should we Expect From Research Through Design?*. Texas, Estados Unidos.

- Goodwin, B. C., *The evolution of generic forms*, Charles Scribner's Sons, New York, 1994.
- Gutiérrez, S. (2009). Luca Pacioli y La Divina Proporción. Madrid, España. *Revista Suma+* pg 107-112.
- Hargroves, K, J, y Smith, M, H. (2006). *Innovation inspired by nature: Biomimicry*.
- Hemenway Priya. (2008). *El Código Secreto, La Misteriosa Fórmula que Rige el Arte, la Naturaleza y la Ciencia*. Lugano, Suiza. Editorial Springwood SA.
- Herpen, V, Iris. (2020). www.irisvanherpen.com
- Horta, A. A. (2015). Investigación: un nodo teórico del diseño. *Revista Kepes*, 11, 99-115
- Jencks, C., *The language of post-modern architecture*, Rizzoli Intl Pubns, 1984.
- Jiménez, José. (2017). *Imágenes del hombre, Fundamentos de Estética*. Editorial Anaya.
- Jiménez, Nicolás. Hernández, O, R. (2016). *Biomímesis: Inspiración Creativa en la Naturaleza & Escenarios Potenciales de Sostenibilidad. Memorias del Simposio Internacional de Estudios Biomiméticos*. Leticia, Amazonas. Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
- Kauffman, S. A. (2000). *Investigations*, Oxford University Press, Oxford ; New York.
- Krippendorff, Klaus. (2007). *Investigación en diseño, ¿un oxímoron?*. Annenberg School for Communication, Departmental Papers (ASC). Pennsylvania, Estados Unidos.
- Kumar, S. and Bentley, P. (2003) *On growth, form and computers*, Elsevier Academic Press, Amsterdam; Boston.
- López, A.L. (2016). *La Belleza Inalcanzable: La proporción Áurea*. Toledo, España. Fundación Rico Rodriguez.
- MacCurdy, Edward (en inglés). (1928). *The Mind of Leonardo da Vinci*.
- Manzini, E. y Vezzoli, C. (2008). *Design for Environmental Sustainability*. Bologna, Italia. Editorial Zanichelli.
- Maurice M. (2014). *La Inteligencia de las Flores*. Colombia. Editorial Rocca S.A.
- McQuaid, M. and Beesley, P., *Extreme textiles: designing for high performance*, Princeton Architectural Press, 2005.
- Nye, B. (2015). *Unstoppable, Harnessing Science to Change the World*. Nueva York, Estados Unidos. Editorial St. Martin's Press.
- Oxman, Neri. (2010). *Material Based Design Computation*. Massachusetts, Estados Unidos. Editorial Massachusetts Institute of Technology.
- Oxman, N. (2020). www.oxman.com
- Pacioli, L. (1509). *La Divina Proporción*. Venecia, Italia. Editorial Titivillus.

Paton, R. (1992) "Towards a metaphorical biology," *Biology and Philosophy*, Vol. 7, No. 3, pp. 279–294.

Richter, Jean-Paul (en inglés). (1883). *The Literary Works of Leonardo da Vinci*.

Ruse, M. and Hull, D. L.(1989). *What the philosophy of biology is : essays dedicated to David Hull*, Kluwer Academic, Dordrecht ; Boston.

Sánchez, J. A. (2007). *Geometría Dinámica para el Análisis de Obras de Arte*. Unión, Revista Iberoamericana de Educación Matemática.

Schara, C, Julio. (2009). *Diálogos Transdisciplinarios. Arte y Sociedad*. Ciudad de México, México. Editorial Fontamara.

Sarquis, J. (2012). *Precisando la Investigación Proyectual*.

Silva-Cañaveral, S.J. (2016). *La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia*. *Rev.investig.desarro.innov*, 7(1), 49-61.

Thom, R., *Introduction and Form and structural stability in Structural stability and morphogenesis; an outline of a general theory of models*, W. A. Benjamin, Reading, Mass, [1st english ed., 1975.

Thompson, D.W. (1942). *On growth and form*, The University Press, Cambridge [Eng.], a new ed.

Vattam, S, Helms, M,E, Goel, A,K. (2010). *Biologically Inspired Design: A macrocognitive Account*. *Proceedings of the ASME 2010 International Design Engineering Technical Conferences & Computers and Information in Engineering Conference IDETC/CIE*. Montreal, Quebec, Canadá.

Wipprecht, A. (2020). www.anoukwipprecht.nl

Construcción colectiva de experiencias museográficas entre dos nodos desde la telemática

Autor: Wilmer Leonardo Angarita Maldonado

E-mail: wilmer.2211527917@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación

RESUMEN

El impacto de la tecnología de la información en el mundo ha transformado las formas de comunicación e interacción de la sociedad y por ende de todas las entidades y entornos dedicados a diversas actividades humanas entre ellas las museales, salas expositivas y contemplativas. El propósito del proyecto es identificar por medio de un acto creativo o producto procesual cómo dos nodos, realizan una transferencia cultural desde la co-creación telemática para crear una experiencia colectiva sin nunca tener un encuentro físico y observar cuál es la reacción e interacción del público y las nuevas implicaciones y posibilidades que aporta al diseño.

Se busca intercambiar experiencias desde dos instalaciones a partir de objetos-relato creados de la inspiración de fragmentos de una historia de región. Para la instalación se diseñará estos objetos-relato los cuales son una serie de interfaces de usuario tangibles que de acuerdo con la ruta podrán ser manipuladas durante el tránsito de la instalación. Los usuarios podrán interactuar con el objeto-relato, los cuales servirán como una suerte de interfaces ubicuas en el ambiente. Estos al momento de su manipulación darán la posibilidad de recrear la identidad digital compuesta por un registro del proceso creativo de la elaboración del objeto-relato. Se espera que los fragmentos puedan ser recompuestas en la historia original sin embargo esta podrá ser reinterpretada por los usuarios de maneras variadas debido al orden de manipulación y de cómo estas se reproducen en la instalación. Ambas instalaciones se realizarán de forma simultánea en los dos nodos. Lo que busca el proyecto es generar experiencias interactivas entorno a una construcción colectiva de una historia.

JUSTIFICACIÓN

Los espacios museales se han visto transformados a través del tiempo por el surgimiento y el uso instrumental de la tecnología en diversos aspectos de su constitución, la idea y concepto de los museos como espacios de contemplación, muestra y conservación del patrimonio siguen siendo primordiales sin embargo las estrategias para su difusión se han enriquecido a través del desarrollo y surgimiento de los nuevos medios que proporcionan acercamientos novedosos a la información que estos proveen. No hay que olvidar el papel que el diseño y la comunicación tienen es fundamental en el uso de estos nuevos medios y códigos que permiten la representación y recreación de discursos que favorecen el intercambio cultural.

Tal es la búsqueda por hacer que estos espacios tengan propiedades más dinámicas para el público que el museo ha evolucionado del tradicional elemento contemplativo exhibido en bóvedas de cristal hasta el uso de diversos elementos en el espacio de exhibición que buscan una relación que acerca más a las personas a su contenido, propendiendo un lenguaje vigente y perdurable en la memoria de estas. También a través del diseño interactivo provocando sinestesias en el público. Este uso inteligente y planeado de la tecnología si bien ha dado sus frutos en forma de distintos dispositivos e interfaces dispuestas para la experiencia interactiva en el museo, ha sido también convertida en muchas ocasiones en el centro de atención durante el proceso tanto de diseño como de exhibición de dichos espacios, difu-

minando el mensaje y convirtiendo mas el espacio en una muestra tecnológica de las capacidades para representar la historia y el patrimonio.

Dejando de lado lo anterior también esta el problema de la memoria del público y la capacidad que tiene este para la sorpresa como factor determinante en la construcción de las experiencias interactivas, si bien el primer encuentro puede ser novedoso y memorable, los siguientes serán no menos alejados de una reproducción industrial de un guion que se repetirá una y otra vez.

Se hace importante pues tener una mirada más exigente y detallada acerca de lo que estos espacios museales interactivos son en cuanto a su interacción, la construcción experiencial y los intercambios culturales en el público que estos ofrecen en sus exhibiciones. El producto de esta mirada y estudio pretende concluir en una instalación interactiva que permita la construcción experiencial colectiva en el museo.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Enunciado del problema

Es necesario replantear la visión nostálgica del pasado y al museo como lugar de admiración de los restos arqueológicos y colecciones estáticas y detenidas en el tiempo. Las nuevas tecnologías en el discurso museográfico abren nuevas expectativas en la difusión pedagógica de la historia y del patrimonio, recreando estrategias comunicativas en consonancia con los nuevos códigos de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, las cuales pueden propiciar un discurso histórico, intercultural y museográfico, abierto y diverso.

El impacto de la tecnología de la información en el mundo ha transformado las formas de comunicación e interacción de la sociedad y por ende de las entidades museales, salas expositivas y contemplativas.

La influencia de la tecnología en todas las instancias de la sociedad es innegable, y el museo como instancia pública y social no está exento de éste. Durante toda la historia del museo, éste ha vivido transformaciones a partir de la tecnología asimilándola e incorporándola o generando resistencias. El impacto del informacionalismo (Castells, La era de la información: economía, sociedad y cultura. Vol.1. La sociedad red., 2000) y la cultura transmedia (Jenkins, Ford, & Green, 2015) ha sido poco investigado en el país. Pero existe una notable bibliografía del panorama del museo y la interactividad en varias partes del mundo, en especial en Europa y Estados Unidos, lo cual da interesantes aportes al contexto colombiano, aunque no resuelva el vacío de conocimiento en el país. Es necesario entonces, realizar investigaciones observando la relación de las tecnologías de la información con los museos de Colombia, para lo cual el aporte de este proyecto es realizar una instalación con un conjunto de interfaces ubicuas que enmarcados en un guion generen mecanismos experienciales de dialogo e interacción al ser exhibidos a un público activo que pueda participar de dicha construcción.

Sumado a esto el diseño de experiencias interactivas en los museos se ha centrado mas que todo en la instrumentación de la tecnología y de los nuevos medios para la ejecución de sus guiones museográficos y la muestra a un público contemplativo que interactúa de acuerdo a unos ordenes impuestos por interfaces gráficas de usuario dispuestas en los espacios museales, esto funciona especialmente bien sin embargo la experiencia se agota a través de la memoria del público, una vez la interactividad de los elementos exhibidos es explorada estas dejan de ofrecer el componente novedoso y sorprendente que los caracterizó en el primer encuentro.

Esta situación resulta en que la instrumentalización de la tecnología no es suficiente para la construcción de experiencias interactivas ricas en el museo y a la vez nos propone nuevas direcciones posibles para el aumento en la vigencia de dichas experiencias. El público asistente en los ambientes museales llevan consigo una gran carga cultural así como de prejuicios, ideas y expectativas de lo que esperan encontrar dentro de él, es posible quizá ¿favorecer la experiencia interactiva a partir de construcciones colectivas dentro de un guion museográfico?

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo crear/generar nuevos mecanismos de interacción entre dos nodos que contribuyan a la construcción colectiva de experiencias museográficas?

OBJETIVO GENERAL

Analizar la construcción de experiencias colectivas en espacios museales a partir de la intervención controlada de la tecnología y los nuevos medios.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Determinar los mecanismos de interacción que ayudan a generar experiencias museográficas desde la telemática.
2. Plantear una propuesta para la generación de experiencias interactivas colectivas que proporcionen mayor vigencia al guion museográfico
3. Sistematizar las interacciones para medir cuales fueron los medios predilectos de interacción y ordenes dentro de la instalación que proporcionen mayor vigencia al guion museográfico.
4. Generar pautas de diseño para la generación de experiencias interactivas colectivas que proporcionen mayor vigencia al guion museográfico.

REFERENCIAS

- Afanador Méndez, P. (2015). Marketing Sensorial en Museos: El caso del Museo Nacional de Colombia a partir de la exposición El silencio de los ídolos (2013–2014).
- Pérez, A. C. (2005). Domus y la gestión de las colecciones museísticas. Dossier: museos, arqueología y nuevas tecnologías, 8.
- Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios. Capítulo: ¿Qué son los nuevos medios?
- Morales, L. R. (2004). Diseño: estrategia y táctica. Siglo XXI.
- Gant, M. L. B. (2001). Arte, museos y nuevas tecnologías. Trea.
- Ubaté González, L. (2014). Descifrar lo visible: proyecto de audio descripción radiofónica para personas con discapacidad visual en el Museo Nacional (Bachelor's thesis).
- López, W. A. (2003). El objeto en el museo: algunas ideas sobre su estatuto semiótico. Ensayos. Historia y teoría del arte, 9(8), 27-50.

Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red. Editorial GEDISA.

Perez, Leticia (2016). Estudios sobre público y museos. PUBLICACIONESENCRYM.

Rico, J. C. (2003). La difícil supervivencia de los museos. Sílex ediciones.

Rico, J. C. (1994). Museos, arquitectura, arte: los espacios expositivos. Sílex ediciones.

Rico, J. C. (2008). Como enseñar el objeto cultural. Sílex ediciones.

Rico, J. C. (1996). Montaje de exposiciones: museos, arquitectura, arte (Vol. 2). Silex Ediciones.

Rodrigo, Alonso. (2006) tecnologías para los sentidos. Publicado en, Todavía, 13, Buenos Aires.

Santos, L. F. S., Recio, M. R., Urrutia, J. R. D., libre y accesible en Pdf, P., & y e-Book, I. Vinicius Andrade Pereira, Arturo Colorado Castellary, Isidro Moreno Sánchez (Eds.) ArTecnología. Conocimiento aumentado y accesibilidad. Augmented Knowledge and Accessibility Facultad de Ciencias de la Información Universidad Complutense de Madrid.

Ishii, H. (2008) Tangible bits: Beyond pixels, TEI'08 - Second International Conference on Tangible and Embedded Interaction - Conference Proceedings

Ishii, H. Ulmer, B. (1997) Tangible Bits: Towards Seamless Interfaces between People, Bits and Atoms

Kim, Maher (2008) The impact of tangible user interfaces on spatial cognition during collaborative design. Design Studies

Zuckerman (2013) To TUI or not to TUI: Evaluating performance and preference in tangible vs. graphical user interfaces, International Journal of Human Computer Studies.

Moreno, I. (2015) Interactividad, interacción y accesibilidad en el museo transmedia

Resúmenes extendidos de
proyectos de investigación:

Línea de investigación

Gestión y transmisión del conocimiento

El capital humano como propuesta de valor en las empresas artesanales de Nariño

Autora: Adriana Bastidas Pérez

E-mail: adriana.23620133378@ucaldas.edu.co

Estudiante Doctorado en Diseño y Creación

RESUMEN

Los artesanos son actores importantes dentro del contexto económico y social del departamento de Nariño, sin embargo, la mayoría de ellos se encuentra en una situación vulnerable y con un reconocimiento social que recae sobre los objetos resultado de su trabajo. Frente a esta situación se plantea el diseño como una opción para co-crear con los artesanos propuestas novedosas que activen la economía del sector.

Con el fin de realizar esta intervención se trabajarán herramientas mixtas aplicadas en cuatro fases, en las que dará prelación al trabajo participativo, de esta manera en el trabajo de campo se busca construir conocimiento con la aplicación de herramientas mixtas y trabajo de investigación a través del diseño.

PROBLEMÁTICA U OPORTUNIDAD ESPECÍFICA

¿Cómo vincular el capital humano artesanal para la construcción de propuestas novedosas en los talleres artesanales de Nariño?

PALABRAS CLAVE

Saber Artesanal; Patrimonio Cultural; Cartografías; Mapas ilustrados

CONTEXTO

El Departamento de Nariño, con 14.34% de los artesanos del país se considera uno de los núcleos más importantes en producción artesanal del país. (DANE, citado por Artesanías de Colombia, 2018 P.6). Sin embargo algunos de los artesanos se encuentran en situación de pobreza (32%) o de pobreza monetaria extrema (42%), lo que traducido en términos de carácter práctico implica que los ingresos del 74% de las personas caracterizadas, no alcanza para garantizar la consecución de bienes básicos alimentarios o no alimentarios. (Artesanías de Colombia, 2018)

Las necesidades que los artesanos enumeran están en el orden económico: Capital e incremento de sus ingresos para mejorar los talleres y su capacidad productiva. Patrimonial: Reconocimiento del valor de los oficios y habilidades artesanales (Artesanías de Colombia. 2019). Humano: La importancia de reconocer a las personas que los realizan. (Artesanías de Colombia. 2012)

OBJETIVO GENERAL

Potenciar los atributos del conocimiento artesanal como disparadores de procesos de innovación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Reconocer el capital humano, de información y organizacional de los talleres artesanales.

2. Establecer las brechas de capital frente la transmisión del saber artesanal.
3. Fortalecer procesos que vinculen el capital humano como factor de crecimiento organizacional.

JUSTIFICACIÓN

Los artesanos recalcan el hecho de que las artesanías son objetos con la capacidad de dar cuenta de tradiciones ancestrales y de revivir la memoria del país; de ello depende la posibilidad de sostener una nación con tradición y a la vez hacer de esta producción una posibilidad generadora de ingresos (2012. p.28). Esta reflexión se confirma si se toma en cuenta que la Unesco (2003), reconoce las técnicas artesanales tradicionales, como uno de los cinco ámbitos del patrimonio cultural inmaterial. El patrimonio cultural vincula a las técnicas y conocimientos utilizados en las actividades artesanales, más que a los productos de la artesanía, por lo tanto la labor de salvaguardia, se debe dirigir a los artesanos y a la transmisión de sus conocimientos y técnicas a otras personas, en particular dentro de sus comunidades.

Tradicionalmente en Colombia los talleres artesanales están adscritos a Cámara de Comercio como pequeña empresa, este tipo de vínculo comercial conlleva el poco o nulo reconocimiento de la dimensión cultural de los oficios. Por esto es importante reconocer que la artesanía se fundamenta en una destreza técnica desarrollada en alto grado, es un oficio que denota una implicación en el trabajo y un nivel de calidad que va más allá de la mera supervivencia, y tiene que ver con lo que la cultura aporta a la obra confiriéndole valor (Sennet. 2013). Es una actividad que influye no solo en el arte sino también en la vida, porque permite tener una rutina pausada y la realización de un trabajo manual no mecánico. (Morris 2013).

Acorde a este planteamiento se propone re direccionar el diseño enfocado en fenómenos culturales, retomar los efectos de una tradición artesanal, para moldear u orientar las maneras de pensar y ser de la gente, reinterpretar las relaciones entre el arte, la artesanía y el diseño (Escobar 2019) para crear una propuesta de empresas culturales que involucren la forma de vida del artesano y generen propuestas novedosas de servicios.

METODOLOGÍA

Involucrar datos de carácter intangible, requiere del uso de metodologías híbridas y de herramientas participativas, que permitan documentar y fortalecer el capital humano para lograr propuestas novedosas e incluyentes. La investigación a través del arte y el diseño Frayling (1993) emplea métodos experimentales que evidencian y articulan conocimiento tácito, lo hacen a través de procesos de investigación originales con el uso de objetos artísticos y procesos creativos (Bordogff, 2010). Esta forma de asumir el diseño implica llevar a cabo un proceso en el que el rol del profesional, es orientar y dirigir la generación de sistemas de co-creación, con el fin de obtener propuestas adaptables y diversas basadas en el saber empírico de quienes experimentan las necesidades y en la interrelación de los grupos. (Bastidas, Martínez, 2015; Moulart, F. 2013).

Para asumir ese rol el Diseño organiza cada paso como una secuencia de acciones; en cada secuencia trabaja procedimientos en los que mezcla elementos analíticos y reproducibles, con otros parcialmente empíricos (Buchanan, 1992). De esta manera el diseño planea y ejecuta de manera sencilla cada etapa, realiza el análisis de las interacciones, con el fin de adaptar y retroalimentar el proceso. Por otra parte estos procesos generan alto grado de aprendizaje, gracias a la calidad y nivel de participación de los actores involucrados, de igual manera facilitan la difusión y el escalamiento de los proyectos. (Manzini, 2015; Plattner, Meinel & Leifer. 2010).

TRABAJO DE CAMPO

Etapa 1. Reconocimiento técnicas artesanales asociadas al Patrimonio Cultural Inmaterial. (PCI)

La selección de técnicas y talleres para co-crear, se plantea desde la clasificación de PCI., establecida por la dirección de Patrimonio.

Etapa 2. Creación de mapas ilustrados

En esta etapa se utiliza la imagen como un instrumento de producción de conocimiento. Se comprende el taller como un espacio de encuentro y mediación de significados en los cuales los sujetos involucrados comparten, aportan, enseñan y aprenden y así consolidan la creación de experiencias significativas y construcción de conocimiento.

Etapa 3. Iteración.

Para garantizar el trabajo colaborativo se analizarán los resultados individuales de manera colectiva, para este fin se realizan talleres grupales en los que contrastar la información construida de manera individual. En este paso se reafirman ideas o se crean nuevos, mapas, que facilitan la comprensión personal y grupal de las capacidades humanas empleadas en cada actividad. De esta manera los elementos de carácter abstracto (capital humano), se hacen tangibles en dibujos e imágenes. Esto permite establecer una conversación entre el modelo cognoscitivo del investigador y el de los participantes del proceso (Croos, 1995).

Para esta parte del trabajo se plantea adaptar la Metodología para el Fortalecimiento del Capital Humano, creada y validada por el grupo DICOVI de la Universidad de Caldas. Esta metodología tiene como objetivo reconocer el saber artesanal y los procesos informales de aprendizaje adquiridos a lo largo de la vida, dicho enfoque se trabaja desde de tres términos descriptores: conocimientos, destrezas y actitudes.

Etapa 4. Organización de información

Una vez obtenida la información se sistematizan los datos con la ayuda de un software de análisis de datos cualitativos que permite complementar el constructo teórico, con el fin de elaborar y comprender como el capital humano construye Patrimonio Cultural en los artesanos Nariñenses.

REFERENCIAS

Artesanías de Colombia. Cendar. (2012). Memorias del Encuentro interdisciplinario sobre la producción, comercialización y consumo de productos artesanales en Colombia. En: 201312-2011011000395-31-01-2014_04.42.20_p.m.-ENCUENTRO INTERDICIPLINARIO cartilla web.pdf

Artesanías de Colombia; Ministerio de Comercio (2018). Características sociodemográficas de la población artesanal de Nariño.

Artesanías de Colombia; Ministerio de Comercio (2019). Subgerencia de Desarrollo y Fortalecimiento del Sector Artesanal. Convocatoria Laboratorios de Innovación y Diseño.

Bastidas, Adriana y Martínez, Helen. (2015). Diseño Social. Identificación y visibilización de los en-

foques conceptuales y metodológicos en el programa de Diseño Industrial de la Fundación Universidad Autónoma de Colombia.[papel]. Primera Edición. Bogotá: Ed. Universidad Autónoma de Colombia.

Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. *Cairon: revista deficiencias de la danza*, 13, 25-46.

Buchanan, Richard. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design issues*, 8(2), 5-21.

Cross, N., & Cross, A. C. (1995). Observations of teamwork and social processes in design. *Design studies*, 16(2), 143-170.

Escobar, A. *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*. Editorial Universidad del Cauca. 2019

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT press.

Morris William. *Cómo vivimos, como podríamos vivir*. Ed Pepitas de Calabaza, cuarta ed, nov 2013.

Moulaert, F. (Ed.). (2013). *The international handbook on social innovation: collective action, social learning and transdisciplinary research*. Edward Elgar Publishing.

Plattner, H., Meinel, C., y Leifer, L. (Eds.). (2010). *Design thinking: understand–improve–apply*. Springer Science & Business Media.

Sennet Richard. *Artesanía, tecnología y nuevas formas de trabajo*. Katz Editores, 2013

Unesco (2010). *Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. Paris, 150.

La investigación a través del diseño, un enfoque para la construcción participativa de nuevas formas de relación entre museos y comunidades locales

Autora: Lorena María Alarcón Aranguren
E-mail: lorena.23620133058@ucaldas.edu.co
Estudiante Doctorado en Diseño y Creación

RESUMEN

La presente ponencia reflexiona acerca del papel que desempeña el enfoque de la investigación a través del diseño en el marco de la construcción de una propuesta doctoral dirigida a promover a través del diseño participativo, nuevas formas de relación entre museos y comunidades locales. Para esto, se aborda una revisión de la función social de los museos como contexto de oportunidad, debido a las limitaciones presentes en la relación entre los museos con las comunidades locales, con las cuales comparte un territorio y una memoria material e inmaterial. Finalmente, se presentan algunas aproximaciones a rasgos de la investigación a través del diseño propuestos por estudios que han contribuido al cuerpo teórico de este enfoque y que se relacionan con la temática abordada.

PALABRAS CLAVE

Diseño participativo; museología crítica; comunidades locales; investigación a través del diseño.

INTRODUCCIÓN

Para el desarrollo sostenible de las comunidades a nivel mundial se generan esfuerzos encaminados a mejorar la calidad de vida de las poblaciones, siendo la industria turística una fuente significativa de desarrollo económico por medio de modelos enfocados a la inclusión social como camino para la reducción de índices de pobreza. En este sentido, se toma como referencia el museo como contexto de oportunidad donde se articulan el desarrollo y la cultura, lo cual, desde una mirada crítica permite abordar la relación entre estas instituciones y las comunidades con quienes comparten un territorio.

La presente reflexión se enmarca en el proceso de construcción de la propuesta de tesis doctoral titulada “Reimaginar el museo a partir de una exploración desde el diseño social para la construcción de nuevas formas de relación con las comunidades locales” del Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas; por lo cual, este texto se centrará en explorar la función social del museo como contexto de oportunidad para abordar procesos participativos dirigidos a la creación de nuevas formas de relación entre museos y comunidades locales por medio de la investigación a través del diseño.

Se toma como punto de partida el acercamiento con el Museo Arqueológico de Sogamoso, Colombia, museo insitu que salvaguarda la memoria del legado Muisca, ubicado en un territorio estigmatizado por un imaginario de violencia e inseguridad que lo separa del resto de la ciudad y que lo conforman diversas comunidades vulnerables socioeconómicamente, siendo visible su desarticulación con el museo y la desapropiación con su memoria social; lo cual motiva a reflexionar acerca del papel que en general juegan los museos en relación con el entorno y con las comunidades en las que se inscriben, al preguntarse ¿qué lugar, qué sentido, qué valor pueden tener los museos en los procesos de transformación social? y ¿Cómo puede contribuir la investigación a través del diseño en procesos de participación entre museos y comunidades locales?

La función social de los museos como marco para la acción

Los museos según la definición actual del Consejo Internacional de Museos ICOM (2020) se presentan como instituciones sin ánimo de lucro, de funcionamiento permanente y al servicio de la sociedad y de su desarrollo, por medio de la adquisición, conservación, comunicación y exposición del patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines educativos y de ocio.

Estos rasgos propuestos dentro de la definición dada por el ICOM, para efectos de la presente reflexión, se abordan desde la museología crítica al ver el museo más allá de la institucionalidad para la salvaguarda del patrimonio, siendo así, un espacio situado que convive con problemas sociales, donde la convivencia con la diversidad conlleva un trabajo consciente y una mirada sensible de lo humano, de su historia y de su identidad, que en ocasiones pierde el vínculo con la comunidad, aislándose de ella y otorgándole un rol de espectadora del museo únicamente, al punto que este se vuelve una entidad más debida al turista o al académico que a su comunidad.

Esta desarticulación puede darse por varios factores, entre ellos, se aborda para este caso, el patrimonio desde autores como Rozental (2016) quien presenta este concepto en referencia a la extracción de valor y como ese elemento cultural se convierte en propiedad institucional, motivando a una desapropiación por parte de las comunidades de las cuales hace parte. En relación, se presenta la autenticidad de los escenarios turísticos como lo aborda Mac Cannell (2003) refiriéndose a la realidad social que se presenta al participante de una experiencia turística y como comienzan a desarrollarse en ese mismo territorio unos escenarios diferentes a los que viven quienes habitan en ese territorio, creando lecturas parciales de lo que se vive, siendo así, una realidad distinta para el turista y a lo que tiene acceso y otra la que viven las comunidades situadas: lo cual se articula con lo propuesto por Canclini (2004) al abordar las representaciones desde la interculturalidad y como esto puede dar paso a las comunidades catalogadas como diferentes, desiguales o desconectadas de esa realidad.

Es en este punto donde cobra relevancia la discusión que se ha generado en los últimos años acerca de la función social de los museos como lugares de representación, identidad y memoria de la comunidad, como lo proponen entidades como la Fundación TyPA para Latinoamérica, la cual se ha enfocado a crear espacios para repensar desde los museos su rol social y su vínculo con las comunidades, siendo latente la necesidad de incorporar y/o fortalecer su alcance al territorio, de generar procesos de participación, de promover diálogos entre historias del pasado con la cotidianidad y la vivencia del presente, esto, para construir y reconstruir comunidades desde los museos como puentes entre el conocimiento y la sociedad.

Lo anterior, se presenta como marco para la acción del diseño, teniendo como referencia posturas como las de Escobar (2016) quien propone que el diseño se ocupa más allá de la materialidad para proponer y diseñar formas de ser, lo cual genera un proceso cíclico entre lo material y la existencia de las personas, creando así nuevas formas de ver el mundo desde una pensamiento crítico y decolonial que permita visibilizar mundos silenciados y apartados. En consecuencia, se aborda desde la conciencia participativa (Juez, 2002) al ver más allá del vínculo entre lo material y las personas, dando relevancia a la manera en que se identifican con lo que perciben por medio de entornos diseñados dotados de significados y desde la idea seminal de Margolin & Margolin (2012) quienes presentan un “modelo social” desde el diseño centrado a la satisfacción de las necesidades humanas, siendo así un diseño que se separa de un mercado capitalista sin desarticularse de él, esto, en relación a cómo abordar la función social de los museos sin apartarse del contexto turístico e institucional en el cual se encuentran inmersos.

Procesos participativos entre museos y comunidades

Para explorar procesos participativos desde la investigación en el campo del diseño es relevante preguntarse ¿cuáles son las comunidades del museo? y ¿cómo se articulan actualmente a los procesos desarrollados por los museos?

Para abordar estos interrogantes, es necesario situarse en el nacimiento de los museos a finales de siglo XVIII y principios del XIX, como instituciones culturales constituían parte integral de la creación de identidad. En ese momento, se estableció una relación de jerarquía entre museos y público o espectador, todavía en ese momento no tenían en cuenta las comunidades con quienes compartía un territorio o un legado cultural; esto, se veía reflejado en como las experiencias museográficas se dirigían para elevar el nivel de conocimiento y gusto de los visitantes (Weil, 2007) de manera selectiva, al estar mediados por una mercantilización del proceso, donde solo podían acceder a ellos las personas que contaban con una entrada promoviendo así la consolidación de elites que tenían acceso a la cultura (Halpin, 2007) y donde controlar un museo significaba tener un poder sobre la representación de una comunidad y su memoria histórica.

En este sentido, se ve una relación entre dos actores: museo y visitante, donde el papel de este segundo, ocupa un lugar pasivo de espectador y degustador de una cultura para las elites de la sociedad. Tiempo después y continuando con Halpin, se comienza a dar apertura a otros actores que se relacionan con los museos, esto, a través de la museología crítica, que busca nuevas formas de abordar las implicaciones de los museos en la sociedad, teniendo en cuenta que son los actores de un territorio quienes posibilitan las experiencias culturales presentes en los museos, ya sea por su legado identitario o por su relación con el territorio.

Es así, como se comienza a dar visibilidad a las comunidades de las cuales hace parte la memoria social que salvaguardan los museos, las comunidades con limitado acceso, ya sea por condiciones socioeconómicas como condiciones físicas o cognitivas y finalmente, en las que se centra esta reflexión, que son las comunidades locales, con las cuales comparte el territorio y que en ocasiones presentan vulnerabilidad desde diversos aspectos.

Estas comunidades locales son invisibilizadas por la institucionalidad de los museos, en territorios donde se presentan problemas sociales, los visitantes únicamente experimentan y conocen un espacio limitado por los intereses del museo. Es en este punto, donde cobran relevancia un primer acercamiento al estado del arte de la propuesta donde se sitúa esta reflexión, al incluir procesos participativos que se han venido desarrollando desde diversos museos en diferentes partes del mundo, los cuales se han clasificado en cuatro categorías, las cuales se encuentran en construcción:

Curaduría participativa, donde se presentan programas que involucran a comunidades vulnerables en la planeación y desarrollo de las exposiciones museográficas.

Espacios para la educación, como la categoría más frecuente dentro de los museos, donde se busca la construcción de espacios de transferencia del conocimiento, valores identitarios y memoria social.

Entornos de Cuidado, donde se presentan los museos como espacios para la salud mental y emocional de las personas que las visitan en el marco de procesos de rehabilitación.

Apertura al territorio, donde se busca el desarrollo de experiencias culturales y de exploración en y del territorio circundante al museo.

Esta última clasificación se articula de manera más cercana al interés de esta reflexión, debido a que presenta una relación entre los museos y el territorio donde se sitúan, por medio de experiencias donde la danza, el teatro y demás puestas en escena, generan visibilidad del museo en las calles que rodean los museos, sin embargo, en estos casos, no se relacionan del todo con la memoria social que salvaguardan, ni con las comunidades que habitan, sino con quienes circundan en ellas. Otros procesos que se enmarcan en esta categoría, implementan herramientas tecnológicas como la realidad aumentada para generar experiencias que inviten a los visitantes a recorrer el territorio cercano al museo, sin embargo, se ve limitada la interacción tanto con el territorio como con las comunidades que lo habitan.

Lo anterior, genera inquietudes como ¿De qué manera pueden articularse los intereses comunitarios con el quehacer de los museos? ¿Solo los museos comunitarios abarcan estos intereses? ¿Cómo pueden contribuir los procesos de investigación desde el campo del diseño a crear nuevas formas para relacionarse? A continuación, se realizará un acercamiento desde una revisión documental para proponer el enfoque de la investigación a través del diseño desde su potencial para dar visibilidad y participación a las comunidades locales dentro de procesos de museología crítica.

La investigación a través del diseño como promotor de construcciones participativas

En el marco de acción de la investigación de campos como el diseño, se ha presentado en los últimos años una preocupación por legitimizar enfoques, métodos y metodologías que respondan tanto a la naturaleza de su práctica (Silva-Cañaverl, 2016) como a su forma de abordar los fenómenos de la realidad humana, desde lo sensible, impredecible y subjetivo del actuar tanto de los participantes como de los investigadores inmersos en estos procesos de generación de conocimiento.

Es en este punto, donde se presentan tres enfoques propios para abordar investigaciones desde el diseño, como lo presentan autores como Frayling citado por Silva-Cañaverl (2016) y Zimmerman, Stolterman y Forlizzi (2010) quienes proponen la investigación “en” “para” y “a través” del diseño, cobrando relevancia para este caso, la investigación a través del diseño, como un enfoque articulador entre la práctica y los procesos de investigación en diseño. Este enfoque se articula con los procesos participativos para la generación de nuevas formas de relación entre museos y comunidades locales, en el sentido en que permite que la vivencia de experiencias dadas de formas diseñísticas brinden datos para la generación de conocimiento.

A continuación, se revisarán algunos rasgos que han sido abordados y validados por estudios que han contribuido al cuerpo teórico de la investigación a través del diseño. Los elementos que se presentan a continuación han sido seleccionados en coherencia y potencialidad para su exploración en la práctica investigativa que aborda la temática de esta reflexión:

La documentación mediada por lo diseñado: Propuesto por Claisse, Dulake y Petrelli (2019) quienes abordan la síntesis del diseño para hacer énfasis en las formas de documentación que permiten los artefactos y entornos diseñados, dando cabida a un marco de trabajo para que los investigadores que abordan la investigación a través del diseño, generen y adapten métodos que integren lo diseñado más allá del registro de información, enfocándose en la interpretación y en la creación de sentido según la naturaleza de cada proyecto.

Para estos autores, la documentación relacionada con el rigor metodológico, se evidencia por medio de lo diseñado dentro de un proceso de investigación, lo cual permite no solo visibilizar las contribuciones dadas por la experiencia, sino que promueve una reflexión y auto-reflexión no solo en la etapa final del proceso sino durante su desarrollo.

La adaptación para el entendimiento de la realidad: Es abordado por Godin y Zahedi (2014) como un elemento ontológico de la Investigación a través del diseño, que se centra en revisar la realidad que se observa a través de la generación de lo diseñado en procesos de Investigación a través del diseño. Los autores hacen referencia al concepto de adaptación, como el interés por lo real, más que por la verdad, el cual se lleva a cabo por primer análisis de lo que sucede en el momento refiriéndose a la verdad, seguido por una proyección del ideal, en correspondencia a lo propuesto por Herbert Simón del paso de situaciones existentes a situaciones preferidas o deseadas y finalizando, con la generación de futuros posibles referidos a lo real como interés del diseño.

La reconstrucción del proceso como validación del conocimiento: Continuando con Godin y Zahedi (2014) se toma como referente la investigación acción para proponer la validación del conocimiento por medio de la recuperación y registro de la información obtenida en compensación a la replicabilidad como rasgo de la investigación científica, en razón a la generación y la resolución de una pregunta investigativa; en este sentido, el rigor metodológico se da al reconstruir el proceso, dando paso al entendimiento de las particularidades en las cuales fue concebido en contraste con resultados desde lo científico que busquen datos irrefutables y controlados.

La reflexión colectiva en acción: Retomando a Claisse, Dulake y Petrelli (2019) este proceso de reflexión mediado por lo diseñado dentro de un proceso de investigación, enriquece el conocimiento obtenido, debido a que se genera por medio de una constante interpretación y creación de sentido colectivo, dando valor a los procesos de diálogo que posibilitan diversos caminos de comprensión cercana a la experiencia y subjetividad humana, distanciándose de los procesos lineales y racionales de la investigación tradicional.

Finalmente, estos elementos propuestos dentro del enfoque de la Investigación a través del diseño permiten ver la diferencia de este en relación a procesos que abordan la investigación “en” y “para” el diseño, siendo así, el enfoque de mayor pertinencia para al explorar procesos participativos entre museos y comunidades locales, al dar valor al proceso basado en experiencias de creación colectiva en la construcción de un conocimiento generado con y para los actores que hacen parte del objeto de estudio. En este caso, se busca la construcción de un dialogo constructivo y reflexivo para una construcción conjunta que visibilice los deseos e intereses tanto de la institucionalidad del museo como de las comunidades con quienes comparte un territorio, un legado identitario y una memoria social.

CONCLUSIONES

La museología crítica se presenta como un campo de estudio susceptible para la Investigación a través del diseño, debido a la complejidad dada desde la articulación de la diversidad de participantes, con la relación de la salvaguarda de una memoria social que hace parte de la cultura material e inmaterial de la sociedad y con una institucionalidad que construye barreras en la relación con el territorio donde se desarrolla; esto en relación con la naturaleza del diseño, de comprender el presente para construir futuros deseados, tomando como referencia a Herbert Simon y en la visibilización de otros mundos que hasta el momento han sido silenciados por medio de procesos de construcción colectivos, como lo plantea Escobar. (2016)

Los elementos de la Investigación a través del diseño que se presentaron en esta reflexión, tienen en común que son concebidos y dirigidos a procesos de co-diseño y co-creación, lo cual, en articulación con la construcción de nuevas formas de relación entre museos y comunidades locales, cobran relevan-

cia, al posibilitar la construcción de conocimiento por medio de un proceso práctico que integre a los participantes que hacen parte del territorio y que a su vez, permiten validar el conocimiento generado por medio de una creación colectiva, mediada formas diseñísticas que dan cabida a la documentación, interpretación, reflexión y reconstrucción del proceso de abordaje de un objeto de estudio.

REFERENCIAS

Canclini, N. G. 2004. *Diferentes, desiguales y desconectados: mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa.

Claisse, C., Dulake, N., & Petrelli, D. 2019. *Design synthesis: An act of Research through Design*.

Escobar, A. 2016. Bases de diseño ontológico. En A. Escobar, *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal* (Primera ed., págs. 127-155). Popayán, Colombia: Editorial Universidad del Cauca.

Godin, D., & Zahedi, M. 2014. Aspects of research through design. *Proceedings of DRS 2014: Design's Big Debates*, 1, 1667-1680.

Halpin, M. 2007. 'Play It Again, Sam': reflections on a new museology. En, Watson, S. (Ed.). *Museums and their Communities*. Routledge.

International Council of Museums ICOM. 2020. Concepto de museo: Estatutos de la 22ª Asamblea General en Viena (Austria) el 24 de agosto de 2007. Recuperado de <https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>

¡Error! No se encuentra el origen de la referencia. Juez, F. M. 2002. *Contribuciones para una antropología del diseño*. Gedisa.

MacCannell, D. 2003. *El turista. Una nueva teoría de la clase ociosa*. Barcelona: Melusina.

Margolin, V., & Margolin, S. 2012. Un "modelo social" de diseño: cuestiones de práctica investigación. *Revista Kepes*, 9(8), 61-71.

Rozental, S. 2016. In the Wake of Mexican Patrimonio: Material Ecologies in San Miguel Coatlinchan. *Anthropological Quarterly*, 181-219.

Silva-Cañaverall, S. J. 2016. La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. *Revista de investigación, desarrollo e innovación*, 7(1), 49-61.

Weil, S. 2007. *The Museum and the Public*. En, Watson, S. (Ed.). *Museums and their Communities*. Routledge.

Zimmerman, J., Stolterman, E., & Forlizzi, J. (2010, August). An analysis and critique of Research through Design: towards a formalization of a research approach. In *proceedings of the 8th ACM conference on designing interactive systems* (pp. 310-319).

Investigación creación de imagen desde la anamnesis memoria colectiva de estudiantes afines a los programas multimedia y audiovisuales

Autora: Andrea Carolina Camacho Yáñez.

E-mail: andrea.22119220572@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación

RESUMEN

Esta propuesta de investigación creación de imagen se soporta en la recuperación de la memoria colectiva de estudiantes afines a los programas multimedia y audiovisuales. El punto de partida de este planteamiento, es la ausencia de referentes y significados en la composición de piezas gráficas multimedia audiovisuales; y la propuesta de una investigación creación, que recupere la memoria colectiva de estos estudiantes desde la noción de anamnesis (Brea, 2010). Esto se trata, desde los principios de la exploración, tratar de reconstruir capas de memoria o palimpsesto, que puedan dar cuenta de las remembranzas/recuerdos que dotan de elementos y códigos visuales y narrativos a la composición de imagen y que luego, pueden ser verificables a través del análisis retórico de Roland Barthes (1986).

PALABRAS CLAVE

Imagen; Memoria; Multimedia; Audiovisuales; Anamnesis; Palimpsesto; Retórica.

INTRODUCCIÓN

“La imagen aquí no guarda memoria de lo que fue en el pasado para ejercer su reposición en el presente, sino que ofrece el recordatorio de que el presente resulta precisamente de ese flujo de cambio de lo que estuvo”.

José Luis Brea (2010, p. 43)

Actualmente, nuestra experiencia visual es sometida a un múltiple bombardeo de imágenes. Sin embargo, estas parecen ausentes en referentes y significado. Esta podría parecer una apreciación muy personal, pero es justo y a partir de esta visión de mundo, desde la que me gustaría plantear el enfoque de mi proyecto de investigación creación como posible método para recuperar la anamnesis memoria colectiva de mis estudiantes, y a su vez, dotar de referencias y significado a sus procesos de composición de imagen.

Poderoso, me parece el hecho de no encontrar referentes, vestigios y/o códigos visuales dentro de las composiciones de imagen de mis estudiantes. Esto, hace que vuelva sobre los procesos de memoria colectiva y en línea de tiempo histórica, tratar de entender como se conecta lo vivido, lo percibido y lo captado a través de nuestra propia vida, con la carga de mensajes, referentes y códigos visuales que pueden componer la imagen. Y que creo, le dan ese poder de la permanencia en el tiempo y de significado.

A partir de aquí, quiero hacer una revisión de conceptos y autores, que hasta ahora llevo y que podrían empezar a vislumbrar la ruta metodológica que tendría mi propuesta de investigación creación:

1. De la Investigación como Problema de Diseño

Frente a este tema, y de como se aborda una investigación como problema de diseño, aparece la casuística. En este caso, la ausencia de referentes y significados en las imágenes, como punto de partida hacia un proceso de ideación / investigación, sobre la trama cognitiva que encierra esta naturaleza o fe-

nómeno; y que pone en funcionamiento un pensamiento no lineal o complejo basado en la experiencia. (Horta, 2020)

2. Desde Brea y su visión de imagen como estructura enjambrada

Acercas del objetivo principal de esta investigación y que es, la de explorar los procesos que rodean e intervienen en la composición de imagen desde la anamnesis memoria colectiva, el autor José Luis Brea (2010) descubre una estructura enjambrada y difícil de establecer. Esto, por cuanto está hiperconectada y compuesta por escenarios, nodos de problemas y en términos gráficos, equivalente a un rizoma matricial. Desde este enfoque y basándonos en los elementos, que según el autor componen una imagen:

- Objeto
- Soporte
- Origen
- Coordenadas

Digamos que, se podrían <<mapear>> estos elementos, en línea de tiempo e historia, como códigos vinculados a los procesos de experiencia vivida por los estudiantes y sus procesos de composición de imagen.

3. Hypommene como Memoria

En lo que se puede denominar <<memoria del ser>> Brea (2010) habla del hyponmene o suceso como elemento constitutivo de la memoria y del impulso mnemónico como activador de esta. En otras palabras, y en teoría, se podría levantar un mapa de coordenadas espacio temporales, que ubiquen a los estudiantes desde la anamnesis memoria colectiva; y tratar de recuperar esos instantes cortados en el tiempo, como activadores de los procesos de composición.

4. Ecuación Oteizana de esta Investigación Creación

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Puede la anamnesis memoria colectiva de estudiantes afines a los programas multimedia y audiovisuales, potenciar su composición de imagen?

OBJETIVO GENERAL

Investigar en la creación de imagen de estudiantes afines a los programas de multimedia y audiovisuales, el concepto de anamnesis memoria colectiva.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Realizar un diagnóstico de un grupo representativo, el cual permita recoger información, que brinde un panorama de estudiantes afines a los programas multimedia y audiovisuales, con relación a su pensamiento de composición de imagen.

2. Determinar que momentos específicos, han ayudado al estudiante a propiciar su agudeza compositiva, desde su anamnesis memoria colectiva.

3. Proponer y desarrollar un modelo de visualización temporal – histórico del estudiante, que permi-

ta realizar ejercicios de creación / composición de imagen.

4. Aplicar el modelo propuesto, mediante ejercicios o actividades para la creación de imagen.

METODOLOGÍA

Enfoque: Método mixto

Nivel del estudio:

Primera fase: Exploración y descubrimiento (Relatorías, Cartografías y Recordación)

Segunda fase: Revisión y transcripción de datos

Tercera fase: Organización y categorización de datos.

Cuarta fase: Análisis de datos (Uso de análisis cualitativo)

Quinta fase: Diseño de ejercicios. Validación de método.

ALCANCES ESPERADOS

Visualización de datos del mapeo histórico de los estudiantes afines a los programas multimedia y audiovisuales.

Ejercicios de composición de imagen a partir de la anamnesis memoria colectiva de los estudiantes.

Una investigación creación que valide la composición de imagen, a partir de la recuperación de memoria colectiva de estudiantes afines a los programas multimedia y audiovisuales.

REFERENCIAS

Brea, J. L. (2010). Las tres eras de la imagen imagen - materia, film, e-image. Madrid: Ediciones Akal, S.A.

Horta, A. (2020). Seminario: fundamento del diseño de investigación. Maestría en diseño y creación interactiva. Universidad de Caldas.

Barthes, R. (1986). Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces. Barcelona.

Cristoriffo. (2013, 6 diciembre). La máquina de sombras//cristo riffo (2013-2016) [archivo de vídeo]. Recuperado 24 agosto, 2019, de https://www.youtube.com/watch?time_continue=16&v=XY0jufeev0A

Manovich, I. (2006). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. España. Ediciones Paidós.

Deleuze, G. (1984). La imagen-movimiento. Barcelona: Paidós.

Norman, D. A., Gascón, M. V. S., & del Amo, T. (1985). El aprendizaje y la memoria. Madrid: Alianza.

Apuntes para la creación de una plataforma digital para el registro, seguimiento y estructuración de procesos de investigación-creación en diseño artes

Autor: Alexander Velasco Díaz

E-mail: alexander.22119220544@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

RESUMEN

Esta ponencia muestra los avances logrados hasta ahora para el proyecto de grado “El diseño como agente para la resignificación de la memoria. Explosión del 7 de agosto de 1956 en Cali”, de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Lo hace a partir de la revisión bibliográfica centrada en las categorías de memoria, memoria oficial, resignificación y contramonumento, claves para entender cómo el diseño se articula en los procesos de resignificación entre la memoria y los públicos.

PALABRAS CLAVE

Contramonumento; Memoria; Memoria oficial; Resignificación de la memoria.

INTRODUCCIÓN

La resignificación de la memoria emerge como una necesidad de individuos, colectivos o instituciones que se han visto excluidos de las narraciones y procesos oficiales o que han encontrado insuficientes o amañadas sus versiones. En el caso de la explosión del 7 de agosto de 1956, encuentro que los medios de comunicación actuales y de la época, de donde los ciudadanos de Cali han extraído las difusas y variadas explicaciones al suceso, se limitaron a la transmisión de leyendas poco profundas, que ciertos grupos políticos y económicos, por su parte, redituaron la catástrofe con la caída del general Rojas Pinilla, o con la adquisición de los terrenos devastados a precios bajos.

Para el caso de esta ponencia se exponen los resultados de la revisión bibliográfica realizada hasta ahora para la definición parcial de las categorías de memoria, memoria oficial, resignificación y contramonumento, conceptos clave que me acercan a claridades importantes sobre las distinciones entre subcategorías como memoria social, colectiva e histórica; el papel de las versiones oficiales y la importancia de las alternativas; el carácter cambiante y subjetivo de la memoria, que hace de la resignificación un aspecto suyo intrínseco; y la emergencia constante de formas contrahegemónicas de poner en común las narrativas de sucesos pasados.

Queda en deuda entender o construir la articulación del diseño en esos procesos. Ya en una lectura, Halbwachs tira puntadas para comprender cómo lo visual se imbrica con la memoria.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El 7 de agosto de 1956, poco después de la media noche, explotaron 6 camiones cargados de dinamita en la estación del ferrocarril de la calle 25 con primera, en Cali. La explosión, que devastó un radio de 8 manzanas dejando miles de cadáveres y cientos de familias damnificadas, tuvo un relato oficial de sus causas en el que finalmente se endilga como error al General Rojas Pinilla, quien un año después pierde el poder viendo como Cali, la ciudad que fue su bastión electoral, sale a celebrar masivamente su derrota.

La historia que los caleños actuales tienen de la explosión, además de pobre en detalles y significación, está cruzada por leyendas difusas de medios de la época, algunos adheridos al oficialismo por motivos económicos y otros de línea opositora, que velan las implicaciones sociopolíticas y urbanísticas que definieron el futuro de la ciudad.

Esto es grave porque implica que la ciudadanía no ha establecido un vínculo con el pasado que aporte significación al presente. La investigación periodística de la que se parte, aporta datos poco estudiados que apuntan a un sabotaje perpetrado por miembros del ejército, este suceso nos muestra cómo la violencia política y sus intereses puede cambiar los destinos de un país y sus habitantes; cuestión nada distante del contexto actual.

“Cali renació de las cenizas” fue el nombre escogido para el proyecto de periodismo multimedia que inició esta inquietud y que culminó en una web (<https://calirenacio.com>). Ahora se plantea el diseño de espacios interactivos como activadores de la apropiación de la memoria de la explosión del 7 de agosto de 1956 en Cali.

JUSTIFICACIÓN

La apropiación y resignificación de la memoria es de vital importancia en un país con una carga tan grande de violencia como Colombia. Conocerla, llevarla a nuestra emoción y dinamizarla en nuestras prácticas cotidianas y visiones de país, es un paso grande para evitar el ciclo nefasto de la guerra y los abusos políticos.

Dar voz a quienes sobreviven a todo tipo de injusticias y vejaciones, y no solo a los actores privilegiados de nuestros hechos de violencia, además de una forma de reparación simbólica, es una necesidad histórica y una deuda en nuestros relatos y cultura, una ficha faltante, fundamental, en el rompecabezas social que somos.

Entonces vale la pena pensar el diseño como engranaje esencial en los procesos de divulgación y resignificación de la memoria de una ciudad, más allá de mera herramienta de visualización de información. Puede ser un actor estratégico con la capacidad adicional de proponer herramientas nuevas y pensar estrategias por fuera de las fronteras estrechas del grafismo.

Por esto, este proyecto puede ser útil para dos tipos de actores: los ciudadanos, capaces de transitar hacia sujetos históricos, pero con escasas herramientas, escenarios y caminos; los centros y casas de memoria del país, que en su actividad alterna a la hegemonía de la historia oficial, no cuentan con recursos, ni herramientas al alcance de sus posibilidades, tampoco con conocimientos sobre las posibilidades que el diseño puede aportar.

Así, este proyecto busca encontrar o definir el rol que puede jugar el diseño en la divulgación, apropiación y resignificación de procesos sociales e históricos relevantes. De esa manera explora la relación entre memoria y el diseño como articulador de discursos y narrativas en los imaginarios sociales más allá de las fronteras estrechas del grafismo (rol limitado que parece ocupar en gran medida en los centros de memoria) y lo caracteriza como actor esencial en los procesos de divulgación y apropiación de la memoria de una ciudad.

OBJETIVO GENERAL

Reconocer al diseño interactivo como operador de mecanismo de resignificación de la memoria en la construcción de narrativas alternas a las oficiales en el caso de la explosión del 7 de agosto de 1956 en Cali.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Caracterizar el diseño interactivo como práctica social en los procesos de socialización y apropiación del conocimiento.
2. Analizar la construcción de sentido de la memoria desde el diseño interactivo.
3. Contrastar las narrativas de los actores sociales que vivenciaron la explosión del 7 de agosto de 1956 con las versiones oficiales del suceso.
4. Determinar elementos del diseño interactivo para la construcción de narrativas alternas a la oficial en el caso de la explosión del 7 de agosto de 1956 en Cali.

METODOLOGÍA

Enfoque: Sociocrítico. Mi proyecto pretende dar herramientas para la apropiación de una memoria poco investigada desde la academia, en el contexto de un Centro Nacional de Memoria Histórica mediado por intereses de un partido y unas clases con intereses políticos, además de comenzar a construir herramientas que posibiliten el posicionamiento de procesos de memoria alternativos a los oficiales.

Método: Cualitativo

Población: Sobrevivientes de la explosión, habitantes de la ciudad de Cali.

Instrumentos: Revisión bibliográfica, revisión documental, entrevista semi estructurada, observación participativa.

CONCEPTOS O AUTORES PRINCIPALES

Memoria

Hablamos de memoria o memorias (dada la diversidad de narrativas e interpretaciones) para referirnos a la interpretación subjetiva del pasado que hace un grupo en el presente. Desde la sociopolítica el tema se centra en las víctimas de sucesos históricos de violencia extrema, la tensión entre sus relatos y los oficiales, y las formas de reparación.

Esto para aclarar que el concepto de memoria no se trata aquí desde su carácter fisiológico, tampoco desde el sentido histórico del término, sino desde la manera como distintos grupos y personas construyen sentido de hechos o coyunturas pasadas que median (desde la nostalgia o el trauma) prácticas actuales en distintos escenarios como, por ejemplo, la familia. El concepto tiene una arista de sumo interés para este proyecto y es el de narrativas de memoria, que “son construcciones sociales comunicables a otros, ya que los sentidos del pasado se construyen y cambian en relación y en diálogo con otros y otras, que pueden compartir y confrontar las experiencias y expectativas, individual y grupalmente”. (Jelin et al., 2018)

Que socialmente la memoria pueda comunicarse y someterse a discusión pública de cara a su constante reconstrucción, implica que desde la práctica del diseño se puede elaborar herramientas, tanto técnicas como metodológicas, como estratégicas, para apoyar procesos de apropiación y resignificación. Esto en sí no plantea nada nuevo dado que el diseño es un recurso ampliamente usado por distintas instituciones y grupos para difundir, y hasta imponer, narrativas de memoria, la cuestión aquí sería encontrar o construir cómo actúa el diseño en la articulación narrativas-pú-

blicos en el marco de la memoria, y en este caso: cómo el diseño puede apoyar procesos de difusión, alternos a los oficiales, para la apropiación y resignificación.

Un aspecto a considerar en el marco teórico, y que me genera profunda inquietud, es la distinción entre memoria social, colectiva e histórica. Parece que es una discusión que ha hecho tradición la de cuestionar las denominaciones ofrecidas por Halbwachs (2004), y parece generar una confusión que ha llevado a algunos investigadores e investigadoras a usar de forma indistinta dichos conceptos, o por lo menos los de memoria histórica y colectiva.

Memoria oficial

La memoria tienen en muchos casos una importancia vital en procesos políticos por distintos motivos. Colombia es un ejemplo perfecto por lo evidente de la intención de algunas instituciones o grupos de instaurar narrativas de memoria útiles a sus intereses. En los últimos años hemos asistido a sendas arremetidas contra la JEP y el Centro Nacional de Memoria Histórica, por ejemplo. Impedir la puesta en común de relatos con nombres de autores materiales e intelectuales de crímenes de todo tipo, puede garantizar la estabilidad de instituciones cooptadas por grupos de poder, garantizar el apoyo ciudadano a través del consenso y arraigar narrativas convenientes al statu quo, entre otras. Establecer una memoria útil implica desechar narrativas de otros grupos lo que abre brechas y crea tensiones entre distintos tipos de actores.

La explosión del 7 de agosto de 1956, para este caso puntual, fue usada como arma política contra el general Gustavo Rojas Pinilla, quien deja el poder un año después, lo que Cali, su antes bastión electoral, sale masivamente a celebrar. No deja de ser raro que las versiones de los medios de comunicación no pasaron de ser meras leyendas y el suceso parece no tener investigaciones profundas, además de la realizada por la compañía que vendió la dinamita al ejército, que afirma la probabilidad de que la explosión se tratara de un sabotaje.

En estos casos los medios de comunicación, la publicidad y el diseño, conforman sendos mecanismos que articulan el discurso oficial para su apropiación en públicos muy amplios. Vale la pena recordar los carteles contra la chicha que distribuía Bavaria en la segunda década del siglo pasado. “La chicha embrutece, no tomes bebidas fermentadas” reza una de las publicidades que evidentemente desvincula la bebida de su historia y relevancia cultural, en función de intereses de una familia recordada en nuestro país por su impresionante poder político y económico.

De todas maneras siempre se van a encontrar grupos de resistencia que enfrentarán la discriminación, institucionalización y anquilosamiento de las narrativas institucionales. En este sentido es de interés mencionar proyectos como el Museo popular de Siloé, que, creado al margen de cualquier institución, es un museo de objetos cotidianos que cuentan historias sobre los habitantes del barrio, sus leyendas, mitos y sucesos históricos más relevantes. Un museo disperso y caótico, en apariencia, que toma sentido en la narración de su fundador, residente de toda la vida que ha visto pasar por las calles del barrio tanto a legendarios guerrilleros como pandilleros, ciudadanos comunes y personajes de fantasía, locales y extranjeros, cada uno dejando como huella algún objeto cargado de anécdotas no registradas por los museos de la “alta cultura” de siempre.

Resignificación

La búsqueda de sentido a través de la memoria se realiza desde un contexto histórico y político determinado, desde una noción de presente. Esta circunstancia implica que dicho sentido se construye de

distintas maneras por distintos grupos o sujetos pues sus miradas se ubican en distintos contextos. Esto nos lleva a suponer la imposibilidad de recuperar un pasado fijo, cosa que entraña el acto de recordar en sí como una práctica de significación y resignificación.

La resignificación vendría siendo, entonces, un proceso en el que se construye, altera, transforma, el sentido de un suceso pasado, para un grupo o sujeto, en el marco de un presente social, político y cultural, alterando una narración propia o iniciando una disputa por la validez del sentido construido.

Resignificar es por esto un proceso propio del acto de recordar, estrechamente ligado a la memoria y a nuestra necesidad de habitar el presente mediados por nuestra capacidad de encontrar sentido en el pasado.

Como no hay imparcialidad en la creación de significado, la memoria es un campo de disputas entre grupos, sujetos e instituciones. Esto es fundamental para entender que sea cual sea el resultado de este proyecto, si tiende a generar o resignificar narrativas sobre la explosión del 7 de agosto de 1956, los nuevos sentidos que se generen serán, de todas maneras, parciales, efímeros, subjetivos y propios de las preocupaciones de mi interpretación del presente.

Contramonumento

Este concepto, que apareció durante la revisión bibliográfica, me pareció de particular interés por que me acerca a formas alternativas de hacer memoria.

Después de la segunda guerra mundial las maneras tradicionales de conmemorar parecían insuficientes frente a la dimensión de los sucesos. Las formas de monumento tradicional (estático, hegemónico, eterno) se acercaban más a una forma totalitaria de hacer memoria, contradicción insalvable si se opera desde el marco de la tradición.

Los contramonumentos se oponen, entonces, de todas las maneras posibles a los monumentos tradicionales. Pueden ser efímeros, itinerantes e involucrar la participación del público para romper la distancia objeto-sujeto; a nivel de significación tienden a permitir la libre interpretación oponiéndose a las narraciones estáticas propias de los memoriales convencionales. (Young, 1992)

Sobre este concepto Stevens, Franck y Fazakerley (2012) proponen dos categorías: por un lado los contramonumentos que desde la creación se oponen a los temas y formas tradicionales, y por otro los que hacen una crítica a los temas y formas de monumentos ya existentes.

Al respecto, en la búsqueda de referentes para el estado del arte, encontré Stolperstein del artista alemán Gunter Demnig, quien se dedicó durante años a buscar las direcciones de las residencias de los deportados por el régimen nazi a campos de concentración. Con esa información procedió a fabricar bloques en concreto de 10 × 10 sobre los que colocaba una placa con información de una víctima (generalmente nombre, ocupación y fecha de deportación), para luego instalarlo como un adoquín más frente al último domicilio de la víctima.

RESULTADOS ESPERADOS

A pesar de que los objetivos general y específicos todavía no dan cuenta de mi interés real en el tema, tengo ciertas claridades sobre los resultados que espero con el proyecto.

La exploración a realizar sobre la relación entre el diseño y procesos de memoria, además de un desarrollo teórico, podría aportar herramientas, tal vez metodologías, desde la investigación a través del

diseño, para la apropiación o resignificación de la memoria, no sólo de la explosión del 7 de agosto sino también de iniciativas similares.

Respecto a la explosión como narrativa de memoria, espero desarrollar una versión que, apoyada en el diseño como puente estratégico entre narrativa y públicos, aporte a la construcción de sentido de un suceso decisivo pero difuso en los habitantes actuales de la ciudad. Una versión a partir de la cual cada sujeto pueda construir una relación propia con el pasado desde el presente, rica en detalles y de impacto evidente, tal vez medible, en la ciudad.

CONCLUSIONES

La construcción de nuevas narrativas de memoria emerge con la poca solidez y apropiación de las construidas oficialmente desde medios de comunicación en el caso de la explosión del 7 de agosto de 1956. Aún hoy, un suceso tan relevante para la ciudad de Cali, cuenta con poca investigación académica, amén de los medios de comunicación, que actualmente repiten las mismas versiones difusas.

La diversidad y subjetividad propias de la memoria evidencia que las narrativas que se generan en grupos, instituciones e individuos son construcciones que se hacen desde un presente ubicado en contextos políticos, sociales y culturales. Por esto, sería un error y una contradicción que este proyecto partiera de la intención de generar una narrativa única desligada del interés de incluir a otros actores en su desarrollo o apropiación.

La importancia de construir, o enriquecer, las narrativas existentes radica en que las oficiales tienden a institucionalizar la memoria convirtiéndola en camino de una vía, desligándola de alternativas que no sean útiles a su discurso, a veces haciendo todo lo posible por anularlas.

La memoria como campo de estudio parece haber contemplado desde sus inicios la insuficiencia de las formas tradicionales de conmemorar, difundir y apropiar, estableciendo evidentes relaciones con el diseño y el arte para construir alternativas desligadas de la oficialidad.

El concepto de memoria está fuertemente ligado al de narración, de lo que se desprende la posibilidad de generar estrategias, herramientas o metodologías desde el diseño para apoyar los procesos de resignificación y apropiación.

REFERENCIAS

Arévalo, L. (2016). Caracterización y análisis de la incidencia de la (in) comunicación en la apropiación social de la memoria en relación con los sucesos de violencia política: el caso del municipio de El Carmen en Norte de Santander (Tesis de maestría). Universidad del Norte, Barranquilla, Colombia.

Aumont, J. (2013). *La imagen*. Barcelona: Paidós.

Barinaga López, B., Moreno Sánchez, I. and Navarro Newball, A., (2017). La narrativa hipermedia en el museo. *El presente del futuro. Obra digital*, (12), pp.101-121.

Burke, P. (2005). *Visto y no visto*. Barcelona: Crítica.

Stevens, Q., Franck, K. A., & Fazakerley, R. (2012). Counter-monuments: The anti-monumental and the dialogic. *The Journal of Architecture*, 17(6), 951-972. <https://doi.org/10.1080/13602365.2012.746035>

Frascara, J., (2013). *¿Qué Es El Diseño De Información?*. Argentina: Ediciones Infinito.

Gomrich, E. (1987). *La imagen y el ojo*. Madrid: Alianza Editorial.

Gombrich, E. (2003). *Los usos de las imágenes*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica.

Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva*. Zaragoza, España: Prensas Universitarias de Zaragoza.

Moreno, I., (2002). *Musas Y Nuevas Tecnologías: El Relato Hipermedia*. Barcelona: Paidós.

Pelta, R., (2004). *Diseñar Hoy*. Barcelona: Paidós.

Sánchez, G. and Escallón, M. (2007). Memoria, imagen y duelo. *Conversaciones entre una artista y un historiador. análisis político*, [online] (60), pp.60-90. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/anpol/v20n60/v20n60a04.pdf> [Acceso 19 Ago. 2019].

Tapia, A., (2005). *El Diseño Grafico En El Espacio Social*. Buenos Aires: Nobuko.

Young, J. E. (1992). The Counter-Monument: Memory against Itself in Germany Today. *Critical Inquiry*, 18(2). <https://doi.org/10.1086/448632>

Material bibliográfico por revisar

Halbwachs, M. (2004b). *Los marcos sociales de la memoria* (1.a ed.). Barcelona, España: Anthropos.

Muller, F., & Bermejo, F. (2013). Las fuentes de la memoria colectiva: los recuerdos vividos e históricos. *Revista de Psicología*, 31(2), 247-264. Recuperado de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/7619>

Pineda, E. (2017). La construcción social de la memoria en el espacio: una aproximación socio-lógica. *Península*, XII(1), 9-30. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1870576617300016>

Rosauro, E. (2017). HACER LA HISTORIA: Narraciones visuales de la violencia en América Latina. *Americanía. Revista de Estudios Latinoamericanos*. Nueva Época, (5), 213-242. Recuperado de <https://www.upo.es/revistas/index.php/americania/article/view/2042/2173>

Vázquez, M., & Leetoy, S. (2016). Memoria histórica y propaganda. Una aproximación teórica al estudio comunicacional de la memoria. *Nueva época*, (26), 71-94. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0188-252X2016000200071&lng=es&nrm=iso

Jelin, E. (2002). *Los trabajos de la memoria*. Madrid, España: Siglo XXI de España Editores.

El diseño tejido tradicional Emberá Chamí como elemento preservador del acervo cultural

Autora: Laura Cuenca Orozco

E-mail: laura.22118228378@ucaldas.edu.co

Estudiante de Maestría en Diseño y Creación Interactiva

RESUMEN

En las ciudades, las personas se han acostumbrado a ver indígenas de la nación Emberá en diferentes puntos de la ciudad, ofreciendo a los habitantes, artesanías vistosas como collares, manillas o aretes, pero poco se sabe que para dicha comunidad, estas artesanías son un medio de expresión de su cultura y su cosmogonía, es la metáfora del cordón umbilical que los mantiene unidos a toda su tradición, cultura y territorios, a la historia y a sus ancestros, esta acción “sencilla” de tejer, es la manifestación de formas plasmadas provenientes de sus creencias, de la naturaleza o cosmogonía, ilustradas a través de los colores, son vías para plasmar su rica tradición cultural y su legado, lo que le ha permitido a la comunidad Emberá mantener su legado de generación en generación.

Este documento hablará de los intereses investigativos en y por la comunidad Emberá residente en Caimalito, del departamento de Risaralda. La investigación es de orden cualitativa esto debido a que su enfoque es comprender los fenómenos, realizando un abordaje y exploración desde la perspectiva de los propios participantes, en su entorno natural.

Esta investigación tiene como finalidad, realizar un aporte significativo en la construcción de historicidad cultural a través del diseño del tejido Emberá y sus creaciones artesanales tradicionales.

PALABRAS CLAVE

Diseño; Tejido; Historicidad; Cultura Emberá.

INTRODUCCIÓN

La comunidad Emberá está construida principalmente por dos grupos: los Dobida (gente de río) y los Eyabida (gente de montaña) y a su vez se dividen en Katío y Chamí, originarios geográficamente de límites entre el departamento del Chocó y Risaralda. Pero actualmente esta comunidad está a lo largo del país en más de 18 departamentos. Comunidad resistente a la violencia en sus territorios, demostrando tenacidad frente al exterminio físico y cultural debido al desplazamiento forzado y al conflicto armado, por sus secuelas destructivas sobre el tejido étnico y cultural de estos grupos, el desplazamiento forzado genera un claro riesgo de extinción, cultural o física, de los pueblos indígenas. Los que ya estaban en riesgo con anterioridad al impacto del conflicto armado, se acercan al fin; los que no, entran en la categoría de alto riesgo de extinción cultural y física. (Auto 004 de 2009, p. 11)

En la comunidad Emberá, la artesanía es la expresión del quehacer de los pueblos, de sus costumbres, del uso que dan a los instrumentos, por tanto, superan el objeto como un elemento netamente decorativo ya que construyen su cultura en la cotidianidad de la caza, la siembra, el ritual. Aunque cabe aclarar que los tejidos narran diferentes historias, por ejemplo: los Emberá Dobida en sus tejidos narran la siembra, la cosecha, la vida diaria en el territorio, de ahí sus colores fuertes. Tejen los canastos, la cerámica y los collares en chaquira mientras entonan canciones en lengua maternal; con los Emberá Katío, sus tejidos están relacionados con la selva, el río y los animales, de allí recoge el amarillo, el café, las

gamas de verde. La mujer es la que cría y cuida las especies menores, y los Emberá Chamí, sus tejidos están relacionados con su lengua originaria, su cosmovisión y el mundo espiritual, así como la constante comunicación que tienen con la selva.

Con lo anterior se debe resaltar, que la conexión que el pueblo Emberá tiene con su tejido y sus artesanías trasciende más allá de este plano físico, debido a que se transforma en una expresión de su cosmogonía, es el cordón umbilical que los mantiene unidos a sus territorios y a su historia.

Contextualizando esta investigación tiene ubicación en el corregimiento de Caimalito, de la ciudad de Pereira en el departamento de Risaralda, con una comunidad de 140 familias Emberá Chamí, los cuales han encontrado en el tejido una forma de recolección de recursos para sus familias, sin abandonar lo que el diseño sigue significando para la construcción de las piezas artesanales.

Partir de un supuesto de comprender el entramado que surge a través de la historicidad del tejido Emberá, esta investigación es de orden cualitativo de corte interpretativo porque lo que se busca es interpretar la realidad que se ve a través y que está plasmada en el tejido.

PROBLEMÁTICA

¿Cómo vincular el rescate, la conservación y la transmisión del diseño tejido tradicional, a un proceso de preservar el acervo cultural Emberá Chamí?

JUSTIFICACIÓN

Las comunidades Emberá recalcan el hecho que, a través de la artesanía, especificando el diseño del tejido, tiene la capacidad de contar historias y tradiciones ancestrales, conservando todo un universo intraducible de recuerdos, enseñanzas ancestrales, vida y territorio, que cada uno de sus tejidos y colores son únicos y significativos y tienen la capacidad de sostener la cultura Emberá, y a la vez hacer de esta producción una posibilidad generadora de ingresos, debido esto a que según cifras de Min comercio, en Risaralda, el 36% de la población encargada de la producción artesanal son originarios de grupos étnicos o indígenas (Artesanías de Colombia, 2018).

Esta reflexión se profundiza si se toman en cuenta que la Unesco (2003) , reconoce que las técnicas artesanales tradicionales como la manifestación más tangible del patrimonio inmaterial, por lo que su labor es salvaguardar las tradiciones que a través del tejido y su construcción como vinculación a sus técnicas y conocimientos utilizados en la actividad artesanal se transmiten y se conservan a otras personas de su misma comunidad, y como a través de esos tejidos se puede entrever el relato de la historicidad cultural de una comunidad como la Emberá.

Teniendo en cuenta lo anterior, se debe resaltar el tipo de artesanía creada por la comunidad Emberá Chamí de Caimalito Risaralda, las cuales a través de chaquiras realizan tejidos de diversos colores y figuras, los objetos y las formas que crean estas familias representan un medio de expresión artística las cuales a su vez representan el universo simbólico de esta etnia, dichas chaquiras aunque no son el material originario de sus ancestros, hoy en día son las piezas más apreciadas por la comunidad Emberá, debido que por medio de ellas, pueden tejer piezas de manera vistosa y altamente atractivas no solo para sus relatos, sino también para el comercio, su construcción se hace desde telares hechos en madera, ensartando a mano y tejido con aguja, para la elaboración de manillas, collares, pulseras y hasta anillos, pero se debe resaltar que una de las piezas más apreciadas por los Emberá son los Okama y los Otapa con diseños geométricos cuidadosamente creados, representativos del entorno natural.

OBJETIVO GENERAL

Potenciar el diseño tejido tradicional Emberá Chamí como elemento de expresión del acervo cultural.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Comprender el acervo cultural Emberá Chamí a través diseño de su tejido tradicional, como elemento de preservación cultural.
2. Identificar los procedimientos o procesos de transmisión de conocimiento presentes en el tejido tradicional Emberá Chamí.
3. Caracterizar diseño tejido tradicional como forma de interpretación del acervo cultural Emberá Chamí.
4. Analizar los elementos presentes en el tejido tradicional Emberá Chamí como constructos de conservación y transmisión del conocimiento.

METODOLOGÍA

En la metodología de la investigación se plantea desde lo cualitativo debido a que la investigación de este carácter, se enfoca principalmente en comprender los fenómenos, “El enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados” (Samiperi, 2003, pág. 358). Esta metodología tiene como finalidad un acercamiento para indagar sobre sus costumbres, su cultura, sus valores, ritos, en general su historicidad y sus características esenciales como comunidad y cultura étnica artesanal.

Teniendo en cuenta que la investigación está naciendo, esta reflexión lo que busca es vislumbrar el diseño metodológico, el cual estará orientado a Investigación participativa lo que busca promover la producción colectiva de conocimiento, en esta comunidad, (Durston & Miranda, 2002) Teniendo en cuenta el texto de “Design synthesis, An act of Research through Design” (RtD) contextualiza en la importancia y las consideraciones que como entes investigadores, representaremos frente a la comunidad, y como esta, es el punto clave de este tipo de enfoque metodológico.

“Al adoptar un enfoque participativo de la (RtD), creemos que los practicantes tienen la responsabilidad de incluir las contribuciones de los participantes en su proceso para que los diseños resultantes reflejen las aspiraciones de la comunidad que participa. Además, la toma de decisiones y las conexiones entre las contribuciones de los participantes y los resultados finales deben hacerse explícitas; Es responsabilidad de los profesionales encontrar formas de documentar los pasos intermedios de la co-creación para hacer que su proceso sea más transparente e inclusivo” (Claisse , Dulake, & Petrelli, 2019)

Como herramientas y técnicas de recolección de la información se proponen: Etnografía (diario de campo), la construcción de historias de vida, y la entrevista (cuestionario de la pregunta semi-estructurada). Adicional a ello cabe resaltar que a la luz del texto de Bill Gaver , me parece sumamente valioso rescatar el portafolio con anotaciones, para que sea el producto académico y científico para la presentación de resultados en un nuevo conocimiento, debido esto a que aspectos y minucia en los detalles, generan que la investigación a través del diseño, que tenga una postura más allá de la teoría, esto debido a que se generan múltiples vías de la misma, llegando al punto que debería surgir de la práctica del diseño específico. (Gaver, 2012)

AUTORES Y CONCEPTOS PRINCIPALES

Se debe aclarar que este proceso de investigación, está en sus primeros pasos de construcción, sería apresurado definir autores cuando los conceptos principales apenas están en una etapa inicial y cuando se ha realizado de manera superficial un recorrido sobre el tema de la cultura Emberá, se tienen unos entramados y unas referencias que a lo largo de la investigación se irán exponiendo y ampliando, pero hasta ahora es un proceso de construcción que apenas comienza y se define como en proceso.

Cabe aclarar y a manera de reflexión, llegar hasta este punto de “claridad” no fue un proceso sencillo o repentino, partiendo desde una investigación inicial, (fallida) sobre cómo se podría representar y construir la identidad de una ciudad, hasta un lapso de bloqueo y una serie de obstáculos que día a día se enfrentan como investigadora, este nuevo proceso de investigación, es un proceso de construcción, de búsqueda imparable y de desintegrar obstáculos que no solo provienen del proceso investigativo, si no que a su vez de la vida misma inmerso en ese proceso académico.

RESULTADOS ESPERADOS

Los resultados esperados a través de este interés investigativo girarán en torno a los relatos de identidad Emberá, resultantes desde la investigación y la recopilación de portafolios con información detallada desde el diseño de la elaboración del tejido, exponiendo como a través de este diseño de tejido se pueden visibilizar relatar, narrar o construir historia y cultura desde y para esta comunidad.

CONCLUSIONES

Para concluir, la comunidad Emberá de Caimalito han sido una comunidad que representa la resistencia, esto a que aún se conservan familias que guardan sus costumbres y tradiciones intactas, como el tejido, la lengua y toda cosmogonía y tradicionalidad Emberá, esto a pesar del desplazamiento y movilidad a otros territorios a causas del conflicto, estas comunidades ven en la artesanía un modo de subsistir económicamente, pero sin perder el entramado y la historicidad que se teje en la artesanía. Es aquí que se plantea esta investigación, pues lo que se pretende es develar como visualizar la realidad que se ve a través del tejido a partir del supuesto de comprender el entramado que allí surge o se plasma por medio de la historicidad Emberá.

REFERENCIAS

- Artesanías de Colombia. (2018). Características sociodemográficas de la población artesanal.
- Claisse, C., Dulake, N., & Petrelli, D. (2019). Design synthesis, An act of Research through Design .
- Durston, J., & Miranda, F. (2002). Experiencias y metodología de la investigación participativa.
- Gaver, B. (2012). What should we expect from research through design.
- Samiperi, R. H. (2003). Metodología de la investigación 6 edición.

Resúmenes extendidos de
proyectos de investigación:

Línea de investigación

**Sostenibilidad,
arte, sociedad y
medio ambiente**

El diseño para la valoración y apropiación social de las expresiones y tradiciones culinarias

Autora: María Cristina Ascuntar Rivera

E-mail: maria.2211424310@ucaldas.edu.co

Estudiante Doctorado en Diseño y Creación

La presente ponencia, es una exposición relacionada con el abordaje inicial del proyecto de investigación doctoral, el cual, desde la perspectiva del Diseño, tiene como finalidad la puesta en valor y apropiación social de las expresiones y tradiciones culinarias del municipio de Pasto.

La cocina tradicional, se reconoce como manifestación del patrimonio cultural inmaterial de los pueblos; se constituye en un sistema complejo, donde están implícitos distintos factores y es el lugar donde se apalanca la identidad y pertenencia de las personas a un lugar y a una comunidad. No obstante, la cocina tradicional de las regiones de Colombia, ha sobrellevado diversas transformaciones, en su mayoría derivadas de los cambios económicos, sociales, tecnológicos y culturales evidenciados en los distintos puntos de la geografía nacional; este hecho que ha provocado la subestimación de este patrimonio, que en algunos contextos es visto superficialmente como una actividad cotidiana limitada a satisfacer una necesidad básica como lo es la alimentación, pero no se aprecia ni se reflexiona como un conjunto de expresiones y tradiciones que comprenden la esencia misma de los individuos y sus comunidades. De igual manera, la cocina tradicional ha experimentado el riesgo de desaparecer, como resultado de la ruptura de cadenas intergeneracionales y los cambios en las economías campesinas, que han traído consigo la falta de apropiación del legado culinario entre las mismas comunidades de los portadores de este acervo. En adición, las nuevas generaciones responden a otras expectativas y demandas en el campo de la alimentación, como consecuencia de la globalización.

Ante el escenario descrito anteriormente, el Ministerio de Cultura a través de la Dirección de Patrimonio y el Grupo de Patrimonio Cultural Inmaterial, presentó la Política para el conocimiento, la salvaguardia y el fomento de la alimentación y las cocinas tradicionales de Colombia (2012), la cual se construyó a partir de unos elementos de diagnóstico que permiten visualizar el panorama nacional de la problemática.

Con respecto al panorama existente en el Municipio de Pasto, a partir de una observación inicial del contexto, la revisión de información de distintas fuentes y diálogos con expertos en el ámbito culinario local, se han logrado detectar algunas situaciones como son: Limitado registro documental sobre la culinaria tradicional nariñense y del Municipio de Pasto; optimización de los tiempos de cocción, con ingredientes de producción industrial alejados de la tradición alimentaria; los procesos agroindustriales y la importación de semillas, ha provocado la ausencia de producción de semillas nativas, trayendo consigo el incremento en el consumo de alimentos derivados de semillas foráneas o cruzadas; la ley se impone a las tradiciones culinarias; la mayoría de las portadoras de los saberes culinarios son escépticas frente a procesos de salvaguardia de sus tradiciones; finalmente está el desconocimiento de la mayoría de la población –principalmente de las actuales y nuevas generaciones– sobre el patrimonio culinario de la región.

Ahora bien, en el ámbito local también se reconoce el desarrollo de proyectos encaminados a la salvaguardia de la identidad de las prácticas culinarias tradicionales. En su mayoría, estos procesos

han aprovechado las oportunidades e incentivos otorgados por entidades, principalmente públicas, que concentran sus esfuerzos en la salvaguardia de los saberes culinarios. No obstante, aún no se ha logrado consolidar una cultura culinaria realmente valorada y con procesos significativos de apropiación social. Es en esta instancia, donde el Diseño como disciplina creativa, de enfoque social y participativo, que profundiza en la relación ser humano-contexto y posibilita entretener redes entre los individuos, comunidades e instituciones, entra a jugar un rol trascendental para favorecer el desarrollo sostenible del patrimonio culinario. Según lo anterior, surge la pregunta ¿De qué manera se podría incrementar la valoración y así mismo, fortalecer procesos de apropiación social de las expresiones y tradiciones culinarias el municipio de Pasto, desde la perspectiva del Diseño?

Por otra parte, cabe anotar la justificación de esta investigación que se lleva a cabo con el propósito de aportar al conocimiento existente respecto de las tradiciones culinarias del municipio de Pasto, y así mismo, pretende realizar una reflexión sobre estos saberes, en procura de configurar bases sólidas que permitan generar escenarios y procesos para la valoración y apropiación social del patrimonio culinario de este territorio. Lo anterior se enmarca en las directrices dispuestas por la ley colombiana, y el objeto de estudio establecido en el marco del doctorado y en la línea de investigación, que son en toda medida un llamado por el reconocimiento, conservación y valoración de los saberes tradicionales culinarios que configuran la cultura de la región. En este caso, hay una justificación teórica donde el papel del diseñador y su mirada particular de entender la relación entre las prácticas cotidianas, los saberes tradicionales y los objetos practicados, ofrece una apuesta prometedora y articulada con el aporte de elementos de desarrollo sostenible para el patrimonio culinario y los posibles impactos del proyecto.

Sumado a lo anterior, en este punto cabe hacer mención de la Lista Representativa del Patrimonio Cultural Inmaterial del Ámbito Nacional (LRPCI), que actualmente incluye dos manifestaciones culturales de Pasto: el carnaval de negros y blancos, y el oficio artesanal del barniz de Pasto mopa-mopa. Este listado, que tiene como fin sensibilizar a la ciudadanía sobre la diversidad de formas en que se manifiesta el patrimonio cultural inmaterial vivo en la actualidad, no contempla las tradiciones culinarias del municipio de Pasto, puesto que tampoco se dispone de un Plan Especial de Salvaguardia (PES) que respalde dicha inclusión. Por lo anterior, existe una justificación temática que permite actuar en beneficio de las tradiciones y expresiones culinarias del municipio de Pasto, la cual está respaldada por lo establecido en la Política para el conocimiento, la salvaguardia y el fomento de la alimentación y las cocinas tradicionales de Colombia (Ministerio de Cultura, 2012), donde se determina que los procesos de salvaguardia promueven la adopción de acuerdos entre los actores sociales, estrategias y planes de acción para la gestión del patrimonio, logrando puntos de convergencia que coadyuven en la apropiación social de este acervo, de manera comprensible, entendible y empática.

Finalmente, para la construcción de los antecedentes, se toma como base el tema central a abordar, que es la limitada valoración y escasa apropiación de las expresiones y tradiciones culinarias del Municipio de Pasto; así mismo, se tienen en cuenta los propósitos trazados inicialmente descritos en los objetivos específicos. Según esta problemática se establecen cuatro subtemas, que más adelante intentan direccionar la configuración de las categorías de análisis, junto con sus respectivas variables, indicadores y resultados esperados.

1. Saberes culinarios tradicionales.
2. Representación de tradiciones culinarias.
3. Escenarios participativos de expresiones culinarias.
4. Procesos de apropiación del patrimonio.

REFERENCIAS

- Badani, P. (Mayo de 2014). Al-Grano: formas de pensar mundos. (F. I. Imagen, Entrevistador) Obtenido de Pat Badani: <http://www.patbadani.net/index.html>
- Camacho, J. (2014). Una cocina exprés. Cómo se cocina una política pública de patrimonio culinario. En Mercado, consumo y Patrimonialización: Agentes sociales y expansión de las industrias culturales en Colombia (págs. 169-200). Instituto Colombiano de Antropología e Historia ICANH.
- Delgado, T., Herrera, F., Franco, I., & Rubio, J. (2015). Design in the development of food industries. A strategy for fostering the Colombian gastronomic patrimony. 2nd International Conference on Food Design (págs. 46-61). New York: Food Studies Schools of Public Engagement.
- Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño. La realización de lo comunal. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.
- Manifestaciones y saberes del patrimonio cultural en el mercado tradicional. Estudio de caso: Plaza de mercado de Manizales, Colombia. (2014). Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Obtenido de Maestría en Diseño y Creación Interactiva: <http://www.maestriaendiseno.com/tesis/>
- Ministerio de Cultura. (2012). Política para el conocimiento, la salvaguardia y el fomento de la alimentación y las cocinas tradicionales de Colombia. Bogotá D.C.: Ministerio de Cultura de Colombia. Obtenido de <http://www.mincultura.gov.co/Sitios/patrimonio/bibliotecas-de-cocinas/tomos/tomo17.pdf>
- Normatividad puede apagar el fogón de las cocinas tradicionales. (2015). elmundo.com. Obtenido de El Mundo: https://www.elmundo.com/portal/cultura/cultural/normatividad_puede_apagar_el_fogon_de_las_cocinas_tradicionales.php#.XpneXIMzaqQ
- Ocampo, A. (2019). Patrimonio plazas de mercado. Obtenido de Patrimonio plazas de mercado: <http://www.patrimonioplazasdemercado.com/>
- Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real. Madrid: Hermann Blume Ediciones.
- Plan de Desarrollo Departamental Mi Nariño 2020- 2023. (s.f.). Gobernación de Nariño. Obtenido de http://xn--nario-rta.gov.co/files/2020/Gobernacion/Programa_de_Gobierno_-_eWEB_int_2.pdf
- Plan de Desarrollo Municipal de Pasto 2020 - 2023. (s.f.). Alcaldía de Pasto. Obtenido de <http://pastolagrancapital.co/mdegobierno/>
- Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 . (s.f.). Departamento Nacional de Planeación. Obtenido de <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Prensa/Resumen-PND2018-2022-final.pdf>
- Red Latinaamericana de Food Design. (2018). Red Latinaamericana de Food Design. Obtenido de redLaFD : <https://www.lafooddesign.org/>
- Reissig, P., & Lebendiker, A. (2019). Food Design: hacia la innovación sustentable. Buenos Aires: Banco Interamericano de Desarrollo.
- Rodríguez, C. M. (2016). Sabores de la ciudad imaginada - Tunja. Tunja: Ediciones Universidad de Boyacá.
- Sicard, A., & Malagón, V. (2016). PAN Transmisión y herencia de un oficio. XV Festival Internacional de la Imagen - XIII Foro Académico de Diseño (pág. 68). Manizales: Universidad de Caldas.
- UNESCO. (2019). Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO. Obtenido de Unesco: <https://es.unesco.org/>

Identidad Sonora como herramienta para la apropiación del territorio. Caso Paisaje Cultural Cafetero

Autora: Daniela Cárdenas Bermúdez

E-mail: daniela.22119236716@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

RESUMEN

El lenguaje sonoro como narrativa encuentra en el campo creativo espacio para generar nuevos modelos expresivos experimentales que resignifican el conocimiento, apelando a la memoria sonora de las comunidades lo cual puede establecer identidad con su contexto, resultando ser una adecuada herramienta para generar conciencia sobre la preservación, cuidado y apropiación de los territorios. Es desde este punto donde el problema planteado en este documento se propone un acercamiento a la identificación de marcas sonoras, que además de ser portadoras del diálogo establecido entre individuos, tanto habitantes como visitantes del Paisaje Cultural Cafetero (PCC), y su entorno, permitan destacar con gran fidelidad cualidades propias de la región que configuren la memoria colectiva de sus actores principales, puesto que el lenguaje sonoro no solo puede describir aspectos ambientales de cada cultura sino que además tiene la capacidad de otorgar significado histórico.

PALABRAS CLAVE

Identidad Cultural; Memoria colectiva; Lenguaje Sonoro; Patrimonio Cultural

INTRODUCCIÓN

Si el Paisaje Sonoro, concepto designado por Murray Schafer en 1969, es característico de cada comunidad, es porque esta al tiempo tiene la posibilidad de condicionarlo, siendo la primera sensible a variaciones temporales y espaciales (Maggiolo, 2002) es decir, cada una de las actividades realizadas por el hombre sobre, en o dentro de la naturaleza son fuentes sonoras que aportan diferentes cualidades a su respectivo Paisaje Sonoro, entonces, trabajar desde la comunidad es fundamental para dar contexto a las narrativas que se puedan generar, pues son sus diálogos, percepción e interacciones con el entorno los que configuran aquello establecido como el “sentido de lo propio”.

Para esto se hace necesario poder acceder a la comunidad que se encuentre directamente permeada por el desarrollo y los cambios culturales promovidos por la concepción del PCC como patrimonio cultural, en donde el café ya no se explota solo como grano sino como cultura que se generó a su alrededor, conocer sus interacciones y percepción sobre dicho contexto, pues son sus actores principales quienes deben reconocer y exponer los sonidos propios antes de hacerlos reconocibles por otros actores, hacer del lenguaje sonoro un portal para dar muestra de la identidad de un territorio a partir de su memoria colectiva, dando espacio a la práctica no solo para entretejer memoria e identidad, sino a partir de ella generar conocimiento, un conocimiento que no deba sacrificar “el sentido estético, simbólico, político y cognitivo”, como lo nombra Silva (2016) al hablar de la documentación desde la imagen, por el contrario que permita difundir la documentación y difusión de una identidad y apropiación del territorio que incentiven su sostenibilidad.

Dentro de la reconfiguración territorial y económica del PCC es observable la concepción del turismo de la memoria, fincas y haciendas que reemplazan o complementan su actividad agrícola con

la evocación del pasado (Mayorga, 2015). Este turismo cultural suele ser planteado desde elementos visuales como los álbumes familiares, o aquellos artefactos que con los avances tecnológicos han sido adoptados como objetos de colección, sin embargo, las características sonoras de cada comunidad no solo tienen la capacidad de describir su contexto, sino que además son portadoras de mensajes históricos, convirtiéndose en una fuente importante de información.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El Paisaje Cultural Cafetero, conformado por 51 municipios de los departamentos de Caldas, Quindío, Risaralda y Valle, de Colombia se encuentra en cierta medida homogenizado, su paisaje ha sido alterado y moldeado según las necesidades de la actividad principal que se dio luego de la colonización antioqueña, actividad caficultora, es allí donde surgen costumbres que marcaron la región no solo en su actividad económica, sino en su gastronomía, vestimenta, música, dialecto, entre otras cualidades propias de dicho contexto sociocultural. Sumado a esto, dicho terreno no fue sencillo de colonizar, pues sus laderas exigían necesidades especiales tanto en la arquitectura de las casas como en la infraestructura vial para transportar entre otros productos, su producto estrella, al grano de café. Es por esto que no solo es un paisaje agroproductivo, pues su riqueza no se basa actualmente solo en el café, sino que además se convierte en un paisaje experiencial (Rincón, 2018) Dado que los turistas no sólo están interesados en conocer el grano de café, sino en disfrutar una taza de café, en una finca cafetera y trajes típicos como el de la chapolera, mientras escucha la historia de su raza pujante.

Después de una investigación interdisciplinaria e implementando el modelo de delimitación para justificar el cumplimiento de los criterios V y VI establecidos por el Centro de Patrimonio Mundial en 2008, la Unesco inscribe el Paisaje Cultural Cafetero (PCC), como Patrimonio Mundial, en el año 2011 siendo ejemplo productivo y tradicional, digno de ser conservado y protegido.

Criterio V. “Ser un ejemplo destacado de formas tradicionales de asentamiento humano o de utilización de la tierra o del mar, representativas de una cultura (o de varias culturas), o de interacción del hombre con el entorno, sobre todo cuando éste se ha vuelto vulnerable debido al impacto de cambios irreversibles”.

Criterio VI. “Estar directa o materialmente asociado con acontecimientos o tradiciones vivas, ideas, creencias u obras artísticas y literarias que tengan una importancia universal excepcional”.

JUSTIFICACIÓN

En Colombia el destino del campo y la zona rural es cada vez más incierto, el uso de su suelo responde a las actividades económicas y las posibilidades socioculturales de los habitantes. Gracias al auge del “grano de oro” la caficultura, impulsada por instituciones como la Federación Nacional de Cafeteros, se expandió por las tierras del antes llamado eje cafetero, convirtiéndose en la más importante actividad económica de la región, transformando el paisaje, teniendo cada vez menos árboles de sombrero y más plantas de café, dando paso a lo que hoy conocemos como el Paisaje Cultural Cafetero, sin embargo, según el análisis del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo en el año 2004 (PNUD) debido a diferentes crisis, entre ellas la cafetera, diferentes familias que fueron tradicionalmente cafeteras han debido replantear soluciones tanto a problemas de carácter social como productivo, propiciando esto una reconfiguración tanto en el territorio como en el capital social.

Si bien la declaratoria de patrimonio puede tener una estrecha relación con el turismo, esta actividad no fue acogida por las familias cafeteras a partir de dicha declaratoria, sino como alternativa económica para resistir a un contexto en crisis, en donde la pérdida de protagonismo del grano de café como producto, impulsó una reconfiguración no solo territorial sino económica con la instrumentalización de la cultura. (Mayorga, 2015)

Este tema de investigación surge desde el rol como diseñadora, estudiante de maestría en Diseño y Creación interactiva y constante visitante del Paisaje Cultural Cafetero (PCC), donde al haber tenido la oportunidad de visitar diferentes fincas y reservas ecológicas del PCC se me presentan reflexiones en torno a:

La transformación dada por la intervención antropogénica que ha tenido el paisaje natural en torno a un producto agrícola, como es el café y la cultura resultante de éste, ¿es posible que además de aquellos trajes típicos y cualidades arquitectónicas, es decir aquella identidad visual, también se pueda hablar de una identidad sonora, es decir, aquellas señales sonoras con significado propio, que además de complementar la experiencia sensorial de dicho paisaje patrimonializado, sirva como herramienta en la construcción de memoria colectiva?

Teniendo en cuenta que la radio es aún una importante herramienta informativa en esta zona del país ¿Es posible crear narrativas por medio del lenguaje sonoro que sirvan como apoyo en la potencialización para la apropiación del territorio? Si bien las marcas sonoras pueden tener cualquier origen, son los diferentes grupos sociales y culturales quienes les dan su respectivo significado.

ESTADO ACTUAL

Desde el primer semestre de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Cohorte XIII, el tema de investigación ha tenido diferentes ajustes según los planteamientos de las finalidades esperadas y buscando puntualizar tanto el contexto como la comunidad a estudiar; si bien mi interés de investigación desde el comienzo ha estado ubicado la reconfiguración que ha tomado el PCC alrededor del grano de café como elemento turístico y no agroproductivo y el Paisaje Sonoro como elemento comunicativo y portador de diálogos, me he realizado diferentes cuestionamientos sobre cuál sería la categoría más apropiada para abordar tal tema de investigación, para esto he pedido sugerencias en la revisión de literatura al profesor Mario Humberto Valencia quien estuvo encargado de dictar el seminario de Diseño Sonoro, entendiendo que el Paisaje Sonoro ofrece múltiples opciones que van desde la Evaluación, Análisis, Clasificación hasta la creación de Diseño Sonoro, por tal se me hace fundamental tener claro a dónde busco y no busco llegar para así, poder crear de forma acertada el Marco Teórico para el proyecto propuesto.

Además desde el seminario Tópicos Avanzados en Diseño dictado por el profesor Jaime Pardo Gibson, surgieron nuevos cuestionamientos, sobre la posibilidad generación de conocimiento a través de la práctica en la aún tan tímidamente nombrada, investigación-creación, principalmente desde el texto “La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia” de Sandra Johana Silva-Cañaverl (2016) desde lo que ella llama la visión integradora del saber, dejando diferentes reflexiones sobre cuáles podrían ser los alcances tanto académicos como creativos del problema planteado.

Como resultado de este proceso, me encuentro en una nueva revisión de literatura, planteando en el presente documento unos Objetivos y Metodología a modo de aproximación y como guía para el enfo-

que se busca, los cuales estarán sujetos a cambios según la definición y estructuración del problema de investigación.

OBJETIVO GENERAL

Destacar la relevancia de las marcas sonoras del Paisaje Cultural Cafetero reconocidas por sus actores principales, como portadoras de diálogos en la construcción de memoria colectiva.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar marcas sonoras que evidencian cualidades socioculturales de la comunidad seleccionada.
2. Interpretar los procesos de identidad sonora de los actores principales del PCC.
3. Describir las actividades socioculturales del PCC que generan fuentes sonoras constructoras de la identidad colectiva.

METODOLOGÍA

Se propone metodología Cualitativa de tipo fenomenológico en donde a través de la participación pasiva se pueda identificar marcas sonoras por medio de actores principales del PCC, quienes comparten las relaciones portadoras de cualidades, experiencias y significados socioculturales del entorno-sujeto que configuran la memoria colectiva de la comunidad, las cuales determinan dicho paisaje sonoro como elemento comunicativo que puede dar visibilidad de su cultura a individuos externos.

AUTORES PRINCIPALES O CONCEPTOS

Turismo basado en el Paisaje

Para fines de este tema investigación toma importancia el abordar el paisaje como elemento que está en constante reconfiguración, pues no se puede negar la constante intervención que responde a necesidades económicas y socioculturales del contexto dando como resultado al “paisaje como el escenario en que se reproducen transformaciones permanentes que son resultado de los valores, políticas y condiciones económicas en constante evolución” (Guhl, 2008, p.35). En donde, para este caso del PCC, han sido sus cualidades tanto culturales como territoriales las cuales han dado paso a su reconfiguración de paisaje agroproductivo a patrimonio cultural con atractivo turístico plantándose una “valoración del paisaje como recurso integrador de la oferta turística” (Suárez, 2014, p.6). Sin embargo, teniendo en cuenta la fragilidad a la que puede estar sometido el paisaje con cada interacción e intervención antropogénica, se hace necesario comprender los límites entre la apreciación y valoración del paisaje y su conversión a un simple objeto de consumo, lo cual advierte que “es necesario reflexionar sobre la necesaria relación armónica entre el desarrollo turístico, el ambiente y el paisaje. El proyecto de paisaje debería tener en cuenta la sostenibilidad de sus recursos naturales y culturales”. (Román, 2018, p.715)

Actores principales y Memoria Colectiva

Si bien la declaratoria de Patrimonio de un paisaje se hace desde una institucionalidad sirviendo como estrategia político-económica para la conservación, reivindicación y preservación de unos valores excepcionales. (Mayorga, 2015, p.56)

“Para el caso del Paisaje Cultural Cafetero (PCC) es fundamental tener presente el valor de los actores locales, pues es este un patrimonio experiencial y discursivo que expresa los diversos espacios cotidianos y funcionales que son producto de la caficultura.” (Rincón, 2018, p.92)

Al buscar generar un discurso de identidad a partir de las cualidades de una comunidad, se hace primordial primero la identificación y discusión de estas significaciones sociales con los actores locales pues “Se deben entender las circunstancias en que viven las comunidades que poseen o están a cargo del patrimonio ambiental, ya que en la mayoría de los casos, existen condiciones adversas que les impiden cumplir con los principios fundamentales para la conservación de su entorno”. (Rubio y Gabino. 2012, p.88)

Paisaje sonoro como elemento comunicativo

Shafer (1977) definió el Paisaje Sonoro como “sonidos producidos en un espacio determinado, con una lógica o sentido otorgado por el entorno social en el que se producen y que además indican la evolución de dicho entorno o sociedad” entonces la identidad sonora toma significados propios y diferentes dependiendo desde el contexto en el cual se ubique y su percepción está mediada por las experiencias e interacciones de los actores locales “Por tal motivo, los sonidos propios de una comunidad, producto de la relación sujeto- entorno y sujeto-sujeto, deben ser reconocidos y expuestos por sus actores principales, para que de esta manera las condiciones que acompañan la configuración de la identidad se vuelvan visibles ante individuos externos”. (Cárdenas y Martínez 2015, p.131) Además las marcas sonoras son portadoras de gran fidelidad de las cualidades socioculturales de una comunidad, lo cual resulta útil en el proceso de generación de sentido e identidad, pues el paisaje sonoro no es solo característico de la comunidad de la genera sino que además se encuentra es sensible a las variaciones de la misma, en donde “posible hablar del Paisaje Sonoro como un macro discurso que da una mayor visión a los modos y formas de vida de una comunidad. (Woodside, 2008 citado por Cárdenas y Martínez 2015, p.132)

RESULTADOS ESPERADOS

Desde estos acercamientos tanto a los conceptos o autores como al problema de investigación, más allá de una clasificación o evaluación del Paisaje Sonoro generado alrededor del PCC, lo que se espera es una configuración o manera de fortalecer la identidad por medio del lenguaje sonoro como manera alternativa de llegar al conocimiento y su capacidad para comunicar y comprender los valores que generan el sentido de lo propio en una comunidad, no para la promoción de su territorio como objeto de comercialización, sino como una fuente limitada de recursos, que si bien merece ser valorada y reconocida, también necesita ser protegida dentro de un marco de desarrollo sostenible, en donde el comprender las particularidades de la comunidad no se proponga desde la sola recolección de datos, sino que permitan plantear una reflexión permanente del contexto.

CONCLUSIONES

Cuando se habla del Paisaje Cultural Cafetero, normalmente en lo primero que pensamos es en su expresión arquitectónica, los colores en las fachadas de sus fincas, su paisaje montañoso y verde, es decir, un discurso basado en la cultura ocular, sin embargo, según los autores revisados, la configuración de cada contexto cuenta con sus propias características sonoras, portadoras del diálogo que se ha dado entre la comunidad y el entorno, pudiendo entonces entrar esta identidad sonora en reflexión frente a la categoría de “Paisajes culturales” de la UNESCO los cuales son “creados, formados y preservados por los vínculos y las interacciones entre el hombre y su entorno”, considero entonces que si se habla de un paisaje experiencial, esta dimensión del sonido debe comenzar a tomar valor como elemento identifica-

dor y diferenciador de la cultura, no solo como herramienta de análisis sino como dadora de significado en la percepción y comprensión, por parte de los individuos, del entorno que les rodea, reflejando los vínculos del territorio no solo con su temporalidad, sino con los diálogos que allí se dan.

REFERENCIAS

Cárdenas-Soler, R. N., & Martínez-Chaparro, D. (2015). EL Paisaje sonoro, una aproximación teórica desde la semiótica. *Rev.investig.desarro.innov*, 5(2), 129-140.

Guhl, A. (2008). *Café y cambio de paisaje en Colombia, 1970-2005*. Bogotá. D. C.: Fondo Editorial Universidad EAFIT

Maggiolo, D. (2002). *Estudio de Música electroacústica. Proyecto Paisaje Sonoro*

Uruguay. Escuela Universitaria de Música. Montevideo.

Mayorga, C. D. A. (2015). Paisaje Cultural Cafetero, Patrimonio de la Humanidad. La cuestión del discurso patrimonial en contraste con el paisaje de la ca cultura. *Territorios*, 32, 35-59. Doi: dx.doi.org/10.12804/territ32.2015.02

Núñez, F. (2016). La Calidad del paisaje sonoro en relación con el diseño sonoro y urbano de calles comerciales. *Investiga Territorios*. pp.32-51

PNUD. (2004). *Eje Cafetero. Un pacto por la región informe regional de desarrollo humano*. Manizales: LitoCamargo

Ltda.Rubio, L., Gabino, P. (2012). *Gestión del patrimonio arquitectónico, cultural y medioambiental. Enfoques y casos prácticos*. © los autores, 2012.

Rincón Cardona, Fabio. (2018). Modelo explicativo territorial para paosajes agroproductivos en Colombia, caso Paisaje Cultural Cafetero. *Perspectiva Geográfica*, 23(1), 89-103.

Román, R. (2018). Turismo y Paisaje. Estrategias desde el proyecto de paisaje para el desarrollo turístico de la región costera del Gran La Plata. In: X Seminario Internacional de Investigación en Urbanismo, 4th ed. Córdoba: Editorial de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba, pp.711-728

Schafer, R. M. (1977a). *The soundscape. Our sonic environment and the tuning of the world*. Vermont, Canadá: Destiny Books.

Silva-Cañaveral, S.J. (2016). La investigación-creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. *Rev.investig.desarro.innov*, 7(1), 49-61. doi: 10.19053/20278306.v7.n1.2016.5601

Suárez Chaparro, R. H. (2014). El paisaje como recurso turístico en las áreas naturales protegidas: caso reserve de la Biosfera Janos, Chihuahua, México. *Revista*

Diseño Interactivo para la Memoria del Conflicto y la Reflexión sobre el Territorio

Autor: Juan Carlos Morales Peña

E-mail: juan.22119220558@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

RESUMEN

La presente ponencia da cuenta de la evolución y el estado del proyecto de investigación - creación; que como estudiante de la Universidad de Caldas, en Manizales -Colombia; desarrollo como trabajo final para optar al título de maestro en Diseño y Creación Interactiva.

Su propósito es; además de contribuir a la memoria del conflicto armado en el país y a la reflexión sobre el territorio por medio del diseño interactivo y participativo; aportar al conocimiento sobre los principios, los métodos, las técnicas y las herramientas de esta especialidad de la disciplina, mediante la investigación a través del diseño o investigación fundamentada en proyectos, como la denominan Fíndeli et al., (2008, citado en Ballesteros y Beltrán, 2018, inserto p. 32); donde la creación en sí misma; el artefacto, el contenido, la obra o producto; así como el proceso de diseño, tienen relevancia proporcional a la investigación; en la medida que mantiene un elevado rigor en su desarrollo, en la documentación y la difusión; lo que conlleva a conclusiones y resultados tanto en la teoría y la práctica, como en la enseñanza o la formación en la disciplina.

PALABRAS CLAVE

Memoria histórica; Diseño interactivo; Relatos de vida; Diseño participativo.

INTRODUCCIÓN

El proyecto se lleva a cabo principalmente en la ciudad de Cali, en el contexto del aislamiento preventivo voluntario supuesto por la pandemia mundial ocasionada por el Covid- 19, que condiciona hasta el momento el abordaje del mismo por medios virtuales. Y está motivado por el interés de aportar a la paz en Colombia, a la reflexión sobre el territorio, la participación democrática y la reconciliación, así como por el desarrollo de habilidades y competencias en investigación creación a través del diseño.

Para su realización se han establecido conexiones entre la Casa Museo de las Memorias del Conflicto y la Reconciliación, de la Secretaría de Paz y Cultura Ciudadana, de la Alcaldía de Cali, por medio de la Subsecretaría de Derecho Humanos y Construcción de Paz; el laboratorio ViveLab de la Universidad de Caldas, a través de la dirección del Doctorado en Diseño y Creación; y el Semillero de Creación Audiovisual e Interactiva, de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas, de Bellas Artes Institución Universitaria del Valle, de cuya coordinación soy parte.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En términos generales; el conflicto armado en Colombia es una realidad a grandes rasgos conocida. Sin embargo; sobre la experiencia del mismo, se puede decir que tiene para sus gentes, al menos dos miradas contrastantes en función del territorio en el que habitan.

La primera, la de aquellas personas que en el amplio sector rural del país y de forma directa o muy cercana a su familia, hicieron parte del conflicto: lo propiciaron, lo secundaron, lo continuaron, lo vi-

vieron o lo sufrieron. Y la segunda; la de aquellas que habitando en los grandes municipios y ciudades capitales, jamás experimentaron, o al menos no con una intensidad similar o comparable, acciones de guerra fruto del conflicto político económico entre las partes. Es decir; jamás tuvieron que vivir hostigamientos, incursiones o tomas guerrilleras o paramilitares, enfrentamientos bélicos entre estas fuerzas y el ejército nacional, campos minados, ejecuciones extrajudiciales, desplazamientos o reclutamiento forzado, entre otras barbaridades.

La memoria histórica sobre estos hechos, resulta entonces fundamental en el doble sentido de servir como una forma de reparación simbólica para las víctimas y sobrevivientes del conflicto; pero también como recurso para la comprensión y la conciencia sobre el impacto de la guerra, por parte de quienes no la sufrieron directamente, y para evitar su repetición.

Por tal razón en 2011; el entonces presidente de la República: Juan Manuel Santos Calderón, promulgó la Ley de Víctimas y Restitución de Tierras (ley 1448 de 2011), que además de reconocer por primera vez la existencia de un conflicto armado en Colombia, crea el Centro Nacional de Memoria Histórica (en adelante CNMH) como un deber del estado, que no supone la construcción de una narrativa oficial de los hechos, sino un apoyo y garantías a las iniciativas ciudadanas en búsqueda del derecho a la verdad, la justicia y la reparación. (Torres, 2019, p. 2)

Así mismo en Cali; unos años más tarde, y teniendo en cuenta que el municipio se ha constituido como una Ciudad-Región receptora de población víctima, de personas en proceso de reintegración y ex-combatientes del Suroccidente colombiano, pero también en armonía con las dinámicas del país que se dirigían a la firma de los acuerdos de paz entre la guerrilla de las FARC-EP y el Estado Colombiano; su administración local determinó en su plan de desarrollo “Cali Progresando Contigo 2016 - 2019”, la estructuración de un espacio para el diálogo sobre la paz, para la reparación simbólica de las víctimas y para la memoria de la guerra en esta región del país, que hoy se conoce como Casa Museo de las Memorias del Conflicto y la Reconciliación.

Esta memoria regional, que implica así mismo una reflexión sobre el territorio, que se debe continuar reconstruyendo en el tiempo, pero que necesariamente debe transitar de generación en generación para evitar su pérdida, podría encontrar en el diseño interactivo y participativo, un recurso estratégico para facilitar la elucidación de algunos hechos y desarrollar otras formas de diálogo; pero sobre todo: para hacer más accesible la información a diversas audiencias, en especial la población más joven, y potenciar el significado de lo que pasó. Pues como lo expresa Manzini (2016), es en “la capacidad de proporcionar sentido a las cosas, donde el diseño debe demostrar su especificidad, donde puede hacer una contribución más original que cualquier otra disciplina”

En consecuencia con todo lo anterior; la pregunta que guía este trabajo de investigación - creación, donde se espera contribuir al reconocimiento del conflicto armado en nuestra región, y al saber hacer de la disciplina, sus métodos, técnicas y herramientas específicas, es: ¿Cómo a través del diseño interactivo y participativo se puede contribuir a la memoria del conflicto armado en el Pacífico colombiano y a la reflexión sobre el territorio en jóvenes habitantes de la región?

OBJETIVO GENERAL

Interpretar cómo un conjunto de productos o recursos didácticos interactivos contribuyen a la memoria del conflicto armado en la Región Pacífico de Colombia, a la reflexión sobre el territorio y a la reconciliación ciudadana, dirigido a jóvenes habitantes de la región.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Reconocer posturas e ideas de la población objetivo, con relación al conflicto armado en la región Pacífico de Colombia, por medio del establecimiento de canales de diálogo, la reflexión y la producción de contenidos sobre el tema.

2. Identificar las estrategias y los recursos que el Museo Casa de las Memorias del Conflicto y la Reconciliación utilizan en sus propósitos o funciones misionales, por medio de observaciones de campo y entrevistas abiertas con personal de la institución.

3. Diseñar productos y recursos didácticos interactivos para la memoria sobre el conflicto armado en la región Pacífico colombiana y la reflexión sobre el territorio, con base en las posturas e ideas de la población objetivo sobre el tema, y la información expositiva y de archivo del Museo Casa de las Memorias del Conflicto y la Reconciliación.

4. Analizar los procesos, las interacciones y los significados que los productos y recursos didácticos diseñados tienen en la población objetivo, por medio de entrevistas y observación.

METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta que el presente trabajo se desarrolla con el propósito complementario a su objetivo general y específicos, de apropiarse de la investigación-creación como estrategia para la generación de conocimiento en el campo del diseño, especialmente desde la investigación a través del diseño de Findeli et al., de 2008; siguiendo un procedimiento riguroso que permita su integración al escenario académico superior en Colombia y el resto del mundo. A continuación se presenta el diseño metodológico del trabajo, la aproximación epistemológica o concepción de conocimiento, las estrategias de indagación y los métodos específicos, proyectadas para su abordaje, que permiten identificar el enfoque general del mismo, explicando las fases o momentos en los que se realiza, así como el estado de ciertos procesos.

Aproximación epistemológica

Siguiendo las denominaciones sobre los elementos que configuran un marco para la investigación, señalados y recomendados en Creswell (2009). Para este trabajo se asume como perspectiva o paradigma de concepción del conocimiento el constructivismo social, que se apoya en las ideas de que los significados o las interpretaciones de la realidad, que son variadas y múltiples en función de la diversidad cultural, son así mismo desarrolladas (construidas) de forma subjetiva y en interacción o participación de unas personas con otras.

De igual forma, se asume la noción de diseño ontológico de Winograd y Flores (1986, citado en Escobar, 2016, p. 128.) pues se entiende que al diseñar (procesos, sistemas, artefactos, mensajes, etc.) diseñamos formas de ser. Es decir; que con la acción de diseñar, que se pretende producir con quienes participan del proyecto, nos diseñamos.

Estrategias de indagación

Retomando lo planteado en la introducción de esta ponencia se determina; entre las opciones de la tricotomía preposicional introducida por Ballesteros y Beltrán (2018, p. 32); la investigación a través del diseño planteada por Findeli et al., en 2008, como la estrategia de indagación que guiará el desarro-

llo del proyecto; pues se propone que la propia creación, tanto de artefactos, como de informaciones, mensajes y contenidos, así como los métodos, las técnicas y las herramientas aplicadas en su desarrollo, guarden relevancia proporcional a los informes de investigación; debido a que como se planteó en la aproximación epistemológica, para este trabajo se asume que el diseño es ontológico y diseño e investigación producen conclusiones y resultados relevantes tanto a la teoría y la práctica sobre, para o con relación a la disciplina, como en la enseñanza de la misma.

Complementariamente; y en función de la producción de contenidos y significados, como lo referencian Clandinin y Connelly (2000, citados en Creswell, 2009, p. 26) el trabajo se apoya en la investigación narrativa, donde se escucha y se reflexiona sobre la vida de quienes participan, entrelazando o cruzando historias para producir sentido.

Métodos

En concordancia con lo anterior, el desarrollo del trabajo se apoya en diversos métodos para alcanzar sus objetivos. Así; desde el Diseño Participativo se propone entre otras actividades, la realización de talleres virtuales con diversas técnicas de expresión (dado el contexto de pandemia, pero con la expectativa que se puedan realizar de forma física); en razón de que este tipo de encuentros propician las interacciones entre quienes cooperan, aportan al conocimiento individual de las personas, permiten que la diversidad de miradas e ideas sean tenidas en cuenta en el proceso de investigación-creación, lo cual aporta significado y sentido de pertenencia a los resultados obtenidos, y contribuye al reconocimiento del potencial de diseño que todos y todas tenemos.

Por otra parte; el método de La Escucha y de La Escucha Colectiva, de Engle y Slade (2018) se escoge como mecanismo para la obtención de información, junto a la Historia de Vida como Método, de Ferraroti (2007); toda vez que en conjunto potencian la capacidad de expresión, dando protagonismo a las personas y sus experiencias. Por último; se aplica la foto-elucidación como método que permite que al incluir fotografías propias o ajenas a quienes participan en el proyecto, no solo se favorezca el diálogo o la reflexión sobre el tema de estudio sino que se propicia la emergencia de otros recuerdos y la expresión de otras o nuevas ideas, nociones, sentimientos y perspectivas. (Meo, Dabenigno, 2011, p.15)

Este método se adelanta por medio de entrevistas o mesas redondas abiertas (encuentros telepresenciales), donde de forma distendida e informal se dialoga sobre los diversos aspectos o temas que se desean abordar. Hasta el momento, se han realizado conversaciones iniciales con algunas personas del Museo Casa de las Memorias del Conflicto y la Reconciliación, que a pesar de su brevedad han permitido conocer desde sus miradas, algunos porqué de este espacio, entre otras percepciones relacionadas con la población víctima o sobreviviente del conflicto, usuaria del lugar.

Enfoque

De acuerdo a lo expuesto; la investigación - creación que se lleva a cabo se enmarca, según los planteamientos recogidos en Creswell (2009), en un enfoque netamente cualitativo, donde el conocimiento se construye participativamente, escuchando, respetando e integrando las experiencias y las ideas de quienes participan a los resultados del mismo.

Fases

Por último y para comprender el proceso general y dar cuenta del estado del trabajo, es importante evidenciar que este se desarrolla en 4 fases, que no estrictamente se suceden sino que en ocasiones se

llevan a cabo de forma paralela, se solapan o se iteran, en aras de guardar siempre atención a los objetivos y conservar el rigor en los registros del proceso; el cual se construye simultáneamente en una bitácora digital, que va dando cuenta de las experiencias vividas, las decisiones tomadas y las lecciones aprendidas, entre otros aspectos relevantes para la experiencia de investigación y de creación.

1. Fase de indagación y recopilación de información, donde se recupera material gráfico, literario, objetual, fílmico y sonoro, recuperado de Internet y otras fuentes bibliográficas, pero también del Museo Casa de las Memorias del Conflicto y la Reconciliación; en su instalación museográfica y su archivo o por medio de entrevistas con la población objetivo; que sirve de insumo o referencia tanto para la construcción de contenidos base, como para la fase creativa posterior.

Aquí se verifican y se gestionan recursos técnicos o tecnológicos interinstitucionales, por medio de acuerdos o convenios, para tenerlos disponibles en fases siguientes, a la vez que se programan las dinámicas de trabajo con el laboratorio ViveLab de la Universidad de Caldas, para las asesorías, visitas guiadas y laboratorios que se esperan desarrollar entre las instituciones.

Por último se inicia la recopilación de referentes de diseño y se especifican determinantes según el alcance, determinantes y requerimientos, en términos de los aspectos de comunicación que se esperan alcanzar, densidad y profundidad de la información, contenidos específicos, entre otros aspectos o metas del trabajo.

2. Fase de exploración técnica, de expresión y de diseño. En esta etapa se desarrollan exploraciones técnicas y de expresión con la población objetivo, con relación a sus experiencias y sus nociones sobre la paz y el territorio por medio de talleres de creación, donde se espera que de forma participativa se produzcan algunos contenidos que sirvan de insumos a los productos de diseño.

También se desarrollan procesos de síntesis de información y se realizan pruebas técnicas de modelos de comprobación de los artefactos diseñados, en busca de retroalimentación para posibles mejoras.

Al final de esta fase se toman decisiones sobre los contenidos que pasarán a la etapa de producción y optimización.

3. Fase de producción y puesta a punto de los contenidos, los soportes y artefactos definitivos y complementarios del trabajo. Donde se realizan pruebas de funcionalidad de prototipos y se analizan los resultados de investigación - creación alcanzados hasta el momento.

4. Fase de interpretación de la investigación - creación. Donde se reflexiona sobre el proceso llevado a cabo y se producen conclusiones sobre las experiencias, logros y fracasos, aciertos y desaciertos del proceso, los aprendizajes, lecciones y conocimientos alcanzados. Y se diseña el material de apoyo a la socialización y, u o difusión del proyecto.

REFERENCIAS

Alcaldía de Cali (s.f.) Casa de la Memorias del Conflicto y la Reconciliación. Consultado el 30 de septiembre de 2020 <https://www.cali.gov.co/pazycultura/publicaciones/146248/casa-de-las-memorias-del-conflicto-y-la-reconciliacion/>

Ballesteros, M. Belatra, E. (2018) ¿Investigar creando? Una guía para la investigación - creación en la academia. Universidad El Bosque.

Cancillería de Colombia (2016) Acuerdo final para la terminación del conflicto y la construcción de una paz estable y duradera. Consultado el 30 de septiembre de 2020 https://www.cancilleria.gov.co/sites/default/files/Fotos2016/12.11_1.2016nuevoacuerdofinal.pdf

Creswell, J. (2009). *Research Design. Qualitative, quantitative and mixed methods approaches*. SAGE
Engle, J y Slade, S. (2018). Escuchar para promover el cambio social: Herramientas transformadoras que impulsan la innovación comunitaria. En *Work 4 Progress* (Ed.) Plataformas que activan la innovación. Un nuevo enfoque para la cooperación internacional al desarrollo (pp. 22-40). https://obrasociallacaixa.org/documents/10280/820864/plataforma_que_activan_la_innovacion_es.pdf

Escobar, A. (2015). *Autonomía y Diseño: La realización de lo comunal*. Universidad del Cauca.

Ferraroti, F. (2007) La historia de vida como método. *Convergencia. Revista de ciencias sociales*. No.44. pp. 15-40 <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10504402>
Grau, O. (2003) *From illusion to immersion*. MIT Press.

2020 http://www.virose.pt/blog/atelier1multimedia/wp-content/uploads/2017/02/INTRO_Oliver-Grau-Virtual-Art-From-Illusion-to-Immersion.pdf

Mannay, D. (2017) *Métodos visuales, narrativos y creativos en investigación cualitativa*. Narcea.

Mansilla, A. (2000). Etapas del desarrollo humano. *Revista De Investigación En Psicología*, 3(2), 105-116. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v3i2.4999>

Manzini, E. (2016). *Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta.

Meo, A., Dabenigno, V. (2011) Imágenes que revelan sentidos: ventajas y desventajas de las entrevistas de foto-elucidación en un estudio sobre jóvenes y escuela media en la Ciudad de Buenos Aires. *Empiria. Revista de metodologías de ciencias sociales* <https://doi.org/10.5944/empiria.22.2011.83>

Sadin, E. (2018) *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Caja Negra.

Teller, J. (2016) *Guerra ¿Y si te pasara a tí?* Planeta.

Tiscornia, A. (2011) La guerra que no hemos visto: Un proyecto de memoria histórica. *Revista Eleuthera*, vol. 5, enero-diciembre, 2011, pp. 10-11

Torres Ayala, Daniela (2020). Museo de Memoria Histórica de Colombia (2012-2019) ¿Un lugar para el diálogo memorial?. *Revista Historia Y MEMORIA*, (20),135-168.[fecha de Consulta 1 de Octubre de 2020]. ISSN: 2027-5137. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3251/325162581005>

Wilches, J., Hernández, M. (2016) *Jóvenes universitarios: Percepciones y encuestas sobre el conflicto armado y paz en Colombia*. Consultado el 30 de septiembre de 2020 <https://www.scielo.sa.cr/pdf/reflexiones/v95n2/1659-2859-reflexiones-95-02-00033.pdf>

Consideraciones éticas de los diseñadores de Sistemas de Identidad de Marca útil a la sostenibilidad ambiental

Autora: Mariana Henao Salazar

E-mail: mariana.22119233407@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

RESUMEN

El ser humano está actualmente en un momento crucial para el medio ambiente. La falta de conciencia frente a las consecuencias de las acciones cotidianas, están llevando a una crisis que apenas se está viendo desenlazar. En este documento se trata la necesidad de un cambio en el rol del diseñador desde la ética, para poder lograr un cambio significativo entre los Sistemas de Identidad de Marca y lo ambiental. Dentro del diseño de marca, los Sistemas de Identidad de Marca (SIM) están relacionados a los aspectos de producción física del diseño que controlan el uso de marcas registradas y elementos de anuncios, papelería, vehículos, señalización, etc. (Marty Neumeier 2006). Con esto en cuestión, es fundamental reconocer las consideraciones éticas que actualmente atienden o deben atender los diseñadores de Sistemas de Identidad de Marca para contribuir a la sostenibilidad ambiental. La investigación propone, a través de una metodología mixta, comprender la ética del diseño en los Sistemas de Identidad de Marca útil a la sostenibilidad ambiental.

PALABRAS CLAVE

Sostenibilidad; Diseño; Sistemas de Identidad de Marca; Ética

INTRODUCCIÓN

Actualmente se vive una crisis ambiental, que apenas puede estar comenzando y el diseño tiene bastante que ver en estos asuntos. Por lo tanto, el diseño es una de las disciplinas que puede contribuir a la sostenibilidad ambiental de forma positiva o negativa, todo dependiendo del producto, sus materiales, el uso, su duración y ciclo de vida. Según Ezio Manzini (2006), los diseñadores e investigadores dentro del diseño, pueden aportar mucho en el empoderamiento de la innovación social para la sostenibilidad ambiental. Más allá, expone que estos cambios no se deben hacer solo por parte de los usuarios, sino que para poder lograr cambios reales que lleven hacia la sostenibilidad ambiental, debe cambiar también el rol del diseñador. Es decir, se necesita un cambio por parte del diseñador para poder lograr transformaciones duraderas en el impacto ambiental desde la profesión del diseño.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Generalmente se vincula a la sostenibilidad desde el diseño como un asunto de espacios físicos o lugares; sin embargo, la sostenibilidad se puede abordar desde otros campos como en los sistemas de identidad de marca habitual en el diseño visual o gráfico. La sostenibilidad entonces, según Fritjof Capra (2014), es un proceso de co-evolución donde se debe tener en cuenta la interacción con todos los sistemas vivientes, incluyendo aquellos que no son humanos. Ahora, en diseño de marca, Marty Neumeier (2006) define un Sistema de Identidad de Marca (SIM) como una construcción del siglo XX para controlar el uso de marcas comerciales y elementos de imagen comercial en publicaciones, anuncios, material de oficina, vehículos, señalización, etc. de una empresa, relacionada a los aspectos de producción física del diseño. Por lo tanto, el diseño relaciona la sostenibilidad y los Sistemas de Identidad de

Marca en la medida que interactúan directamente materiales físicos, los cuales pueden terminar siendo desechos y acciones que se suman en desplazamiento de esta crisis ambiental.

Por otro lado, los Sistemas de Identidad de Marca se basan en el uso masivo de recursos que tienen un impacto ambiental y, en el diseñador, un impacto ético. Todo lo diseñado trae implicaciones. El hecho de diseñar los productos con materiales reciclados no necesariamente es mejor, ya que al volver a ser reciclado el material se degrada. Se debe diseñar teniendo en cuenta el ciclo completo del producto (William McDonough y Michael Braungart, 1998). Como ética de parte del profesional en diseño, es importante poder proponer alternativas funcionales para la sostenibilidad ambiental. Manzini (2006) dice que dado el grado de libertad que tienen los diseñadores, se deben adoptar algunos criterios de elección sobre qué es mejor, o tomar decisiones éticas. También asegura que con cada decisión ética por parte de un diseñador se puede llevar a una micro-transformación, las cuales se pueden ir sumando para crear macro-transformaciones a futuro que generen un cambio real. Además, sugiere que no es obligación del diseñador crear considerando la sostenibilidad ambiental, sin embargo, tiene esa opción ética para poder contribuir a un cambio social-ambiental.

Entonces, para los diseñadores es fundamental replantear los procesos que se llevan a cabo para solucionar los problemas en cuestión, teniendo en cuenta aspectos éticos y ambientales. Se necesita, por lo tanto, un cambio en el rol del diseñador desde la ética para poder lograr un cambio significativo entre los SIM y lo ambiental.

JUSTIFICACIÓN

El ser humano está actualmente en un momento crucial para el medio ambiente. Como menciona Capra (2014), estamos en medio la sexta extinción masiva, la cual a diferencia de las previas extinciones masivas, es la única que es causada por actividades de una sola especie: Homo Sapiens. Capra indica que el desafío de nuestro tiempo es construir y nutrir comunidades y sociedades sostenibles. La sostenibilidad es un proceso de co-evolución, donde debemos tener en cuenta la interacción con todos los sistemas vivos, incluyendo aquellos que no son humanos.

Actualmente se vive un mundo donde lo industrializado y lo masivo forman parte esencial de la sociedad moderna. Según Tony Fry (2009), se ha llegado a un momento crítico de la existencia, recalando que uno de los desafíos de la modernidad es la “defuturización”, es decir, “la esencia de cualquier condición material de insostenibilidad, ya que actúa para quitarnos el futuro a nosotros mismos y a otras especies vivientes.” Por otro lado, Fry plantea el concepto de la “futurización” como la alternativa, donde urgen cambios y acciones que aporten a la sostenibilidad de forma que el futuro pueda tener un futuro. Esto es, la forma para lograr un futuro con futuro es al pasar desde la a insostenibilidad a la sostenibilidad.

Como se mencionó previamente, la profesión del diseño es una de las disciplinas que pueden contribuir a la sostenibilidad ambiental de forma positiva o negativa, todo dependiendo del producto, sus materiales, el uso, su duración y ciclo de vida. En el libro de Autonomía y Diseño: La realización de lo comunal, por Arturo Escobar, en específico el capítulo cuatro, “Bases de diseño ontológico”, Escobar plantea la necesidad de un diseño ontológico para poder lograr la sostenibilidad. Se trata de diseñar considerando el ser-en-el-mundo, es decir, el sujeto en el contexto actual de forma no dualista, diseñando no solo para facilitar el día a día del ser humano, sino también enfatizando la mejoría del mundo donde esté situado.

Escobar hace referencia a Winograd y Flores (1986) y Anne-Marie Willies (2006), afirmando que cada herramienta diseñada, por efecto, diseña al ser humano. Para entender esto mejor, Escobar hace referencia a la creación del automóvil o de la televisión como ejemplos claros y “radicales” de diseños que han transformado “todo un conjunto de prácticas cotidianas”. Además, “cada herramienta y tecnología es ontológica en el sentido de que, por muy humilde o insignificante que sea, inaugura una serie de rituales, formas de hacer y modos de ser”. (Escobar, 1994).

Con lo dicho previamente, se puede manifestar que la responsabilidad y el rol del diseñador en el desenlace del estado ambiental es significativamente crucial. John Ehrenfeld (2008), según Escobar (2016), propone “un nuevo marco para el rediseño de herramientas, infraestructura física e instituciones sociales como medio para fomentar cambios en la conciencia y en las prácticas” y de esta forma “analizando la intersección entre tres ámbitos - lo humano, lo natural y lo ético - para establecer un nuevo enfoque de sustentabilidad”. Por consecuencia, se puede deducir que, si el rol de los diseñadores es esencial en la creación de nuevos mundos y nuevas posibilidades, se deben replantear consideraciones desde una ética explícita para lograr “tradiciones capaces de hacer avanzar la sostenibilidad ambiental”. (Escobar, 2016) dentro de la misma disciplina.

El diseño sostenible se ha tratado en diferentes campos del diseño, sin embargo, es un tema casi ajeno en el rol de los diseñadores específicamente cuando se trata del diseño tradicional, como por ejemplo de “souvenirs” como estrategia de mercadeo de marcas registradas, o el diseño de papelería de aquellas, es decir, los Sistemas de Identidad de Marca (SIM). Es sumamente importante aclarar la diferencia entre Identidad de la Marca (IM) y un Sistema de Identidad de Marca, o SIM. Neumeier (2006) define la Identidad de la Marca como: La expresión externa de una marca, incluido su nombre, marca registrada, comunicaciones y apariencia visual. Por otra parte, define a un Sistema de Identidad de Marca (SIM) como: una construcción del siglo XX para controlar el uso de marcas comerciales y elementos de imagen comercial en publicaciones, anuncios, material de oficina, vehículos, señalización de una empresa.

Teniendo en cuenta que los Sistemas de Identidad de Marca son los medios de proyección de la Identidad de una Marca como tal, es fundamental conocer las consideraciones éticas que actualmente atiende el diseñador en el proceso de diseño de SIM y sus medios en cuestión, y así poder identificar las faltantes consideraciones éticas que deben atender los diseñadores de SIM para contribuir a la sostenibilidad ambiental. Según Braungart & McDonough (1998), el proceso de diseñar debe tener presente e incluir todo el ciclo de vida del producto. En otras palabras, se debe pensar a donde llegará el producto diseñado mucho más allá de cuando el espectador, usuario, o cliente lo obtenga.

Hay una necesidad urgente de promover nuevos modelos económicos, nuevos sistemas de producción y nuevas ideas de bienestar. Definir e implementar estos nuevos modelos es, por supuesto, muy difícil. Pero no es imposible y no tenemos que empezar desde cero. (Manzini, 2011, p.101)

ESTADO ACTUAL

El Profesor Juan P. Velásquez, MDes PhD, asesor que ha aportado al proyecto de investigación, ha gestionado varios ajustes, por lo cual el proyecto está en estado de reestructuración. Actualmente, este estudio está en la fase del planteamiento del problema donde se pretende identificar y examinar los conceptos relacionados con la ética del diseñador en consideración a la sostenibilidad ambiental. Por lo tanto, no se ha definido de forma concreta los objetivos específicos o una metodología particular de investigación. A continuación, se establecen los objetivos y metodología como aproximaciones para el futuro de la investigación.

OBJETIVOS GENERAL

Comprender las consideraciones éticas de los diseñadores de Sistemas de Identidad de Marca útil a la sostenibilidad ambiental.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Examinar los conceptos relacionados con la ética del diseñador en consideración a la sostenibilidad ambiental.
2. Anunciar la importancia ética por parte de los diseñadores en el proceso del diseño de Sistemas de Identidad de Marca.
3. Definir los desafíos actuales que limitan la posibilidad de implementar prácticas sostenibles en el diseño de sistemas de identidad visual de marcas, a partir de entrevistas y observación.
4. Identificar posibles consideraciones éticas por parte del diseñador desde el proceso de diseño de los SIM para reducir el impacto ambiental.

Tipo de problema del estudio: Teórico-práctico

METODOLOGÍA

Este proyecto de investigación tiene un enfoque de diseño metodológico etnográfico. Este tipo de diseño investigativo se refiere a, según Roberto Hernández Sampieri (2014), estudiar categorías, temas y patrones referidos a las culturas. El objeto de estudio es el sistema social, y los instrumentos de recolección de los datos más comunes son la observación participante, notas de campo, entrevistas, documentos y artefactos. El análisis de los datos se basa en la triangulación, y el producto se refiere a la explicación de un sistema social. (Sampieri, 2014, p. 472)

La metodología para llevar a cabo esta investigación es con enfoque pragmático, con métodos mixtos. Es importante la recopilación de datos, el estudio de arte, y la fundación teórica para poder entender y analizar a profundidad el problema que se afronta; análisis de textos y estadístico.

Por otro lado, se debe definir los desafíos actuales que limitan la posibilidad de implementar prácticas sostenibles en el diseño de Sistemas de Identidad de Marca, a partir de entrevistas y observación. Estas observaciones se pueden hacer a través de observación de campo o etnografía virtual.

AUTORES PRINCIPALES O CONCEPTOS

Los autores principales hasta el estado actual de la investigación son Fritjof Capra, Ezio Manzini, Arturo Escobar, y Marty Neumeier.

Fritjof Capra es un físico teórico de sistemas y ecologista, estadounidense nacido en Austria. Según Capra, estamos en medios de la sexta extinción masiva, con diferencia de las otras, esta es la primera extinción causada por una sola especie, los Homo Sapiens. La sostenibilidad es un proceso de coevolución, los humanos no podemos seguir actuando como si nuestras acciones no afectaran el resto del planeta, ya que somos como un tejido, sumamente conectados al planeta y todas sus especies. En el Acuerdo de París por las Naciones Unidas, se reconoció como crisis actual el cambio climático, y se pide con urgencia actuar de forma masiva para prevenir y reducir los daños ambientales por consecuen-

cia de actividades humanas. Se enfatiza la importancia de reducir rápidamente las emisiones de gases de efecto invernadero, cuidar de la temperatura media mundial, y consecuentemente apoyar el desarrollo sostenible.

Ezio Manzini es un diseñador y profesor de origen italiano, conocido por su énfasis en la sostenibilidad ambiental y como pensador del diseño para la sostenibilidad. Manzini trata los conceptos de la ética del diseño, ética de la responsabilidad, criterios de elección y la noción de “ética-responsabilidad”. Además, Manzini invita a los diseñadores y a los investigadores a promover y potenciar la innovación social para la sostenibilidad. Invita a proponer ideas o visiones, también activar y orientar, a colaborar con innovadores, tecnólogos y empresarios. Manzini plantea que la “interacción positiva entre las innovaciones tecnológicas y sociales podría convertirse en un poderoso promotor de formas sostenibles de vivir y producir.”

Arturo Escobar es un antropólogo colombiano de origen. Entre sus especialidades figuran la ecología política y la antropología del desarrollo, los movimientos sociales y las nuevas tecnologías. (Peñuela Uricoechea, 2006).

Escobar trata el concepto de la sostenibilidad mediante el diseño, abordándolo desde el concepto de diseño ontológico, haciendo referencia a la ontología con la siguiente afirmación: “Cada herramienta y tecnología es ontológica en el sentido de que, por muy humilde o insignificante que sea, inaugura una serie de rituales, formas de hacer y modos de ser.” (Escobar 1994)

Desde el diseño enfocado en la marca, el autor principal es Marty Neumeier, diseñador, autor y orador estadounidense que escribe sobre temas de marca, diseño, innovación y creatividad. Neumeier propone una teoría unificada de construcción de marca, abordando conceptos como Sistema de Identidad Corporativa de Marca, Imagen Comercial, y Manuales de Identidad.

Otros autores que abordan las temáticas afines al proyecto

Siempre se ha reconocido que las personas, las comunidades, las razas e incluso las naciones pueden estar condenadas o desaparecer, pero ahora estamos en un punto en el que ya no se puede suponer que, en masa, tenemos un futuro. Si lo hacemos, solo puede ser por diseño contra la condición defutidora aún acelerada de insostenibilidad. (Fry, T. 2009)

El conocimiento del diseño es de y sobre el mundo artificial y cómo contribuir a la creación y mantenimiento de ese mundo. (Cross, N. 2001)

RESULTADOS ESPERADOS

Se espera poder identificar las consideraciones éticas a tener en cuenta desde el rol del diseñador de SIM para contribuir a la sostenibilidad ambiental, y de esta forma poder tomar la investigación como aporte a la disciplina del diseño gráfico, en específico, para los diseñadores de SIM, de forma que puedan conocer las opciones, alternativas, y factores a tener cuenta al momento de comenzar un nuevo proceso de diseño de SIM.

CONCLUSIONES

La investigación se basa en un problema actual sobre la crisis ambiental, donde las acciones cotidianas están afectando directamente el medio ambiente. Los humanos se están moviendo en un tiempo donde lo masivo y lo industrializado forman parte esencial de la sociedad moderna, generando cambios

constantes en cómo se perciben los objetos y el tiempo funcional de su uso. El diseñador como creador de mundos (Escobar 2016) tiene la posibilidad de afrontar esta crisis ambiental desde su misma disciplina. Escobar hace referencia a Fry afirmando que el paso de la insostenibilidad a la sostenibilidad solo se puede lograr desde una “ética explícita de lo que se debe destruir y lo que se debe crear, material y simbólicamente.” (Fry según Escobar, 2016)

La investigación propone, a través de una metodología mixta, comprender la ética del diseño en los Sistemas de Identidad de Marca útil a la sostenibilidad ambiental.

El proyecto actualmente se encuentra en estado de reestructuración debido a varios ajustes recomendados por el asesor que le ha aportado al trabajo. Hasta el momento, este estudio está en la fase del planteamiento del problema donde se pretende identificar y examinar los conceptos relacionados con la ética del diseñador en consideración a la sostenibilidad ambiental. Se espera a corto plazo plantear los objetivos y metodología de forma concreta, y así seguir estos lineamientos para lograr un avance significativo de la investigación y obtener los resultados esperados.

REFERENCIAS

Braungart, M., & McDonough, W. (1998, October 1). The NEXT Industrial Revolution. Retrieved from <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1998/10/the-next-industrial-revolution/304695/>

Capra, F., & Luisi, P. L. (2014). 16.3 Ecological sustainability en *The systems view of life: a unifying vision*. [Los sistemas de visión de la vida: una visión unificadora] (pp 351-360). New York, NY: Cambridge University Press.

Capra, F., & Luisi, P. L. (2014). 16.3 Ecological sustainability en *The systems view of life: a unifying vision*. [Los sistemas de visión de la vida: una visión unificadora] (pp 351-360). New York, NY: Cambridge University Press.

Cross, N. (2001). *Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science*. *Design Issues*, 17(3), 49-55. Retrieved October 1, 2020, from <http://www.jstor.org/stable/1511801>

Escobar, A. (2016). Bases de diseño ontológico. En A. Escobar, *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal* (Primera ed., págs. 127-155). Popayán, Colombia: Editorial Universidad del Cauca.

Fry, T. (2009) *Design futuring: Sustainability, ethics, and new practice*. Berg.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Education.

Magdalena, Peñuela. (2006). Arturo Escobar Más allá del tercer mundo: globalización y diferencia. *Universitas Humanística*. 433-438.

Manzini, E. (2006) *Design, ethics and sustainability*. DIS-Indaco, Politecnico di Milano

Manzini, E. *The New Way of the Future: Small, Local, Open and Connected*. (2011). *Social Space*. 100-105. *Social Space*.

Manzini, E., & Vezzoli, C. (2008). *Design for Environmental Sustainability*. Springer Verlag London Limited. doi: 10.1007/978-1-84800-163-3

Neumeier, M. (2006). *The brand gap*. Berkeley, CA: New Riders.

El diseño sostenible en la valoración socio – cultural para la promoción de un territorio (municipio Victoria – Caldas, Colombia)

Autor: Miguel Ángel Molina Castaño

E-mail: miguel.22119236751@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación

RESUMEN

El objetivo de la investigación busca potenciar la valoración socio cultural desde el diseño sostenible para promocionar el territorio del municipio de Victoria – Caldas, Colombia. En donde la comunidad participe por medio de una estrategia de promoción Eco-turística que permita potenciar la apropiación territorial y así generar una sociedad sostenible.

PALABRAS CLAVE

Diseño sostenible; Co-diseño; Co-creación; Ecoturismo; Sostenibilidad; Medio ambiente.

INTRODUCCIÓN

El propósito del proyecto de investigación “El diseño sostenible en la valoración socio-cultural para la promoción de un territorio (municipio Victoria – Caldas, Colombia)” es crear contextos óptimos para la promoción de un territorio desde el diseño sostenible. En donde se busca analizar el enfoque conceptual y metodológico con el fin de potenciar su apropiación territorial y proponer una estrategia de promoción Eco-turística donde participen la comunidad del municipio de Victoria, Caldas y así generar una sociedad sostenible.

Se pretende permitir que las personas involucradas en el turismo del municipio se desempeñen en las actividades de esta área, que en la actualidad ha tomado una gran importancia en razón de la emergencia social y pública de proteger los recursos naturales y al mismo tiempo el disfrute de las comunidades sin afectaciones a ésta, con un comportamiento ciudadano de respeto a la naturaleza. Asimismo, el interés de generar recursos económicos para que el municipio en estudio invierta en este sector con criterio perdurable.

Manzini (2012) define el trabajo del diseño como la “creación de puentes (bridges) entre la técnica y la sociedad”. Entendiendo la técnica como el ámbito donde aparece la tecnología, la invención, y que puede surgir desde los laboratorios o desde los experimentos de calle. Es en esta conexión de la técnica con las personas es que aparece la innovación. (p.1)

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los problemas de la sociedad cada vez son más complejos, la falta de capacitación y formación complementaria a las comunidades por medio de estrategias dinámicas hacen que el desarrollo del territorio sea menos progresivo. Cada día se fortalece más la necesidad de que el diseño contribuya al desarrollo de la humanidad, el diseño intenta crear un lugar epistemológico en el cual ambiciona a construir un saber que le permita el diálogo con otros saberes. Si entendemos el diseño como un campo que logra extenderse a través de distintos ámbitos.

Escobar (2013) afirma que:

“El desarrollo tiene raíces más profundas en ciertas premisas ontológicas de la modernidad, especialmente la idea de progreso, la idea de lo nuevo, la idea de racionalidad y orden, la misma idea de que hay una esfera de la realidad –la economía–, independiente de lo social, de lo político y de lo cultural; todos estos son elementos que entran a formar parte de la genealogía del desarrollo”. (p. 235)

El concepto sostenibilidad desde un enfoque sistémico adquiere unas características fundamentales, donde un sistema es simplemente un conjunto de elementos (o subsistemas) relacionados entre sí. Los elementos pueden ser moléculas, organismos, entidades sociales y conceptos abstractos. Asimismo, las relaciones, interconexiones entre elementos se pueden presentar de maneras muy diferentes. (Gallopín, 2003)

El diseño sostenible es un conducto potente para el cambio. Los mensajes y las experiencias que creamos pasan por medio de las mentes y los corazones de la sociedad, tenemos la oportunidad de crear conciencia e involucrar la sostenibilidad en la cultura, asimismo cambiar las aspiraciones de consumo y estilo de vida más sostenible.

Según el autor Ezio Manzini (2016) “diseño sostenible es la creación de proyectos que general soluciones a las situaciones actuales” (p. 1).

Se logra identificar que el problema radica en la carencia de apropiación y difusión del ecoturismo a través de una estrategia de Marketing digital por parte de la administración y la comunidad del municipio.

Estos elementos diferenciadores y atractivos pueden motivar al turista a visitarlos (fauna y flora endémica, especies en vía de extinción, elementos autóctonos, etc.) y le permiten crear imaginarios turísticos a partir del entendimiento territorial. La falta de un sitio web que ofrezca todo este tipo de información, con contenido multimedia que logre incentivar al turista para que se dirija al municipio y visite todos estos atractivos turísticos que ofrece el mismo. El peso del turismo no solo es económico, sino social, político y cultural.

JUSTIFICACIÓN

El proyecto es pertinente dentro del contexto del turismo que es una actividad importante, permite el desarrollo de alternativas socioeconómicas de comunidades con identidades particulares de cada región. La difusión de los atractivos turísticos que ofrece el municipio de Victoria Caldas, permitirá conocer la variedad de factores que admitirán comprender el cómo, cuándo y para qué de su actividad promocional que permita generar sugerencias y conclusiones con respecto a la investigación.

El turismo tiene el poder de mejorar el ambiente, proveer características para la conservación por medio de estrategias ecológicas, preservar la cultura y la historia, establecer límites de uso sustentable y proteger las atracciones naturales. Si el turismo no se planifica y ejecuta adecuadamente también tiene el poder de destruir. Perjudicar la vegetación, contaminar las selvas, ensuciar las áreas de senderos ecológicos, contaminar playas, crear aglomeraciones de aguas negras, e ignorar las necesidades de la comunidad (McIntosh et al., 2006).

El municipio tiene un alto potencial turístico que es importante abordar desde el Diseño Sostenible, partiendo desde este punto es pertinente avanzar con una acción que permita la implementación de un proyecto que desarrolle actividades estratégicas de promoción del territorio con un enfoque sostenible.

De otra parte, es importante mencionar los beneficios e importancia del ecoturismo

- Proporciona empleo e ingresos a la población local.
- proyecta acciones para mejorar áreas naturales o protegidas para atraer a más eco turistas.
- Proporciona educación ambiental tanto a la comunidad local como a los visitantes.
- Fortalece la preservación y el enriquecimiento ambiental y cultural.

OBJETIVO GENERAL

Analizar el enfoque conceptual y metodológico del Diseño Sostenible para la valoración social y comunitaria con el fin de potenciar su apropiación territorial y proponer una estrategia de promoción Eco-Turística del Municipio de Victoria. (Caldas)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Examinar las diferentes propuestas teóricas, conceptuales y metodológicas para la valoración social y comunitaria del Diseño Sustentable y el enfoque de política pública nacional y municipal en la construcción de planes y programas de ecoturismo municipal.
2. Interpretar los discursos de la comunidad a través de palabras clave que se puedan convertir en expresiones de diseño desde un cambio social hacia la sostenibilidad.
3. Establecer imágenes con las que la comunidad representa el eco - turismo que permitan un cambio cultural, de apropiación social, comunitaria y de promoción del territorio.
4. Identificar las palabras que describen el territorio desde la comunidad para la propuesta de una estrategia de diseño sustentable de eco - turismo.

METODOLOGÍA

Dado que el objetivo de la investigación es “Promocionar el territorio de Victoria Caldas desde el enfoque y estrategias propias del Diseño Sostenible”, se recurrirá a un diseño no experimental que se aplicará de manera transversal debido a que la información que se obtiene y se deriva de las observaciones, entrevistas, y encuestas realizadas en el lugar de la investigación.

“La investigación no experimental se trata de investigación donde no hacemos variar en forma intencional las variables independientes. Lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, p.214).

Siguiendo a (CLAISSE et al., 2019) en su artículo “Síntesis del diseño: un acto de investigación a través del diseño” aborda un método para la obtención de resultados con los participantes que permite interpretar los datos del proceso de diseño y logra crear una reflexión y motivación a los participantes y profesionales. Esta metodología ofrece generar aportes más significativos, que permite involucrar y entender desde otra perspectiva el problema de investigación y la opinión de los participantes.

AUTORES O CONCEPTOS PRINCIPALES

Diseño sostenible (conceptos)

Manzini (2013) afirma que el diseño se divide en dos: “la parte que genera sentido que es quién lo hace, y la parte que genera soluciones que es la tecnología que esa persona o personas implementan” en el principio el diseño estaba orientado a la producción motivado por la tecnología, posteriormente surgió un cambio pensando más en la necesidad de la gente y en dar sentido a las cosas, permitiendo que los objetos se involucraran en la vida de las personas generando un cambio esencial.

“La Sostenibilidad encuentra sus principios, los más importantes, en la ecología. Y la ecología, entendida desde el diseño, es la capacidad de varios elementos diferentes de coexistir, es decir, la diversidad”. (Manzini, E, 2013, p.1)

La sostenibilidad tiene una idea principal relacionada con la innovación social, y es la de entender que no se puede tener una sola visión, se necesitan muchas cosas para lograr generar cambios efectivos, tenemos que mantener la diversidad que nos permita encontrar diferencias de ideas y visiones y así mismo mantenernos conectados. (Manzini, 2013)

Manzini considera que “el diseño sostenible es la creación de proyectos que generan soluciones a las situaciones actuales”. (Manzini, 2016, p.1)

Las soluciones modernas como el desarrollo sostenible no son suficientes, durante demasiado tiempo hemos esperado que las profesiones de diseño transformen un mundo que funcione, y que la gente logre ubicar y realizar sus prácticas de forma ambientalmente sustentable Escobar (2019) concluye.

El enfoque de diseño ontológico de Ehrenfeld (2008: 21) lo lleva a concluir que la sostenibilidad puede ser posible a través del diseño, pero para que esto ocurra debe tener lugar una “convulsión cultural”. Podemos colocar esta declaración en la misma clase que las convocatorias a las transiciones civilizadoras. Para muchos movimientos sociales étnico-territoriales la sostenibilidad involucra la defensa de toda una forma de vida, un modo de ser-saber-hacer. Estas son algunas de las contribuciones más importantes a la red de conversaciones recurrentes que componen la crisis ecológica y los intentos por corregirla. (p.63)

Ecoturismo (conceptos)

Siguiendo a Lascuráin (1998) el concepto de ECOTURISMO ha surgido como una opción viable para promover el desarrollo sostenible y así mismo conservar el patrimonio natural y cultural, actualmente, por parte de algunas organizaciones interesadas en la conservación de la naturaleza se está promoviendo la difusión y promoción de este tipo de turismo ecológico, vinculado con áreas naturales que requieren una planeación y proyección que garanticen el desarrollo sostenible.

“Es importante señalar que el ecoturismo habrá de enfocarse como un componente lógico del eco desarrollo, y sólo a través de un involucramiento intersectorial podrá verdaderamente alcanzar sus objetivos”. (Lascuráin, 1998, p.11)

Evaluación y promoción (conceptos)

Es importante aclarar que al crear demanda turística hacia un lugar es un proceso normalmente complejo y tedioso. La organización gubernamental deberá considerar cuidadosamente la decisión de

desarrollar actividades promocionales o mercadotécnicas, ya que se deben desarrollar estrategias de difusión, publicitarias y de mercado bien estructuradas para llegar a un grupo objetivo correspondiente a la actividad.

La actividad de promoción de un eco territorio se compone básicamente de las siguientes etapas:

1. Obtención de inventarios de los atractivos o actividades existentes en el municipio.
2. Identificación de los segmentos apropiados del mercado (tanto oferta como demanda) y orientación adecuada hacia estos.
3. Evaluación de la categoría del atractivo comparativo del producto.
4. Estrategia y actividades de difusión y promoción (Lascuráin, 1998).

Territorio (conceptos)

Apoyándonos en una definición de enciclopedias es “cualquier extensión de la superficie terrestre habitada por grupos humanos”. Para avanzar en esta definición descriptiva, El territorio sería el espacio apropiado y valorado por los grupos humanos, según Barabas, A. M. (2002). “El territorio es un sistema de símbolos; una manera de clasificar, cualificar y habitar el espacio, que sigue pautas y crea códigos trasmisibles culturalmente” (p.2). El territorio sería el espacio por donde transita la mente, espacios que son identificados para la realización de diferentes acciones mediante la representación y el trabajo.

RESULTADOS PREVISTOS

Según Gallopín (2003) el concepto de sostenibilidad se trata porque las implicancias pueden variar mucho según el caso, el desarrollo sostenible implica un cambio, a veces se quiere cambiar, mejorar o transformar el sistema para renovar algunos de sus productos. El desarrollo sostenible presenta dos variables, los que solo prestan atención a la sostenibilidad del sistema social o socioeconómico y, por otra, quienes privilegian únicamente la sostenibilidad de la naturaleza. Sostenibilidad del sistema humano y Sostenibilidad del sistema ecológico.

La crisis ambiental progresiva es uno de los más grandes problemas que tiene el planeta, el cambio climático, la deforestación, la contaminación generalizada son unos de los factores que más influye en este problema circunstancial, el turismo sostenible se considera como un proceso de cambio que aporta al desarrollo que integra diversas dimensiones económicas, sociales, ambientales y culturales en busca de un desarrollo de vida.

La relación entre ecoturismo y turismo sostenible se sitúa en el punto medio entre los aspectos ambientales, sociales y económicos involucrando los principios de sostenibilidad en los sectores del turismo. Por lo que el turismo sostenible debe garantizar un buen uso de los recursos ambientales manteniendo y conservando los recursos naturales, respetar la legitimidad de las comunidades, conservando sus raíces, valores tradicionales y contribuyendo al desarrollo cultural, testificar unas actividades que ayuden al desarrollo económico de la región, en donde se garantice oportunidades de empleo y obtención de recursos para los habitantes de la comunidad. (Vanegas Montes, G. M. 2006)

En síntesis, estos conceptos permiten crear un círculo que da paso a involucrar los objetivos del desarrollo sostenible y trascender la sostenibilidad integrando aspectos económicos, ecológicos y sociales que logran contribuir a la planificación y gestión de los componentes que intervienen en su desarrollo.

CONCLUSIONES

La investigación en desarrollo determina una revisión de literatura con una serie de autores que han logrado generar un hilo conductor en el proyecto, y contribuyen a fortalecer el marco teórico con una variabilidad de conceptos que definen las categorías de la investigación, permitiendo ubicar al investigador en su línea investigativa para dar desarrollo y fortalecimiento a la idea de investigación, siguiendo un proceso de adquisición de conocimientos el cual permite dar continuidad y constante progreso al proyecto investigativo.

La metodología de la investigación se encuentra en constante desarrollo dado que el objetivo es promocionar el territorio de Victoria Caldas desde el enfoque y estrategias propias del Diseño Sostenible se plantea un diseño no experimental que consiste en observar a los participantes tal y como se dan en su contexto natural desarrollando sus actividades, para después analizarlos y materializar los datos (Hernández et al.;2010). En complemento siguiendo a (CLAISSE et al., 2019) aborda un método para la obtención de resultados con los participantes por medio de la investigación a través del diseño que permite involucrar y entender el problema de investigación y la opinión de los participantes usando la expresión gráfica de los colaboradores para generar artefactos de diseño que aprueban documentar el proceso de una manera menos lineal y generar conocimiento.

Finalmente, el objetivo de la investigación es lograr un análisis con enfoque conceptual y metodológico del Diseño Sostenible que permita la valoración social y comunitaria con el fin de potenciar su apropiación territorial y así dar paso a proponer una estrategia de promoción Eco-Turística del Municipio de Victoria, Caldas.

REFERENCIAS

Barabas, A. (2002). Enoteritorios y rituales terapéuticos en Oaxaca. *Scripta Ethnologica*, (24),9-19.[fecha de Consulta 15 de Junio de 2020]. ISSN: 0325-6669. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=148/14802401>

Ceballos – Lascuráin, H. (1998). *Ecoturismo Naturaleza y Desarrollo Sostenible* (Pag 1-11, 149-157). México: Editorial Diana, S.A.

Claisse, C., Dulake, N., & Petrelli, D. (2019). *Design synthesis: An act of Research through Design*.

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

Estrada, M. (2013). Postdesarrollo, modernidad y otros mundos; entrevista con Arturo Escobar. *Oxímora Revista Internacional de Ética y Política*, (2), 234-248.

Gallopín, G. (2003) *Serie medio ambiente y desarrollo. Sostenibilidad y desarrollo sostenible: un enfoque sistémico*. Santiago de Chile, CEPAL, ECLAC.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*.

Manzini, E. (2012). *La innovación social propone un nuevo territorio para el diseño*.Entrevista DI-CONEXIONES a Etzio Manzini, Abril 11 de 2012, Insitute, New York.

Manzini, E. (2013). Qué va a pasar en el mundo?. Entrevista Semana Sostenible a Etzio Manzini. Marzo 18 de 2013, Medellín, Colombia. <https://sostenibilidad.semana.com/hablando-verde/tiene-la-palabra/articulo/que-va-pasarmundo-manzini/29102>

Manzini, E. (2016). Sostenibilidad no es una disciplina, es una actitud. La Nación. Octubre 09 de 2016. <https://www.nacion.com/viva/cultura/disenador-ezio-manzini-sostenibilidad-no-es-una-disciplina-es-una-actitud/NGTIQFBVNRAQZKAPWAVDZYGV2M/story/>

Mcintosh, R. (2006). Turismo, planeación, administración y perspectivas (Pag 24-32). México: Limusa Wiley.

Vanegas Montes, G. M. (2006). Ecoturismo instrumento de desarrollo sostenible.

Resúmenes extendidos de
proyectos de investigación:

Línea de investigación

Diseño y desarrollo de productos interactivos

Diseño participativo de una estrategia multimedia para la apropiación y protección social del Patrimonio Cultural Inmaterial del Pacífico Colombiano

Autor: Christian Camilo Bermúdez Guzmán

E-mail: Christian.22119220062@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

RESUMEN

Esta investigación pretende hacer un aporte a la salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial del pacífico colombiano abordado desde el diseño participativo y la co-creación, por tener capacidades de empoderamiento de las comunidades participantes de los procesos creativos, siendo los protagonistas en la generación de ideas que se vean reflejadas en estrategias multimedia que aporten a las múltiples formas de transmitir conocimiento y mantener vivo sus saberes ancestrales, inspirando y motivando a nuevas generaciones de hacer parte de promover metodologías participativas dentro de sus comunidades para mantener vivas las tradiciones. Este documento dará inicio al estudio e investigación de cuales son las herramientas actuales que salvaguardan el patrimonio cultural inmaterial, las cuales requieren que se generen distintas propuestas digitales, con el objetivo de aportar a distintos ámbitos culturales dentro de sus comunidades, se analizará cuáles pueden ser los posibles aportes existentes y la creación de nuevas herramientas, las cuales tengan la función determinada de permanecer en el tiempo, aportando a la recuperación de memoria y trasmisión de conocimiento.

PALABRAS CLAVE

Diseño participativo; Investigación acción; Patrimonio cultural inmaterial; Multimedia; Salvaguardar.

INTRODUCCIÓN

El distrito de Buenaventura ubicado en el pacífico colombiano es un municipio muy importante para el país no solo por tener el puerto marítimo por donde entra más del 50% de la mercancía de Colombia, elemento importante en el crecimiento económico, sin embargo su diversidad cultural es una de las más ricas e importantes puesto que dentro de sus expresiones culturales están la música de marimba, danzas y cantos tradicionales, los cuales actualmente son considerados por la UNESCO como patrimonio cultural inmaterial de la humanidad, de igual manera se encuentra la tradición oral, cocina, costumbres, actividades festivas, artesanías, etc. Dicho carácter fue establecido en la ley 397 de 1999 y en el cual se sobrepone que el estado debe garantizar la conservación y el impulso del fortalecimiento de la salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial.

Por tal motivo se entiende que el patrimonio cultural inmaterial genera un diálogo diverso entre las comunidades y promueve el respeto hacia otras maneras de explicar el mundo. Hace también referencia a todas las tradiciones y expresiones vivientes que son intangibles, conocimientos que son heredados y transmitidos de generación en generación, que mantiene la diversidad cultural, y la capacidad de identificación de las personas con diferentes modos de vida, las cuales hacen sentir al individuo miembro de una comunidad.

Dicha capacidad patrimonial está basada en las comunidades, estas son las únicas que pueden decidir si una tradición o expresión hace parte de su cultura, también puede ser adoptadas y compartidas por otras comunidades lo que hace que estos patrimonios culturales puedan ser integradores, cada comunidad puede adaptar una tradición a su contexto y llevándola a infundir un sentimiento de identidad.

La intención de esta investigación tiene el interés de adoptar, interpretar y llevar a la acción participativa con actividades de co-creación que aporten a la construcción de futuros posibles, haciendo uso de metodologías cualitativas, que en primer lugar busca establecer un diagnóstico hasta llegar de mano de la comunidad, siendo sujetos investigados a ser coinvestigadores, aportar con análisis de resultados y ejecutar de manera participativa el desarrollo de una herramienta multimedia que aporte a la salvaguardia de su patrimonio. Diseñar colaborativamente en comunidad es una forma de motivar a generar herramientas para la transmisión y aprendizaje de las tradiciones, donde estas comunidades están en la continua lucha por la reconstrucción de la cultura y la memoria, fundamentales para la preservación de las mismas de un pueblo que ha sido azotado por décadas de abandono del gobierno centralizado y el conflicto armado.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Esta investigación busca a través de la co-creación de diseños interactivos y multimedia la exploración de medios de comunicación lúdicos, para la transmisión del conocimiento que busca la salvaguardia de elementos importantes de la cultura del pacífico colombiano enfocado en la comunidad del litoral de Juanchaco en el distrito de Buenaventura, los cuales se encuentran declarados como patrimonio cultural inmaterial de la humanidad por la UNESCO. Es importante el desarrollo de una estrategia para la apropiación y protección social del patrimonio cultural inmaterial con el objetivo de comprender el valor que las comunidades le han otorgado a sus manifestaciones culturales, debido a que estas expresiones han creado una identidad y una forma de representar a las personas, es importante destacar que al no proteger y no darle un valor significativo adecuado al patrimonio cultural se puede lograr tergiversar a causa del mercado cultural turístico que según la UNESCO puede llegar a adulterar tradiciones convirtiéndolas solamente en productos de diversión. Ya que estos aportan a generar identidad y diálogos entre las comunidades, no podemos dejar que se pierdan, donde las personas puedan verse representadas así mismas desde lo propio y no solamente lo que nos venden los medios, hay que aprovechar las nuevas tecnologías como herramienta y vehículo para el aprendizaje, mi preocupación nace de la cercanía con la comunidad del pacífico sur colombiano, de la admiración por su riqueza cultural y por la intención de generar diálogos que aporten a la paz, y al amor por lo propio. Aquí surge la pregunta ¿Cuáles son los componentes, herramientas y aplicaciones del sistema de diseño multimedia para el estudio, la difusión, la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial del pacífico colombiano? Y cómo se puede aplicar a través del diseño participativo.

El desplazamiento forzado puesto que es una de las consecuencias más graves del conflicto armado en el país. Al respecto, el Centro Nacional de Memoria Histórica (2013) estima que entre los años 2003 y 2012, aproximadamente 2.729.153 de ciudadanos colombianos fueron desplazados (p. 71). Este tipo de desarraigo no sólo implica “dejar atrás” bienes materiales, sino que también implica para sus víctimas desprenderse de sus prácticas culturales. (Ortega & Rodríguez, 2017)

Otros factores que constituye un problema a la conservación del PCI son el desinterés de los jóvenes en la preservación de las prácticas culturales, el uso ilimitado de las nuevas tecnologías, el desconocimiento de las comunidades frente a los mecanismos de protección y salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial, ineficacia de políticas públicas de salvaguarda del mismo, y la insuficiencia –o pérdida a través de mecanismos de corrupción- de los recursos económicos de las entidades públicas locales y regionales para proteger eficazmente los bienes que hacen parte del patrimonio inmaterial de comunidades apartadas de los centros urbanos. (Ortega & Rodríguez, 2017)

JUSTIFICACIÓN

Dos premisas importantes: “No se puede amar lo que no se conoce”, y “Nadie puede rescatar a nadie”, lo que podemos hacer es aportar otras alternativas de la realidad, que atiendan al contexto. (Villaseñor, 2020). El reto de esta investigación es salvaguardar el patrimonio cultural inmaterial del pacífico colombiano por medio de unas estrategias de multimedia con el fin de generar un estudio el cual enmarque la importancia de las tradiciones, artes, actos festivos, conocimientos, prácticas, técnicas y saberes vinculados a la arte tradicional de un lugar ; y así mismo poder difundir y dar a conocer el patrimonio cultural inmaterial , dando paso a despertar todas las experiencias entregadas a cada una de las personas que lo viven y lo disfrutan, llevando así mismo a personas permanentes y visitantes a apreciar el patrimonio de una región con el objetivo a apropiarse de este de una manera más efectiva. Esta investigación es pertinente para la región del pacífico colombiano, debido a que la beneficiará de forma positiva, donde favorecerá directamente a la comunidad con el fin de ayudar a preservar su identidad cultural, y también a diferentes áreas como son la económica, la social, y la cultural. Cabe resaltar que en los procesos de revisión de literatura trabajados en los seminarios de la maestría, se encuentran autores como Caroline Claisse que a través de sus proyectos de involucrar a la comunidad en procesos participativos, han servido como fuente de inspiración para no solo ver a las comunidades como sujetos investigados sino sentarnos en la misma mesa a generar ideas y materializarlas. Teniendo como premisa “Nadie puede rescatar a nadie, lo que podemos hacer es aportar otras alternativas de la realidad, que atiendan al contexto” Villaseñor. 2020. (Ministerio de Cultura, 2011) en su cartilla “Convención y Política de Salvaguardia del PCI” en la sección de Campos de acción del Ministerio de Cultura: prioridades y focalización para el Ministerio de Cultura todas las manifestaciones de PCI son importantes; sin embargo, la amplitud y complejidad de estas manifestaciones hace necesario establecer un esquema de prioridades y un ejercicio de focalización para hacer un mejor y más eficiente uso de los recursos públicos y lograr mayor eficacia en las acciones. La política tiene como eje el fortalecimiento de la capacidad social de gestión del PCI por parte de las comunidades y colectividades. Hacia este objetivo deben apuntar las principales actividades de la presente política.

OBJETIVO GENERAL

Comprender el valor que le otorgan los actores sociales y las comunidades a sus manifestaciones culturales inmateriales con el fin de diseñar de forma participativa una estrategia multimedia de apropiación, difusión y salvaguardia social del patrimonio cultural inmaterial del pacífico colombiano.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar los procedimientos para transmitir el conocimiento del patrimonio inmaterial de las comunidades y las estrategias de los actores sociales para la apropiación, difusión y salvaguardia de la cultura del pacífico colombiano.
2. Analizar las estrategias de los planes y programas gubernamentales que se implementan para el reconocimiento a las comunidades en su papel de identificación y valoración de sus manifestaciones culturales inmateriales.
3. Interpretar la condición de sujetos activos y reflexivos de las comunidades del pacífico colombiano para la creación y transformación del patrimonio inmaterial, logrando otorgar y heredar un valor significativo en sus manifestaciones culturales.

METODOLOGÍA

La metodología propuesta para la investigación “Diseño participativo de una estrategia multimedia para la apropiación y protección social del patrimonio cultural inmaterial del pacífico colombiano” Se define dentro del enfoque cualitativo. Siendo necesario para poder obtener una aproximación más acertada al objeto de estudio y, a su vez, desarrollar los criterios propuestos en los objetivos, para enriquecer y esclarecer la pérdida del patrimonio inmaterial en esta región.

(Galeano, 2018) “...la investigación cualitativa apunta a la comprensión de la realidad como resultado de un proceso histórico de la construcción, a partir de la lógica de los diversos actores sociales, con una mirada “desde dentro” y rescatando la singularidad de las particularidades propias de los procesos sociales.”

La IAP que el autor (Martinez, 2004, pág. 240) señala que: “los sujetos investigados son auténticos coinvestigadores, participando activamente en el planteamiento del problema que va a ser investigado (que será algo que les afecta e interesa profundamente), en la información que debe obtenerse al respecto (que determina todo el curso de la investigación), en los métodos y técnicas que van a ser utilizados, en el análisis y en la interpretación de los datos y en la decisión de qué hacer con los resultados y qué acciones se programarán para su futuro.”

Esta investigación acción participativa propone tres etapas o momentos que conducirán al desarrollo ordenado de los objetivos.

1. Etapa de diagnóstico: en esta etapa se enfoca en el primer objetivo “Identificar las herramientas y estrategias de salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial en el pacífico y sus diferentes formas de transmitir el conocimiento del patrimonio inmaterial.” A través de instrumentos de recolección de información, desarrollo de testimonios y establecer relaciones con la comunidad, conocimiento del territorio y acercamiento a partir de documentación previamente estudiada, acercamiento a actores culturales y organizaciones que trabajan con el patrimonio cultural en el municipio de Buenaventura.

2. Etapa de programación: en esta etapa se busca desarrollar de manera conjunta con la comunidad el segundo objetivo “Evaluar los activos sociales de carácter cultural inmaterial que le dan un sentido, identidad y pertenencia a las comunidades del Pacífico colombiano.” Con un grupo establecido que profile los actores más importantes que influyen en su comunidad y consideren más importantes para establecer una evaluación clara de estos y escoger el más pertinente para trabajarlo.

3. Etapa de ejecución: se pretende en esta etapa desarrollar el tercer objetivo “Desarrollar herramientas de multimedia que sean estratégicos para salvaguardar el patrimonio cultural inmaterial en el pacífico”. Con los resultados obtenidos con la comunidad se pretende desarrollar una herramienta digital que permita el aporte a la salvaguarda de un elemento de patrimonio inmaterial para la misma comunidad.

La investigación requerirá una serie de técnicas para la obtención de la información, las cuales se desarrollan de la siguiente manera:

Matriz Dofa: con esta técnica y herramienta se analizará tanto las debilidades, oportunidades y fortalezas del patrimonio cultural inmaterial del pacífico colombiano; según (Bogart, H, 1960) la matriz Dofa es una herramienta de estudio donde se analizan sus características internas (debilidades y fortalezas) y su situación externa (amenazas y oportunidades).

Recopilación de fuentes primarias tales como: normativas, leyes, antecedentes, con el fin de poder analizar el PCI, (Santesmases, 2009) expresa, que los datos primarios son los más idóneos para que se puedan adaptar a los propósitos de la investigación.

Visitas de campo: para así, tener información actual de las problemáticas y causalidad que se están evidenciando la pérdida del patrimonio cultural inmaterial en el pacífico colombiano. (Taylor & Bogdán, 1987), señalan que el trabajo de campo incluye tres actividades principales. La primera se relaciona con una interacción social no ofensiva: en donde se logra que los informantes se sientan cómodos y para así mismo ganar su aceptación. El segundo aspecto trata sobre los modos de obtener datos: estrategias y tácticas de campo. El aspecto final involucra el registro de los datos en forma de notas de campo escritas.

Entrevistas conversacionales: se enfocará a personas especialistas del tema y a personas que están dentro del marco para salvaguardar y rescatar el patrimonio cultural inmaterial. (Sabino, 1992) comenta que la entrevista, desde el punto de vista del método es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una investigación.

Registro fotográfico y de video: este método permitirá registrar, organizar, clasificar, y presentar lo indagado de manera certera y concreta sobre cuál es el patrimonio cultural inmaterial de esta región y de qué forma se ha ido dejando a un lado y el cómo se puede recuperar a través de una propuesta de diseño; según (Matisse, 1908) “declaraba que la fotografía puede aportar -los más valiosos documentos- y que nadie podría disputar su valor desde tal punto de vista”. Esta herramienta será muy valiosa, ya que servirá como respaldo, evidencia y apoyo para esta investigación.

Como aporte a la metodología se quiere profundizar en la síntesis del diseño, ya que a través de ella permite reunir y dar sentido a la documentación de manera creativa, con el fin de exteriorizar las ideas e intenciones de la comunidad, dónde el proceso creativo sirva de fuente de inspiración (Classie, 2019) y los participantes se apropien de estos modos de creación.

AUTORES PRINCIPALES

Parto desde lo planteado por Caroline Claissie: Design synthesis: An act of Research through Design. Como fuente de inspiración para encaminar la investigación por nuevos rumbos más profundos que involucren más la investigación participativa y co-creación que aporten a la reflexión y potencien la creación por parte de la misma comunidad a trabajar. Carlos Villaseñor: derechos culturales y salvaguarda del patrimonio (2019) en su entrevista ha sido uno de mis referentes más claros a la hora de hablar de la importancia de la salvaguarda del patrimonio y cómo podemos aportarle a los planes de salvaguarda, adaptarnos a los contextos actuales es muy importante tener en cuenta que las herramientas digitales han inundado nuestras vidas y los jóvenes hoy se les puede transmitir de una manera más lúdica a través de estos medios y con esto motivar la investigación a través de medios multimediales para la conservación y trasmisión del conocimiento de estos bienes inmateriales para las comunidades.

(Cantamutto, 2014) en su artículo “Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial en la era digital: la experiencia de Villa Mitre 3.0” se refiere a la salvaguardia del PCI, al atender a procesos vivos, quebranta la lógica propia del patrimonio cultural material de registro de elementos estáticos (productos). Es por esto que la necesidad de la participación activa de la comunidad durante todo el proceso de salvaguardia ha sido debidamente señalada dentro de la Convención de 2003. Los miembros de las comunidades deben ser coautores: al estar integrados en todas las etapas del proyecto su participación no se reduce a ser meros informantes y se garantiza que el inventario sirva como un instrumento de

gestión adecuado a las necesidades de la comunidad: un registro incorrecto propagará deficiencias en todo el proceso de salvaguardia.

(Rubio Navarro, 2016) Parte de la hipótesis de que la materia que constituye el patrimonio inmaterial, tratada de forma adecuada, a través de objetos digitales, y canalizada mediante una estrategia narrativa cercana a los usos juveniles, podría constituir un atractivo motor de creación, con el que acceder a y recrear la riqueza patrimonial navarra. A partir de esta hipótesis, el objetivo será definir una propuesta de actuación técnica y didáctica coherente con los marcos escolares, y basada en herramientas que permitan la manipulación de objetos digitales y el engarce de estos elementos en la forma narrativa.

ALCANCES ESPERADOS

Aportar a la teoría y documentación de procesos creativos que tienen las comunidades para transmitir conocimientos ancestrales.

Generar un aporte significativo a la salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial en el pacífico colombiano

Se espera que el resultado o desarrollo de esta herramienta pueda ser utilizada como aportes a futuras investigaciones en otras comunidades del territorio de Colombia.

A MODO DE CIERRE

La evolución de la investigación ha permitido hacer un viaje por el conocimiento de la investigación-creación, la co-creación y el diseño participativo, en la búsqueda de ubicar el trabajo en una intención más enriquecedora tanto para el documento de investigación como lo que se pretende aportar a la comunidad en tema de patrimonio cultural inmaterial y estrategias de creación participativa. Si bien, hoy el documento carece de enfoques y objetivos claramente planteados, esta exploración ha permitido ver otros futuros posibles dentro de la misma investigación, que se vinculen con un trabajo claramente estructurado. La dificultad de ubicar la investigación en una sola línea de acción, ha generado una discusión que ha sido enriquecedora para ir formando estos nuevos conceptos e intereses, encaminados principalmente al trabajo comunitario, al aporte al desarrollo creativo y a la trasmisión de conocimiento dentro de las comunidades, con herramientas que sirvan para seguir la constante lucha de salvaguardar sus tradiciones.

REFERENCIAS

CLAISSE, Caroline, DULAKE, Nick and PETRELLI, Daniela (2019). Design synthesis: An act of Research through Design. In: RTD: proceedings of the 4th biennial research through design conference 19 - 22/03/2019. Research Through Design.

La jornada Zacatecas. (27 de Junio de 2019). Carlos Villaseñor: Derechos Culturales y Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial. Obtenido de Patrimonio Cultural inmaterial: <https://www.youtube.com/watch?v=Txbj3FFmJqo>

Cancillería de Colombia. (12 de Mayo de 2015). Patrimonio Inmaterial. Obtenido de Música de marimba y cantos y bailes tradicionales de la región colombiana del Pacífico Sur y de la provincia ecuatoriana de Esmeraldas: <https://www.cancilleria.gov.co/unesco/area/culture/inmaterial#:~:text=Las%20m%C3%BAlicas%20de%20marimba%20y%20cantos%20tradicionales%20del%20Pac%C3%ADfi->

co%20Sur,de%20Esmeraldas%20en%20el%202015.

Cantamutto, L. (2014). Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial en la era digital: la experiencia de Villa Mitre 3.0. Apuntes. Pontificia Universidad Javeriana , 27(1), 6-19.

UNESCO. (2011). Organización de las naciones unidas para la educación la ciencia y la cultura. Obtenido de Patrimonio cultura inmaterial: <https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>

República de Colombia. (07 de Agosto de 1997). Ley 397 de 1997. Obtenido de Secretaria del Senado: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=337>

Galeano, M. (2018). Estrategias de investigación social cualitativa: El giro en la mirada. Antioquia: Universidad de Antioquia.

Martínez, M. (2004). Ciencia y Arte en la metodología Cualitativa. México: Trillas S.A de C.V.

Construcción de sentido en el videojugador de juegos de rol (RPG)

Autor: Juan Camilo Aguirre Garzón

E-mail: juan.22117223809@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

RESUMEN

El presente estudio surge de la necesidad de indagar sobre una temática poco abordada en los videojuegos, puesto que sus estudios se han centrado principalmente en el producto y no en el usuario o videojugador.

Con el fin de estudiar al videojugador se hace pertinente comprender la construcción de sentido que realiza al momento de interactuar con ellos (los videojuegos), aportando así a la reflexión teórica que se viene realizando a nivel mundial y en la Maestría. Con el propósito de analizar la construcción de sentido del videojugador, se parte de los referentes teóricos planteados por Sicart y Bogost, quienes hablan de un sujeto activo ante los videojuegos, además Scolari, Pérez Latorre y Frasca, plantean al videojuego a partir una reflexión crítica. Además en la metodología se opta por el método de estudio de caso múltiple, cuyas técnicas de recolección de información se basan en las narraciones con la finalidad de comprender la construcción de sentido de los videojugadores.

PALABRAS CLAVE

Construcción de sentido; Homovideoludens; RPG; Videojuegos; Videojugadores

INTRODUCCIÓN

El presente texto pretende mostrar lo construido de manera somera tanto a nivel teórico como metodológico sobre el planteamiento de la investigación a través del diseño, está vista y entendida en un paradigma relacionado con las prácticas discursivas reflexivas sobre los objetos o elementos producto del diseño mismo.

Un caso preciso son los videojuegos, los cuales se han estudiado desde múltiples dimensiones, sin embargo uno de los aspectos en los que menos énfasis se ha hecho, es la creación de sentido por medio del acto de jugar con videojuegos, la interacción resultante de este choque de realidades, es un aspecto que a nivel local e internacional, ha sido estudiado más a fondo desde los videojuegos serios, razón por la cual se hace pertinente enfocar los estudios desde los videojuegos de carácter comercial, puesto que cómo lo enuncia Sicart, “los videojuegos tienen un trasfondo, ético, político, cultural y social”.

Además de ello, se hace relevante para la investigación en diseño desde la comprensión crítica del objeto creado y no desde un discernimiento de cómo se llegó a la creación, elementos característicos a la hora de hacer investigaciones a través del diseño.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En la actualidad los videojuegos se constituyen como una herramienta importante dentro de las industrias culturales, puesto que estos se hallan como un objeto de uso cotidiano ya sea por niños, jóvenes o adultos. No solo por su facilidad a la hora de representar la realidad o momentos históricos de la humanidad, como lo es Call of Duty o Medal of Honor, aunque existen algunos más comercializados,

debido que permiten acercarnos a aquellos ídolos que se tienen como referentes en el ámbito deportivo, un ejemplo de ello es FIFA.

De esta manera es como el videojuego se entabla como una herramienta de la industria cultural, la cual día a día se expande más y más, logrando así una influencia en los estilos de vida de niños, adolescentes, jóvenes y adultos en el mundo contemporáneo. Dice el periódico el Espectador (2019) en su artículo Los videojuegos mueven más de US\$372 millones de dólares al año en el mercado local, posicionándose entre los cinco primeros países que perciben dinero por esta economía emergente.

El videojuego ha generado nuevas formas de interacción social por cuanto los niños, jóvenes y adultos se reúnen con el fin de expresarse en otras formas lúdicas que los desarrollos tecnológicos han potenciado en nuestros contextos culturales y sociales. No obstante, hay evidencias que los videojuegos conllevan al aislamiento del mundo social y por sus contenidos de “seres ficticios” tienen la tendencia en los jugadores de emular estos personajes y sus realidades cambiando formas de pensar y actuar de los sujetos involucrados en estas experiencias artificiosas.

De esta manera la capacidad representativa, se ve mayor expuesta en los juegos de rol (rpg), los cuales recurren a elementos históricos, míticos y fantásticos, que permean al jugador y lo embeben en su narrativa y en su mundo comprendido por un sin fin de mediaciones culturales que son planteadas en el uso de recursos en la construcción de la narración y del mundo mismo.

Para ello, los contenidos en los videojuegos fantásticos desde su estructura se plantean como representaciones de un mundo de ensueño y encanto en la interpretación que hacen los jugadores (gamers). Unas representaciones que parten de la mezcla de mitología, historia, arte y múltiples contextos, que se tejen como esa nueva realidad que habita el sujeto videojugador en sus horas de juego.

Horas que se ven embebidas en un constructo de una realidad que es de carácter historiográfico y ficcional donde las relaciones de sentido entre el jugador, el videojuego y su creador se cruzan para establecer en lo posible una relación de sentido nueva.

JUSTIFICACIÓN

Los videojuegos, son mucho más que un simple producto tecnológico y de consumo, puesto que en cada uno de ellos se demarca una historia que se crea y recrea un universo de fantasía, en el cual en espacios y tiempos determinados se articulan una serie de personajes que viven y comparten situaciones que cautivan la atención de los videojugadores y es por medio de esa relación de contextos narrativos, que van cargados de imágenes potentes y relaciones culturales donde se tejen las historias y se construye un significado.

La significación en los videojuegos es un elemento de estudio hoy en día, pero esta es más tratada desde la producción, diseño y construcción, ya sea desde la narrativa (historia), interacción (reglas y forma de relacionarse el jugador con el juego), la lúdica y la semiótica, sin embargo, los estudios que se centran en el sujeto video jugador son más bien limitados, como lo expresa Latorre en una entrevista realizada por Scolari en su sitio web hipermediaciones

“Por último, destacaría un nuevo debate que ha ido surgiendo en los últimos años: procedurality vs. theories of play (o teorías game-centered vs. player-centered). Se trata de un interesante debate que Miguel Sicart definió (y catalizó) en su artículo “Against Procedurality”. No es fácil de sintetizar, pero esencialmente se trata de poner sobre la mesa el papel que corresponde al jugador en la construcción de significado a partir de las experiencias de juego”. Scolari (2014)

En el ámbito de la comunicación y el diseño, indagar sobre los videojuegos y más aún sobre la construcción de sentido que hace el jugador a partir del videojuego se hace un hecho necesario, puesto que, los game studies pertenecen a un campo que se encuentra en pleno auge, lo que conlleva a esta práctica cultural a ocupar un lugar privilegiado dentro de las ciencias humanas, ya que, desde el diseño, desde la comunicación, desde la psicología, la semiótica, la sociología, antropología, el mercadeo, se investiga con el fin de fortalecer diversos procesos, por medio de ellos.

En la actual sociedad de la información y del conocimiento planteada por Castell (1999) establece un desarrollo social autónomo que ha encontrado al mismo tiempo su soporte de cambio y su expresión en Internet, que pasa de ser una red fría de cables, ondas y bytes y megahercios, a ser la sociedad cuya especificidad es la que constituye la base material y tecnológica de la sociedad red, siendo así la infraestructura tecnológica y el medio organizativo el que permite el desarrollo de una serie de nuevas formas de relación social, las cuales son fruto de una serie de cambios históricos que no podrían desarrollarse sin Internet.

En este contexto, el diseño se ha enfocado y transformado en el estudio y uso de las tecnologías, tanto así, que los programas de pregrado se especializan en el hecho del comercio y uso de dichas herramientas. Un claro ejemplo de la economía como eje central en el diseño y el arte es lo que plantea (Bogdorff, 2010) en su texto “El debate sobre la investigación en las artes”, en el cual diserta sobre como la academización del oficio del artista hace que el sentir a la hora de hacer la obra o artefacto se convierte en castrante de la ciencia y por ende no genera conocimiento, uno que se encuentra mediado por los elementos de consumo en la actualidad.

También junto a este ejercicio de Bogdorff, lo planteado por (Gaver, 2012) entra a colación en la medida que el acto de diseñar y construir conocimiento va ligado desde la génesis del proyecto diseño y que este debe ser documentado por medio de bitácoras, donde el resultante de conocimiento sea el proceso y no un objeto comercial.

Pero es allí es donde cabe preguntarse ¿qué pasa con el análisis de los productos culturales y los usos y apropiaciones de los usuarios?, puesto que muchos de los estudios realizados hasta el momento obedecen a un fin económico mayor, que plantean en su mayoría la desarticulación de la academia como eje central en el debate por el que hacer de la sociedad con dichas herramientas que se les entregan a los usuarios.

Se hace imperante indagar sobre la construcción de sentido en el sujeto videojugador (gamer), lo que implica comprender cómo se lleva a cabo la realidad que presenta el gamer, la realidad que se juega y vive en el videojuego y la realidad o sentido que imprime el creador del videojuego, por medio ya sea presente en las relaciones interculturales e intertextuales que se gestan dentro de él (videojuego), su espacio y tiempo, las características en torno a las similitudes y diferencias a la narrativa audiovisual presente en los videojuegos, así como aclarar la naturaleza mitológica mezclada con acontecimientos y personajes de la realidad que se gesta en la cultura mediática contemporánea.

Ahora bien, cuando se analiza el contexto investigativo de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas de Manizales, se evidencia que temas relacionados con el estudio de los videojuegos han sido explorados pero con un enfoque más instrumental y con el fin de realizar productos como CIVIA, un videojuego serio, o estudios desde sus estructuras, interactivas, narrativas y semióticas en algunos casos, para así comprender un fenómeno que obedece a cómo funcionan dichos productos culturales.

Razón por la cual el presente estudio apunta a complementar la línea de investigación de Diseño y desarrollo de productos interactivos e Interrelación diseño arte, ciencia y tecnología, desde un enfoque teórico reflexivo, que plantea el proceso de construcción de sentido en el gamer, y el mismo videojuego como un objeto vivo y no como un producto, tema que se encuentra a la par de los avances y enfoques teóricos en la llamada sociedad de la información y el conocimiento, en la que es de vital importancia el uso de las TIC en todos los ámbitos del desarrollo social, toda vez que estas han transformado no solo la forma de aprender y acceder al conocimiento, sino también las formas relacionales de interacción de los seres humanos y las formas de disfrute y uso del tiempo libre.

Así mismo se puede entender y entrever que a partir de la misma noción narrativa, historiográfica y mitológica que representa el videojuego, se encausa como ese punto en el telar del destino que profetiza el oráculo de Delfos de todo sujeto existente en su realidad, siendo así esta investigación un puntada inicial a lo que se podría denominar ese espacio de intersección donde se confluyen los extremos (videojugador – videojuego), así el primero puede representar el Cielo y el segundo el Infierno, o bien pueden ser el Valhalla o Niflheim o el Olimpo y el Tártaro, dos extremos que tienen siempre un punto medio, para los cristianos el Limbo, para los nórdicos el Bifrost y para los griegos la tierra que gobernaban los dioses.

OBJETIVO GENERAL

Comprender la construcción de sentido que realiza el videojugadores en relación con los videojuegos de rol.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar las construcciones de sentido que realizan los videojugadores en relación con el videojuego.
2. Categorizar las construcciones de sentido que realizan los videojugadores en relación con el videojuego.
3. Contrastar los discursos generados con las prácticas de juego a la luz de las construcciones de sentido que realizan los videojugadores en relación con el videojuego.
4. Interpretar o analizar las construcciones de sentido que realizan los videojugadores en relación con el videojuego.

METODOLOGÍA

La presente investigación se enmarca en el paradigma de investigación cualitativa de corte interpretativo el cual es entendido por Hernández, Fernández y Baptista (2010, pág. 364) “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 con el contexto”, al respecto Flick (2009, pág. 27) expone que “la investigación cualitativa se orienta a analizar casos concretos en su particularidad temporal y local, y a partir de las expresiones y actividades de las personas en sus contextos”.

En este aspecto esta investigación busca interpretar la construcción de sentidos que realiza el sujeto jugador de videojuegos (gamer) en relación con su propia realidad, la del videojuego y la de su creador. Para el caso Mejía Navarrete (2004, págs. 277-299) plantea, que este tipo investigación utiliza, palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes para comprender la vida social, por medio de significados y desde una perspectiva holística pues de trata de entender el conjunto de cualidades interrelacionadas

que caracterizan un determinado fenómeno, cómo es el caso del contexto en el que se encuentra inmerso un jugador de videojuegos.

En concordancia con lo anterior se opta por un diseño de estudio de caso múltiple, al respecto, vale resaltar que el estudio de caso a criterio de Merriam (1998) es muy útil para estudiar y comprender de manera global, heurística, particular, descriptiva e inductiva problemas o situaciones determinadas de un fenómeno contemporáneo. Según Robert Yin (1989) un estudio de caso es un “Cuestionamiento empírico que investiga un fenómeno contemporáneo en un contexto de la “vida real”, específicamente cuando las fronteras entre el fenómeno y el contexto no son evidentes”.

Por consiguiente, un estudio de caso múltiple lo describe Stake (2006) como un quintain, es decir un sistema con unas características que le son propias y que se manifiesta en la vida real (contexto). De tal manera, los estudios de caso múltiple se gestan al tener claridad sobre el quintain: el objeto, programa o fenómeno a ser estudiado o lo que se busca comprender. De tal manera que cada caso se estudia como un todo en su compleja profundidad con el fin de dar razón de ser, de su núcleo y de su propio nudo (complejidad), lo que permite al hacer las relaciones con los demás estudios de caso una comprensión de las condiciones que pueden ser singulares y transformarse en plurales, dando así una posibilidad de generalización.

Una generalización que se establece desde un carácter analítico y no desde un esquema estadista, ya que el análisis que brinda cada estudio de caso da cuenta de algunas regularidades que se pueden presentar en otros, dando así la posibilidad de establecer criterios para futuros casos.

Para la recolección de información se estudiarán cuatro casos a profundidad como unidad de trabajo, teniendo como referencia que cada caso corresponde a un video jugador que se encuentra en un rango de edad diferente (12-14, 14-18, 18-28 y mayor de 28). Es de anotar que no se tendrá en cuenta como criterios de selección, etnia, lugar de procedencia, género, nivel educativo, estrato socio económico, religión entre otras variables socio demográficas.

Concatenando ideas se parte la indagación sobre la unidad de análisis constituida por la construcción de sentido que realiza un jugador de videojuegos de rol, en su interacción con el videojuego y su creador. Lo que remite a las características del relato que se despliega en los entornos interactivos, entendidos estos como un espacio cultural simbólico de simulación y construcción de la dinámica de las interacciones culturales (Bourdieu, 1990).

De la unidad de análisis se desprenden las siguientes categorías teóricas iniciales, Construcción de sentido, Videojugadores y Videojuegos de rpg, los cuales se encuentran fundamentados a través de conceptos como Sentido (Umberto Eco), Metáfora (Carmen Bobes), Representación (Stuart Hall), Homoludens (Huizinga), Jugar (Miguel Sicart), Videojugador (McKenzie Wark), Homo Videoludens (C.Scolari), Sentido del videojuego (Oliver Perez), Historia de los videojuegos (Pajares, Smith, Engelfeldt-Nielson), Dimensión del juego (Gonzalo Frasca), Reglas del juego (Zimmerman, Salen), entre otros.

Y para su recolección de información se parte de las siguientes técnicas, la entrevista como técnica propia del enfoque cualitativo, permite recoger datos de informantes claves para la investigación, en este caso de videojugadores. Denzin (1998) define la entrevista como “un encuentro en el cual el entrevistador intenta obtener información, opiniones o creencias de una o varias personas”. En este sentido el autor también expresa que la información debe ser original y no testimonio referido de otros, es decir parte de las experiencias y saberes del sujeto entrevistado, lo que es fundamental en el tema objeto de estudio.

La revisión documental a criterio de Rodríguez y Valldeoriola (2009) constituye uno de los pilares de la investigación social, ya que permite delimitar con mayor precisión el objeto de estudio a través de una recopilación de datos que dan cuenta del re descubrir hechos, sugerir problemas, orientar hacia otras fuentes de investigación, etcétera; basándose en el análisis de entrevistas, escritos, registros, para indagar realidad del creador.

La historia de vida como elemento que permite construir el relato del videojugador a través de las categorías iniciales y explicándolas a lo largo de su proceso histórico y contextual con el individuo. Como lo señalan Niewiadomski y De Villers (2002), “las historias de vida reagrupan un conjunto de prácticas comprometidas en la búsqueda y reconstrucción de sentido a partir de hechos temporales personales y/o colectivos. En un plano teórico, la vivencia es vista como fuente de saber fenomenológico”.

Según Lainé (1998) lo que determina las prácticas y las teorías de Pineau (1993) y De Villers (Villers, 1996) es que, a pesar de sus discrepancias, el uso de las historias de vida es visto como un aprendizaje y un acto de formación. La historia de vida en si misma logra que los sujetos identifiquen sus experiencias, sus saberes, sus modos de aprendizaje, que ellos desconocían, en cierta medida hasta ese momento. Trabajar a través de las historias de vida permite hacer un ejercicio de aprehensión de aquellas cosas que ya sabían de manera confusa, haciéndolos pasar de saberes implícitos e ignorados a saberes explícitos, conocidos y reconocidos y, por consiguiente, movilizables a lo largo de un dispositivo de formación. Es así como la historia de vida es vista entonces como una práctica autopoietica que actualiza el vuelco de las modalidades habituales de producción de conocimiento” ASIHVIF (1999).

Para lograr esto, se va a contar como instrumentos la cuartilla de entrevista semi estructurada y el análisis documental del libro de arte, música y elementos relacionados tanto con el autor del videojuego como del videojuego mismo.

PRINCIPALES AUTORES O CONCEPTOS

Se parte desde lo planteado por Sicart en sus textos, “Beyond choices: the desings of ethical gameplay” (2013) y “Play Matters” (2014), donde establece al jugador como un sujeto pensante, actuante, ético y político frente a los videojuegos que juega, a su vez Ian Bogost (2007) en su texto “Persuasive games the expressive power of videogames” hace referencia a los videojuegos como un medio de persuasión y que su capacidad de pregnancia es mucho mayor en la actualidad debido al uso constante de los dispositivos móviles.

De igual Manera (Isbister, 2016) en su texto “How the game move us”, hace una explicación y una relación directa en esa pregunta por el cómo, la cual a lo largo del texto desarrolla distintos tópicos en varios juegos y cómo el diseño tanto visual, interactivo y sonoro, logra generar emociones y gesta dentro de él la categoría de Diseño Emocional. Un diseño que busca ahondar y apelar por esas emociones que tiene el jugador a la hora de relacionarse con el juego, sin olvidar la idea del diseñador/creador de su relato. Sin olvidar que los videojuegos parten de un concepto que es el juego como ese elemento de mediación y construcción de identidad social y cultural en la sociedad.

Para ello se parte como base el texto de Huizinga el “Homo ludens” (1968) donde hace una disertación muy clara definiendo al juego cómo una función cultural, en lugar de una función biológica, con el fin de entender la creación de sentido entre el videojugador (gamer), el videojuego y su creador, se tomarán referentes teóricos de autores como Anyó Sayol (2016) quien en su texto enuncia y muestra al gamer como aquella persona determinante en la historia del videojuego, pues es él quien interactúa con

la narración y hace esa historia propia en su mundo; a Óliver Pérez Latorre, desde la teoría de la diversión (2013) y el análisis de la significación del videojuego (2011) Salen Tekinbaş & Zimmerman (2004) en su texto “Rules of play” donde dan entrada a la forma cómo se debe interactuar y construir los relatos.

Heide Smith, Egenfeldt-Nielsen & Pajares Tosca (2013) en su texto “Understanding videogames the essential introduction”, hacen un muy buen barrido del concepto, desde su historia, los estudios que se han realizado, cómo han participado en la cultura y demás; Scolari, en relación con Homo videoludens (2013) con el fin de abarcar y comprender sobre ese sujeto videojugador y la Narrativa Transmedia (2013) entendiendo que muchos de esos juegos continúan sus historias después de ser finalizados en la consola, desde Frasca (2009) las tres dimensiones de los juegos y por tanto de los videojuegos como instrumentos de comunicación de valores, es decir Playworld (el mundo del juego), Play performance (dinámica del juego) y las Narrativas interactivas; J.R.R. Tolkien, desde su escrito “Árbol y Hoja” y “El poema Mitopoeia” (1999) lugar por el cual se hará el acercamiento al creador del juego, como Filomitos, quien además de recurrir a elementos del folklore universal y de los mismos mitos para entamar su mundo, también posee la capacidad de establecer su juego como un nuevo elemento dentro de la mitología existente.

RESULTADOS ESPERADOS

Se espera una construcción de nuevo conocimiento en el área del diseño, partiendo de los discursos críticos al artefacto elemento de diseño, puesto que muchos de sus estudios se centran en el ejercicio del diseño y no desde la óptica de quién usa el diseño.

Además de dar una posible respuesta al palpito naciente de la inquietud del investigador por dar una posible respuesta sobre las construcciones de sentido colectivas a través de los videojuegos de rol.

CONCLUSIONES

De tal manera se concluye que el proceso de investigación en diseño, con el fin de comprender la creación de sentido en los videojugadores de juegos de rol (RPG), requiere de una mayor profundidad en los conceptos que fundamentan teóricamente el objeto de estudio, al mismo tiempo que coherencia y cohesión entre problema, objetivos y metodología de investigación, puesto que el fin último de convertir el diseño en una ciencia requiere de posturas epistemológicas, metodológicas y ontológicas del sujeto investigador que pretende construir conocimiento, aclarando que este es solo un esbozo de una posible aproximación en la investigación en diseño.

REFERENCIAS

- Anyó Sayol, L. (2016). El jugador implicado: videojuegos y narraciones. Barcelona: Laertes Editorial.
- ASIHVIF (Asociación Internacional de las Historias de Vida en Formación). (1999). Document de discussion du Séminaire d'étude et de recherche sur liens et frontières entre histoire de vie et psychothérapie. Lourain -la- Neuve: LLN.
- Bogdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. Carion, revista de ciencias de la danza(13), 25-46. Recuperado el 15 de 09 de 2020
- Bogost, I. (2007). Persuasive games the expressive power of videogames. cambridge: The MIT press.
- Bourdieu, P. (1990). Sociología y cultura. Mexico D.F., Mexico: Editorail Grijalbo.

- Castells, M. (1999). *Sociedad en rd*. Madrid, España: Alianza Editorial, S. A.
- Denzin, N., & Lincon, Y.S. (1998). *Entering the field of qualitative research*. Londres, Inglaterra: N.K. Denzin y Y.S. Lincon (Eds.).
- El Espectador. (10 de Sept de 2019). *elespectador.com*. Recuperado el 20 de 04 de 2018, de El espectador: <https://www.elespectador.com/noticias/tecnologia/videojuegos-mueven-us372-millones-en-colombia-segun-reporte/>
- Flick, U. (2009). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid, España: Ediciones Morata.
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación*, 7, 37-44.
- Gaver, W. (5 de 05 de 2012). Association for computing machinery. Obtenido de Association for computing machinery: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2207676.2208538>
- Heide Smith, J., Egenfeldt-Nielsen , S., & Pajares Tosca, S. (2013). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Cambridge: routledge.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la Investigación (5ª edición ed.)*. (M. G. Hill, Ed.) Mexico D.F., Mexico: Mc Graw Hill.
- Huizinga, J. (1968). *Homo ludens*. Buenos Aires, Argentina: Emecé Editores S.A.
- Isbister, K. (2016). *How the game move us: Emotion by desing*. Cambridge: MIT Press.
- Leine, A. (1998). *Faire de sa vie une histoire. Théories et pratiques de l'histoire de vie en formation*. Paris: Desclée de Brouwer.
- Mejia Navarrete, J. (2004). Sobre la investigación cualitativa nuevos conceptos y campos de desarrollo. *Investigaciones sociales*, VIII(13), 277-299.
- Merrain, S. (1998). *Qualitive reseach and case study applications in educations*. San Francisco, Estados Unidos: Jossey-Bass.
- Niewiadomski, c., & de Villiers, G. (2002). Souci et soin de soi: liens et frontières entre histoire de vie, psychothérapie et psychanalyse. En C. N. (Dirs.), *Souci et soin de soi. Liens et frontières entre histoire de vie, psychothérapie et psychanalyse* (págs. 11-46). Paris: Editions L'Harmattan.
- Pérez Latorre, Ó. (2011). *El lenguaje videolúdico*. Barcelona: Laertes.
- Pérez Latorre, Ó. (2013). Apuntes sobre la teoría de la diversión. En C. Scolari, *Homo videoludens De Pacmaan a la Gamification* (págs. 273-284). Barcelon: Universitat de Barcelona.
- Pineau, G., & Le Grand, J. (1993). *Les histoires de vie- Collection Que-sais-je?* Paris: Presses Universitaires de France.
- Rodríguez, D., & Valldeoriola, J. (2009). *Metodología de la investigación*. Barcelona, Catalunya, España: Universidad Oberta de Catalunya.

Salen Tekinbaş, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play game desing fundamentals. Cambrdge: The MIT press.

Scolari, C. (2013). Homo videoludens 2.0 De Pacman a la Gamification. Barcelona: Universitat de Barcelona.

Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia. Barcelona: Grupo Planeta.

Scolari, C. (2018 de enero de 2014). Hipermediaciones. Recuperado el 2 de Marzo de 2018, de Hipermediaciones: https://hipermediaciones.com/2014/01/18/entrevista-a-oliver-perez-ludologia-videojuegos-y-gamification/?utm_content=buffer38c16&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer

Sicart, M. (2013). Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay. Cambridge: The MIT Press.

Sicart, M. (2014). Play Matters . Cambridge: The MIT press.

Tolkien, J. (1999). Arbol y Hoja y el poema Mitopoeia. Barcelona: Minotauro.

Villers, G. (1996). L'approche biographique au carrefour de la formation des adultes, de la recherche et de l'intervention. Le récit de vie comme approche de recherche-formation. En D. D. (Coords.), Pratique des histoires de vie. Au carrefour de la formation, de la recherche et de l'intervention (págs. 107-134). Paris: L'Harmattan.

Yin, R. (1989). Investigación sobre estudio de casos: Diseño y métodos. (Vol. segundo). Londres, Inglaterra: SAGE Publications.

El uso didáctico del diseño interactivo en la apropiación de la lengua nativa, cosmovisión e historia cultural del pueblo NASA del resguardo indígena de Pitayó Cauca

Autor: Juan Manuel Gómez Cerón

E-mail: juan.22119235707@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

RESUMEN

Investigación enfocada en el conocimiento del propósito y el uso didáctico del diseño interactivo en la apropiación de la lengua nativa Nasa Yuwe. En este trabajo, se revisa la cosmovisión e historia cultural del pueblo Nasa, teniendo como referencia el resguardo indígena de Pitayó Cauca, ubicado a 18 km de su cabecera municipal Silvia y a 85 de la capital Popayán. Comunidad que se ha visto afectada por factores externos a su contexto, llevando al debilitamiento de su lengua nativa, que es un componente muy importante que los identifica como comunidad en la región y en el país, por lo que conocer el contexto, el territorio, la comunidad estudiantil, tradiciones y los diferentes elementos que la intervienen, son necesarios para comprender el desempeño que ha tenido el diseño en estos procesos.

PALABRAS CLAVE

Diseño; Nasa Yuwe; Comunidad; Fortalecimiento; Interactivo; Contexto social; Identidad.

INTRODUCCIÓN

La comunidad del cabildo indígena de Pitayó Cauca, está ubicada al nororiente del departamento a 18 km de su cabecera municipal Silvia y a 85 km de la capital Popayán, comunidad que esta padeciendo el debilitamiento de su lengua nativa, el Nasa Yuwe, uno de los aspectos que los identifica como comunidad indígena, la cual esta perdiendo progresivamente el número de personas que lo saben hablar, los llamados Nasa hablantes, sumado a la poca cantidad estudiantes que llegan a la institución educativa Renacer Páez del resguardo, para su formación académica con un bajo o nulo conocimiento de su lengua nativa, según menciona el Hugo Corpus, rector de esta institución educativa hasta febrero del año 2018.

A pesar de los distintos aspectos que están impactando la conservación de esta lengua, y que las personas del resguardo encuentran la identidad en su cosmovisión, además de estar en su territorio en donde se mantienen muchos de los elementos culturales que los han caracterizado como comunidad, estos no han sido ajenos a los cambios, muchos por consecuencia de los medios y su impacto en la identidad cultural.

Esta investigación surge a partir del interés por conocer el papel y uso didáctico del diseño interactivo en la apropiación de la lengua nativa Nasa Yuwe en el resguardo indígena de Pitayó Cauca, (Murcia Peña & Jaramillo Echaverri, n.d, 2008, p. 49) afirman que esto requiere de un proceso de toma de conciencia por parte de los investigadores sobre la proximidad de intereses o intencionalidad de la investigación y sobre los elementos generales del área seleccionada; las formas en que se han dado los procesos de socialización del conocimiento de los diferentes procesos existentes para esta actividad, teniendo en cuenta que la identidad cultural en la comunidad Nasa en el departamento del Cauca, se está transformando al igual que su lengua, por lo que se pretenden visitas, recorridos, entrevistas, para la generación de bases de datos etnográficos y así comprender el contexto de trabajo social, familiar y académico en donde se desarrolla la lengua Nasa Yuwe y el impacto del diseño en esta.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La identidad cultural en la comunidad Nasa en el departamento del Cauca, se está transformando al igual que su lengua, que es una de las características más importantes de una comunidad indígena.

Esto debido a que las nuevas generaciones se ven atraídas hacia diferentes elementos y productos culturales que llegan con los medios de comunicación como internet, dispositivos móviles y TV, impactando en la lengua, costumbres y tradiciones de esta comunidad.

Sumado a que los métodos y los materiales existentes en las instituciones educativas como la institución educativa Renacer Páez del resguardo indígena de Pitayó, en donde llegan a formarse académicamente los jóvenes del resguardo, no han logrado un papel trascendental para el fortalecimiento del proceso enseñanza – aprendizaje del Nasa Yuwe, además el cuerpo docente no cuenta con herramientas establecidas claras por parte del Consejo Regional Indígena del Cauca (CRIC), a través del Programa de Educación Bilingüe Intercultural (PEBI) para este propósito.

En el contexto de aprendizaje del Nasa, otra de las dificultades existentes es que varios docentes y padres de familia, no son Nasa hablantes, limitando aun más las posibilidades para enseñar y guiar a los estudiantes en esta lengua, afectando la tradición oral con el paso del tiempo.

El Nasa Yuwe, es una lengua que no solo los identifica en la región, sino en diferentes contextos culturales nacionales, y que al tiempo genera dinámicas de comportamiento social y de enseñanza en su contexto, por lo que diferentes entidades nacionales y regionales han realizado esfuerzos por fortalecer este aspecto, pero aun con resultados insuficientes.

Existen diferentes puntos de vista sobre la educación y el fortalecimiento de los procesos escolares en la comunidad indígena Nasa, por lo que se buscan nuevas formas creativas para fortalecer los procesos de aprendizaje. (Tulio Rojas Curieux, 2005).

JUSTIFICACIÓN

La importancia de identificar el papel del diseño interactivo y su función didáctica como mediador y articulador social, además de las causas que están afectando negativamente un aspecto cultural importante para una comunidad y un sector del territorio nacional colombiano, como es la lengua nativa Nasa Yuwe, que ha servido como referente de la región en el departamento del Cauca, además de ser un aspecto enriquecedor cultural regional y nacional, el cual tiene la necesidad de fortalecer sus procesos encaminados a recuperar parte de la identidad cultural de la comunidad Nasa de la región.

La pertinencia de esta investigación en relación al escenario educativo y a la manera de cómo ha sido abordado desde el diseño, permitirá entender la comunicación visual como una herramienta que articula procesos de intercambio de conocimiento a partir de los cuales se procesan identidades, normas, valores, intereses y saberes, lo que contribuye notablemente en la construcción del sentido social.

Del mismo modo, se desea responder a una necesidad social de una comunidad cultural ancestral que evidencia el debilitamiento de parte de su identidad a partir de la deficiencia en los procesos existentes para la enseñanza y el aprendizaje de su lengua nativa.

Por lo que se busca a través del diseño, comprender el papel que este ha desempeñado y puede desempeñar en la apropiación de esta lengua nativa, cosmovisión e historia cultural del pueblo Nasa, debido a que estos se han visto afectados por la llegada de tecnologías, dinámicas, información y conte-

nidos ajenos a su contexto, incrementando la velocidad con la que se debilitan estos aspectos culturales importantes para esta comunidad, que busca fortalecer sus procesos de formación, apropiación y transmisión de valores y saberes propios.

OBJETIVO GENERAL

Comprender el lugar del diseño interactivo en el patrimonio cultural, a través de su contribución para la apropiación de la lengua nativa Nasa Yuwe, en la institución educativa Renacer Páez del resguardo indígena Nasa de Pitayó Cauca.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar la perspectiva epistemológica y las teorías del diseño existentes en los procesos de preservación cultural de las comunidades y lenguas indígenas nativas en el departamento del Cauca.
2. Interpretar los significados de la comunidad sobre la supervivencia de la diversidad cultural que se manifiesta en su lengua nativa.
3. Reconocer los saberes propios de la comunidad indígena Nasa, que han permitido el fortalecimiento de los procesos de apropiación cultural.
4. Examinar los elementos y las características de la didáctica del diseño interactivo, en los procesos de formación para la apropiación cultural de la lengua nativa Nasa Yuwe.

METODOLOGÍA

Proyecto de investigación teórico – práctico, con un enfoque cualitativo, (Hernández Sampieri et al., 2014) afirma que el enfoque cualitativo busca principalmente la “dispersión o expansión” de los datos e información, mientras que el enfoque cuantitativo pretende “acotar” intencionalmente la información (medir con precisión las variables del estudio, tener “foco”); basado en la búsqueda etnográfica, para conocer grupos culturales, escenarios y contextos por periodos de tiempo, observaciones y comparación de datos, referentes teóricos, estudios de caso, análisis de experiencias vividas por los habitantes de la región y externos a ella que estén relacionados con el tema, además se necesita la realización de entrevistas con el fin de obtener, organizar, entender e interpretar los significados obtenidos de la información relevante.

Para la investigación se requiere de la participación de todas las partes involucradas, tanto investigador como sujeto de investigación, para no solo ser tratada desde fuera, ni llegar a imponer situaciones o elementos que puedan surgir, por tanto el investigador debe involucrarse en las situaciones cotidianas, con los objetos, las personas y el contexto en donde se desarrolla la investigación.

AUTORES O CONCEPTOS PRINCIPALES

Víctor Papanek, plantea que la responsabilidad del diseño y su buen uso en la sociedad no debe ser visto como el valor agregado de un elemento, producto o herramienta creada, sino como el valor en sí, capaz de generar cambios positivos, crear conciencia social y aportar de una manera simple e innovadora a la mejora de una situación o problemática de las sociedades: “muchos de los diseños recientes han satisfecho sólo necesidades efervescentes y deseos, mientras que las verdaderas necesidades del hombre a menudo han sido descuidadas por el diseñador. Las necesidades económicas, psicológicas, espirituales e intelectuales de un ser humano suelen ser más difíciles de cumplir que los “deseos” cuidadosamente inculcados por capricho o la moda.” (Papanek, 1971)

Es importante lo mencionado por Richard Buchanan en el texto “Problemas Perversos en el Pensamiento de Diseño” donde dice: “Las disciplinas integradoras tienen como finalidad servir al enriquecimiento de la vida humana a través del entendimiento, la comunicación y la acción.” (Buchanan, 1992, Pág. 02) Buchanan, expone teorías acerca de cómo el diseño se mueve en las comunidades para conocer los contextos, entender y comunicar las necesidades y resultados de los trabajos e investigaciones, con el fin de aportar posibles soluciones a situaciones que se presenten en estas, generadas del trabajo conjunto entre diseño y otras áreas requeridas para la fase de investigación.

La investigadora argentina María Ledesma, con una postura muy clara frente al concepto del diseñador como mediador cultural, “afirma que el diseño es un campo en el que coexisten diferentes fuerzas y que al lado del diseño instrumentalista y tecnicista se desarrolla un diseño más integrador, más utópico, menos ideológico, más experimental y, sobre todo, menos convencional.” (Ledezma, 2003)

Existen diferentes puntos de vista sobre la educación y el fortalecimiento de los procesos escolares en la comunidad indígena Nasa, donde la identidad es muy importante, la cual se ve afectada por factores cambiantes en su contexto, que afectan especialmente a los más jóvenes, por lo que se buscan nuevas formas creativas para fortalecer los procesos de aprendizaje de su lengua nativa, además de su identidad cultural, combinando fuentes de conocimiento en los procesos enfocados a las generaciones más jóvenes, es lo que menciona. (Tulio Rojas Curieux, 2005)

Tamaño paradoja que se mantiene en estas sociedades que se precian de pluriétnicas y multiculturales en dónde la diversidad tiene dos caras: (1) la del reconocimiento para consolidar la narrativa de la democracia así sea construida sobre la base de las desigualdades y; (2) la del rechazo cuando se requiere impulsar megaproyectos de desarrollo que son obstaculizados por la presencia de creencias y manifestaciones culturales de esa diversidad. (Adolfo Albán Achinte, 2009)

Una comunidad creativa, al respecto Pål Strandbakken dice: “Las comunidades creativas aplican su creatividad para romper con los modelos de pensamiento y comportamiento predominantes, y al hacerlo, ya sea consciente o inconscientemente, estas comunidades surgen de una combinación de demandas y oportunidades. Las demandas, las plantean los problemas de la vida cotidiana actual, y las oportunidades surgen de distintas combinaciones de tres elementos básicos: la existencia (o al menos el recuerdo) de las tradiciones; la posibilidad de usar (de modo apropiado) un número existente de productos, servicios e infraestructuras; la existencia de condiciones sociales y políticas favorables para el desarrollo de la creatividad distribuida (o en todo caso dispuestas a aceptarla).” (Strandbakken, 2008)

Ezio Manzini sugiere que “Los Servicios Participativos representan un gran cambio en nuestro día a día. Compartir, intercambiar, poner en común bienes y servicios son actividades que requieren tiempo, organización y flexibilidad. Los Servicios Participativos deben tener calidad para llegar a hacerse populares. Deben ser prácticos y estar al alcance de la gente, y deberían adaptarse a las exigencias de los usuarios y a los distintos contextos en los que hayan surgido. De lo dicho anteriormente surge una nueva y fascinante función para el diseñador. Un rol que no reemplaza al tradicional, sino que fluye junto a el y revela nuevos tipos de actividad que antes no se habían considerado. Al seguir esta nueva corriente, los diseñadores deben ser capaces de colaborar con diversos interlocutores, presentándose como expertos especialistas en diseño, pero interactuando con ellos de igual a igual.” (Jégou y Manzini, 2012)

En este sentido Sandra Massoni entiende la comunicación (desde lo estratégico) como un encuentro sociocultural y el diseño de estrategias como un despliegue cognitivo que permite convocar a los actores relevantes en torno a problemáticas situadas. “El trabajo de diseñar una estrategia de comunicación no

puede quedar reducido a una sola mirada; por el contrario, implica integrar diferentes saberes y dominios para propiciar encuentros abiertos a la complejidad”. (Massoni, 2012)

El diseño es una disciplina relativamente nueva en la academia, pero que ha estado con la humanidad desde hace mucho, acompañando las expresiones del hombre durante el paso de la historia, razón por la que fue ligado con el arte, aunque con el tiempo se establecieron como disciplinas distintas, y al entrar el diseño al contexto de la academia de manera apresurada, este tuvo que adaptarse a métodos, formas y lineamientos existentes, para poder iniciar su camino en este contexto, el cual como mencionan Michael Biggs y Daniela Büchler en su texto “Algunas consecuencias de la academización de la práctica del diseño”, este proceso se llevó a cabo sin tener en cuenta que las miradas son diferentes, ya que por contexto disciplinar el diseño y la ciencia, tienen formas distintas de entender el mundo, llevando a que se compararan los modelos productivos, teniendo los del diseño una calificación negativa, consecuencia de apresurar los tiempos de adaptación usando modelos ajenos, saltando aspectos como que el diseño no siempre trabaja con datos exactos, predicciones, incluso el control de las situaciones.

Situación que llevó a la creación de nuevo conocimiento, para empezar a entender desde la academia la cosmovisión de la práctica del diseño, como el papel de la imagen, el texto, la relación de forma y contenido, el papel de la retórica, y la manifestación de la experiencia, dando a entender que lo realmente valioso, más que un artefacto generado desde el diseño, es el contenido el cual da significado.

Pero con el avance en su proceso de adaptación, se ha hecho evidente que no ha podido, ni podrá encajar en los modelos ya establecidos por las áreas de la ciencia, ya que sería pretender caminar con zapatos ajenos, lo que hace necesario generar los propios, sin dejar de reconocer que algunos de estos elementos le han servido en el joven pero tortuoso proceso de definir un modelo propio que sea aceptado y aplicado en el contexto del diseño.

Es precisamente esto lo que menciona Klaus Krippendorff, en su texto, “Investigación en diseño ¿un oxímoron?”, entendiéndolo como dos conceptos opuestos que se unen para formar un tercero, entonces si recordamos que el diseño a diferencia de la ciencia se preocupa por lo que debería ser, aprovechando la incertidumbre que puede crear y manejar, en la búsqueda de nuevos caminos, a diferencia de la ciencia que radica su fortaleza en la certeza de datos precisos que puede ver y manipular; al igual que ocurre con esta investigación, en donde el trabajo con comunidades, personas y otras disciplinas pueden arrojar distintos caminos por los cuales transitar para su desarrollo, pudiendo trazar líneas iniciales, pero sin conocer el desenlace de esas interacciones, en donde los procesos pueden fallar, y al igual que con los procesos fallidos de la ciencia, desde el diseño se debe ser riguroso al recolectar datos para conocer en que se falló y crear conocimiento a partir de dichos procesos.

De los datos obtenidos, se puede fortalecer el diseño como disciplina y enfocarlo hacia posibles caminos al desarrollo de un método, sin dejar de preguntar si desde la propia rebeldía del diseño ya se ha creado un método, el cual consiste en tomar lo mejor de los elementos del arte y los de la ciencia, para posicionarse como una disciplina con un método que la identifique; unión que a diferencia de lo que ocurre en la naturaleza cuando se cruzan dos especies, que dan como resultado un híbrido hermoso, pero infértil, el diseño no lo es, ya que este produce y mucho en pro de la sociedad, o el contexto que lo requiera.

Teniendo en cuenta que la postura desde el diseño es proponer algo nuevo, novedoso, que mueva las dinámicas hacia algo distinto, recordando que proponer lo que todo el mundo conoce o ya usa no es diseño en absoluto; llevando a enfocar al diseño hacia nuevas formas de ver el mundo, las cuales podrían encajar con las existentes.

RESULTADOS PREVISTOS

Para el resultado de la investigación se espera conocer el papel real que ha tenido el uso didáctico del diseño interactivo en la apropiación y fortalecimiento de los procesos de identidad cultural en la comunidad indígena Nasa del resguardo indígena de Pitayó Cauca en su lengua nativa Nasa Yuwe, por medio de la integración de saberes propios de la comunidad y los oficiales del estado, buscando fortalecer la percepción de su lengua nativa, articulando saberes culturales propios de la región y disciplinas diferentes al diseño las cuales pueden participar en la conformación de grupos interdisciplinarios que aporten al conocimiento del papel del diseño en estas dinámicas sociales de transmisión de valores, además de identificar la causa del debilitamiento de un aspecto cultural tan importante como la lengua nativa para una comunidad, a pesar de la existencia de recursos y esfuerzos de la comunidad y el estado por fortalecerlos.

CONCLUSIONES

Se ha logrado un acercamiento a la comunidad estudiantil de la institución educativa Renacer Páez del resguardo indígena de Pitayó Cauca, identificando el potencial que puede resultar del trabajo en equipo con docentes, estudiantes y padres de familia de la institución educativa.

Acercamiento al contexto, el territorio, la cosmovisión, la comunidad y la comunidad estudiantil del resguardo indígena de Pitayó Cauca.

Identificación de materiales didácticos creados por el Concejo Regional Indígena del Cauca (CRIC) y el Programa de Educación Bilingüe e Intercultural (PEBI), además de algunas herramientas creadas por docentes de la institución educativa Renacer Páez, para la enseñanza del Nasa Yuwe, las cuales aportan a la investigación el conocimiento del contexto al cual se ha visto enfrentado el diseño y el desempeño que estas han tenido en el contexto estudiantil.

Reconocimiento del papel del diseño como campo articulador en procesos sociales.

Generación de contactos en los diferentes contextos en donde se desarrolla la investigación.

REFERENTES

Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21. doi:10.2307/1511637

Ledesma, M. (2003). *El diseño gráfico, una voz pública (De la comunicación visual en la era del individualismo)* (1st ed.). Argonauta.

Rojas Curieux, T. (2005). En la reflexión sobre lo oral y lo escrito: educación escolar y práctica en pueblos indígenas (p. 5). Ed. Univ. del Cauca.

Murcia Peña, N., & Jaramillo Echaverri, L. (2008). Investigación cualitativa “La complementariedad”: una guía para abordar estudios sociales.

Albán-Achinte, A. (2009) “Artistas indígenas y afrocolombianas: Entre las memorias y cosmovisiones estéticas de la resistencia”. En Mignolo y Z. Palermo (Ed.) *En: Arte y estética en la encrucijada Descolonial W*. Buenos Aires: Ediciones del Signo.

Strandbakken, P. Servicios Colaborativos. Diseño e innovación social para la sostenibilidad. Parte primera. (2012), (63). Retrieved 8 April 2020, from <https://www.experimenta.es/noticias/grafica-y-comunicacion/servicios-participativos-colaborativos-diseno-e-innovacion-social-para-la-sostenibilidad-3711/>.

Papanek, V. (2014). Diseñar para el mundo real (2nd ed., pp. 36, 37). Pol·len.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. McGraw-Hill Education.

Internet de las cosas, automatización y su poder mediador en las prácticas sociales cotidianas de los jóvenes universitarios de Cali

Autor: Mauricio Moreno Rodríguez

E-mail: mauricio22119220567@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

RESUMEN

En la actualidad, las máquinas disponen de identidad y autonomía propia, posibilitando la comunicación con otros objetos mediante procesos de automatización e interconexiones a través del Internet de las Cosas, lo que ha venido provocando cambios significativos en las formas de interacción de la sociedad. Este trabajo busca evidenciar, mediante un enfoque de investigación pragmático- mixto, cuál es el avance en estudios sobre el Internet de las Cosas y la inteligencia artificial como mediadoras de la cotidianidad de los jóvenes universitarios, enfocándose en el caso particular de la ciudad de Santiago de Cali, y como la interacción con este tipo de tecnologías puede llegar a impactarlos desde lo individual, social y cultural. De manera preliminar se ha logrado identificar que mediante los dispositivos digitales se reproducen patrones de conducta que están afectando las formas de interacción entre los sujetos y de estos con los objetos. Dichos patrones están condicionados por el uso de las nuevas tecnologías y la condición socioeconómica para acceder a las mismas.

PALABRAS CLAVE

Internet de las Cosas; automatización; Inteligencia artificial; Interacción; Prácticas de poder.

INTRODUCCIÓN

El uso de los dispositivos tecnológicos afecta nuestra conducta en la medida en que sustituimos nuestra cotidianidad por las experiencias digitales. El uso de las cartografías digitales y sistemas de GPS, el acceso a redes sociales, las transacciones bancarias a través de apps y la compra de productos a través de internet, nos generan la sensación de practicidad y de una optimización de los procesos, pero en realidad es que a través de estos sistemas se estimula la dependencia de lo digital.

Lo anterior lleva a indagar sobre la repercusión que tanto Internet de las Cosas, como la creciente automatización de procesos y las prácticas de poder que se manifiestan mediante la interacción con los dispositivos electrónicos conectados a la red, pueda tener sobre la conducta individual y colectiva de los jóvenes, especialmente de nivel universitario, como también en sus entornos sociales, culturales y económicos.

A raíz de ello se formula la siguiente pregunta problema que da lugar a la investigación: ¿Cuál ha sido el efecto del Internet de las Cosas, la automatización y su poder mediador en las prácticas de vida cotidiana de los jóvenes universitarios entre los 17 y 24 años de la Fundación Academia de Dibujo Profesional de Cali?

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Es indudable que en el mundo actual internet permea casi todas nuestras actividades cotidianas. La máquinas con acceso a la red tienen la capacidad de brindar asistencia técnica en todo aquello que antes requería de una persona para su ejecución: se pide un taxi a través de una aplicación, una nevera tiene la

capacidad de inventariar los alimentos y hacer compras en un supermercado, un celular puede hacer una lectura asertiva del estado de salud de una persona y un metro elevado es capaz de llegar a determinado destino sin necesidad de un operario que lo conduzca.

En estos últimos años los avances tecnológicos han permitido el desarrollo e invención de mecanismos que hace tan solo un par de décadas se creían imposibles. Las máquinas desarrolladas a partir de los sistemas de Internet de las Cosas e inteligencia artificial, son capaces de lograr una autonomía frente a la toma de decisiones basadas en la programación de sus algoritmos y en el acceso a millones de datos que se alojan en la nube y que alimentan de manera constante y creciente su conciencia individual. “La potencia de recopilación y almacenamiento de datos, la sofisticación algorítmica y la velocidad de procesamiento permiten a los procesadores evaluar en tiempo real una gran cantidad de parámetros, sugerir soluciones a entidades humanas o tomar ellos mismos decisiones.” (Sadin, 2018 p. 66)

Por otra parte, asumimos que como sujetos somos libres y que la posibilidad de tomar decisiones sobre nuestras propias acciones (ver o no ver, ir o quedarse, entrar o no entrar) se entiende como absoluta libertad, pero según Foucault, todos los sujetos terminamos siendo producidos desde cualquier punto, como la tecnología, cuyas manifestaciones están en función de la economía. “Las tecnologías no son neutras pues hoy más que nunca ellas constituyen enclaves de condensación e interacción de intereses económicos y políticos con mediaciones sociales y conflictos simbólicos.” (Barbero, 2002 p. 19)

JUSTIFICACIÓN

Este estudio tiene relevancia porque la creciente evolución de la tecnología hacia el campo de Internet de las Cosas está provocando cambios muy importantes en nuestra sociedad, especialmente en los jóvenes. La interacción dada a partir del uso de los objetos físicos construidos bajo lenguajes digitales, como por ejemplo los smartphones, tablets, sistemas de audio y de video inteligentes, entre otros, conducen a nuevas formas de comportamiento y de relación con el entorno.

Es importante mencionar que, pese a que existen estudios sobre el impacto técnico y económico de la transición hacia el Internet de las Cosas en Colombia, al año 2020 no se evidencian estudios sobre el efecto que el uso de objetos desarrollados bajo este sistema de interconexión tiene sobre los jóvenes universitarios de la ciudad de Santiago de Cali, lo que establece un campo novedoso de investigación para la disciplina del diseño y la interacción.

OBJETIVO GENERAL

Comprender el efecto del Internet de las Cosas, la automatización y su poder mediador en las prácticas de vida cotidiana de los jóvenes universitarios entre 17 y 24 años de los programas Técnico Profesional en Producción en Publicidad y Técnico Profesional en Diseño Gráfico de la Fundación Academia de Dibujo Profesional de Cali.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar los conceptos relacionados con el Internet de las Cosas y los procesos de automatización tecnológica, para conocer el acercamiento que las personas han tenido con estos sistemas digitales.
2. Clasificar los usos que los jóvenes universitarios de Cali hacen de los dispositivos electrónicos conectados mediante el Internet de las Cosas.

3. Interpretar las transformaciones sociales, culturales y económicas derivadas de la interacción con los dispositivos y sistemas digitales.

METODOLOGÍA

La investigación se enmarca en un escenario constructivista bajo el enfoque cualitativo, ya que este me permite comprender los fenómenos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto. Además, el enfoque cualitativo de la investigación tiene “el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados.” (Hernandez Sampieri, 2014 p. 358)

Ante la pregunta de investigación planteada, este enfoque me brinda la opción de aplicar investigación narrativa a partir de las historias de las personas, de hacer un ejercicio observatorio a partir de un análisis etnográfico que me permita obtener información sobre la conducta de una muestra específica, sus hábitos y formas de interacción con las nuevas tecnologías.

Permite, además, indagar sobre la existencia de políticas públicas alrededor del acceso y el uso de Internet de las Cosas en la ciudad de Cali. La investigación cualitativa, el método a emplear es el de caso de estudio y la población (muestra por oportunidad) son estudiantes entre 17 y 24 años de edad de los programas Técnico Profesional en Producción en Publicidad y Técnico Profesional en Diseño Gráfico de la Fundación Academia de Dibujo Profesional de Cali.

Las técnicas propuestas para la recolección de la información son las entrevistas, observación de campo, etnografía y análisis documental.

PRINCIPALES AUTORES O CONCEPTOS

A partir de la revisión de literatura he podido establecer conceptos vitales para la investigación que adelanto, entre los que se destacan el Internet de las Cosas, la automatización, inteligencia artificial y las prácticas de poder.

El filósofo francés Eric Sadin, destaca la automatización como la realidad digital en la que nos encontramos y cómo esta se ha vuelto parte de lo que hoy concebimos por naturaleza. La digitalización, los algoritmos y la automatización de los procesos, han llevado a que muchas de nuestras rutinas diarias, como pedir un taxi o definir una ruta camino al trabajo, sean asistidas por aplicaciones, limitando la experiencia analógica y autónoma del individuo y reemplazando aptitudes humanas por procesos de digitalización, capaz de, en algunos casos, superar las capacidades del hombre. Todo esto se produce, según el autor, por una ambición cibernética. “El universo cifrado de la computadora se convierte progresivamente en el universo que tenemos por la realidad y en el cual nos insertamos.” (Sadin, 2018 p. 22)

A diferencia de la postura crítica de Sadin, Andrés Oppenheimer plantea que la tecnología ha generado una mejor experiencia de servicio para los usuarios a partir de la novedad. Establece que el auge de los dispositivos electrónicos personales, como smartphones y tabletas, han permitido que la gente pueda optimizar su tiempo en cuestión de trámites o de recibir atención personalizada en establecimientos. “Los avances tecnológicos se suceden tan rápidamente que anestesian nuestra capacidad de asombro. Las novedades tecnológicas nos asombran durante un par de minutos y luego las incorporamos a nuestra vida como si siempre nos hubieran acompañado.” (Oppenheimer, 2018 p. 18)

La aplicación del Internet de las Cosas y la automatización de procesos, dentro de lo que se considera una cuarta revolución industrial, trae consigo un aumento potencial de avances tecnológicos que, según la doctora Victoria López, sería directamente proporcional a la rentabilidad económica industrial en un entorno compartido con las máquinas. “La conectividad y las comunicaciones con los objetos y procesos cambiarán nuestra forma de interactuar y nuestro comportamiento tanto en la vida personal como en el entorno profesional en la era de la internet de los sistemas.” (López, 2016 p. 148)

Por otra parte, Rosalía Winocur señala que la incorporación de Internet en la vida cotidiana es positiva ya que la sociabilidad online no representa un desplazamiento de otras formas de pertenencia, sino que amplía los circuitos tradicionales de socialización. “La creciente importancia de Internet en la vida personal, social, política y académica de los jóvenes universitarios está transformando los modos tradicionales de organización y participación, pero no necesariamente en la dirección de desaparecer o de ser reemplazados, sino en la ampliación de sus posibilidades” (Winocur, 2006 p. 576)

Andrew Feenberg (2005) se refiere a la extensión del poder a través de los objetos tecnológicos y de la organización de la sociedad, una sociedad que en la actualidad funciona en términos de la dependencia hacia la conectividad. Feenberg afirma que el poder tecnológico “es la principal forma de poder social, realizado a través de diseños que estrechan el rango de intereses y preocupaciones que pueden ser representados por el funcionamiento normal de la tecnología y las instituciones dependientes de ella” (Feenberg, 2005 p. 111)

RESULTADOS ESPERADOS

El campo de acción de este proyecto dependerá en gran medida de las características de la población que se aborde para la investigación. De tratarse de una población a partir de una condición académica dada por su nivel de formación, la aplicación del trabajo puede darse en la gestión de las tecnologías y establecimiento de políticas institucionales para los recursos en las instituciones de educación superior.

Por otro lado, también se contempla una aplicación social de los resultados, con lo cual se puede tener ingerencia a nivel de políticas públicas basadas en el reconocimiento de las necesidades de los jóvenes con respecto al uso del Internet de las Cosas, también fortalecer procesos individuales y colectivos de carácter social y cultural en los que se pueda aprovechar las ventajas de la automatización, la Inteligencia artificial, el Internet de las Cosas y otros sistemas tecnológicos.

CONCLUSIONES

Lo que puedo concluir de manera preliminar en lo que se ha adelantado de este proyecto hasta el momento (fase de revisión bibliográfica) es que el campo de acción dependerá en gran medida de las características de la población que se aborde para la investigación. De tratarse de una población a partir de una condición académica dada por su nivel de formación, la aplicación del trabajo puede darse en la gestión de las tecnologías y establecimiento de políticas institucionales para los recursos en las instituciones de educación superior.

Por otro lado, también se contempla una aplicación social de los resultados, con lo cual se puede tener ingerencia a nivel de políticas públicas basadas en el reconocimiento de las necesidades de los jóvenes con respecto al uso del Internet de las Cosas, también fortalecer procesos individuales y colectivos de carácter social y cultural en los que se pueda aprovechar las ventajas de la automatización, la inteligencia artificial, el Internet de las Cosas y otros sistemas tecnológicos.

REFERENCIAS

Barbero, J. 2002. Tecnicidades, identidades, alteridades: desubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo. *Diálogos de la comunicación*, (15), p. 8 – 29. Recuperado de https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/martin_barbero1.pdf

Feenberg, A. 2005. Teoría crítica de la tecnología. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad – CTS*, vol. 2, (5), p. 109 - 123. Recuperado de <http://www.revistacts.net/files/Volumen%22%20-%20Número%205/CTS5.pdf>

Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed.). México D.F.: McGraw-Hill.

López, V. 2016. El desequilibrio socioeconómico consecuente de la industria de internet de las cosas. *Punto de vista*, (11), p. 141-152. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6121655.pdf>

Oppenheimer, A. 2018. *¡Sálvese quien pueda El futuro del trabajo en la era de la automatización*. Ciudad de México, México: Penguin Random House Grupo Editorial.

Sadin, E. 2018. *La humanidad aumentada: la administración digital del mundo*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Caja Negra.

Winocur, R. 2006. Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. *Revista mexicana de sociología*, 68 (3). Recuperado de <http://revistamexicanadesociologia.unam.mx/index.php/rms/article/view/6069/5590>

Las relaciones saber y poder de los centennials inmersas en la producción de contenidos audiovisuales con dispositivos móviles

Autor: Sebastian Valencia Zamora

E-mail: sebastian.22119235727@ucaldas.edu.co

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

RESUMEN

Esta ponencia pretende exponer los principales conceptos teóricos, una descripción general y los objetivos de la etapa temprana de desarrollo de la investigación: “Las relaciones saber y poder de los centennials inmersas en la producción de cine con dispositivos móviles”. Se presenta a través de los autores y de la intuición del investigador los rasgos principales de los centennials como participantes de la investigación y centro de ella. Cómo esta población usa los smartphones no solo para comunicarse con otros, sino también para generar cambios sociales y para direccionar la comunicación de las marcas que los ven como referentes de consumo de sus productos o servicios. El centro de esta ponencia está en intentar explicar cómo los centennials consumen y producen contenidos digitales en internet, para sustentar la tesis que son una generación que solo sigue a otros como una especie de “manada”, pero que no usan la apropiación que tienen de las nuevas tecnologías para compartir contenidos de calidad narrativa, discursiva y técnica, siguiendo la corriente de los influencers o de los grupos virtuales creados en las redes sociales.

PALABRAS CLAVE

Centennials; Cine; Dispositivos móviles; Internet; Producción audiovisual.

INTRODUCCIÓN

Las lógicas de consumo de contenidos audiovisuales han cambiado profundamente con la aparición de internet. Las salas de cine ya no representan la espectacularidad de los primeros años del cinematógrafo de los hermanos Lumier. Que no era solo un espacio de exposición de obras audiovisuales, sino que siempre ha sido un espacio de interacción social, que en un principio estuvo restringido a las elites de la sociedad y posteriormente se convirtió en un espacio para la clase media-alta de los países democráticos. Estos espacios han sido reemplazados por las salas de estar de las casas donde a través de los smart TV se pueden ver series, películas y documentales de todo el mundo. Esta situación que si bien no es buena, ni mala se ha profundizado aún más con la actual pandemia que propició el cierre de las salas de cine y el aumento de suscripciones a estas plataformas de streaming.

Hoy estos contenidos, conocidos como: contenidos digitales en los que hay una diversidad de naturaleza se encuentran: videojuegos y cualquier otro contenido audiovisual de larga o corta duración. El contenido audiovisual es el que más espacio ha tenido en la internet especialmente en las redes sociales, ya que los usuarios adquiriendo el rol de prosumidores consumen y comparten contenidos audiovisuales todos los días y a todas horas por medio de sus dispositivos móviles, en especial usan sus teléfonos celulares o más conocidos como smartphones.

Existe una población que es considerada en la actualidad como los mayores consumidores y mayores usuarios de las redes sociales, conocidos como centennials o Generación Z, son jóvenes nacidos entre 1997 y 2006, cuando ya existían los celulares y que perciben y construyen el mundo a través de

los smartphones. La mayoría de interacciones sociales son el fruto del uso de alguna aplicación que les permiten interactuar con otras personas. El smartphone no solo se convierte en un dispositivo de comunicación, sino que es un artefacto que posibilita las relaciones de saber y poder de los centennials.

En la actualidad los centennials tienen acceso a smartphones de última tecnología y a redes de internet de sitios públicos o en sus residencias, lo que hace que compartan contenido con buena calidad de audio e imagen, pero poca calidad discursiva y narrativa, se limitan a seguir las “modas” y hacer los retos o challenge de las redes sociales y a seguir a diferente influenciadores digitales, pero no proponen nuevas historias, nuevos discursos que movilicen a la sociedad sobre temas como el cambio climático o la violencia intrafamiliar. Sería valioso que los adolescentes conozcan los elementos básicos y fundamentales del lenguaje audiovisual para potencializar sus recursos técnicos hacia nuevas formas de expresar sus sentimientos y conceptos del mundo.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Las dinámicas de acceso y uso de las nuevas tecnologías, las convirtió en artefactos comunes de la cotidianidad de todas las personas, pero especialmente para los centennials se han convertido casi en “extensiones de su cuerpo” (Cabrera, 2018) . Esto ha ocasionado cambios en las maneras de expresión, de generación de sentido y en el consumo de contenidos digitales de esta población (Cabrera, 2018). No se puede desconocer su rol como prosumidores activos en el ciberespacio, que inconscientemente están aportando en mayor o en menor medida a la creación audiovisual de los nuevos medios (Cabrera, 2018). Si bien tienen una función activa al compartir constantemente fotos y videos en sus redes sociales no es claro el tipo de narrativas en los que se encuentran inmersos al compartir y consumir la diversidad de contenidos disponibles en la red, lo que hace que no sean conscientes de las posibilidades creativas y técnicas que las nuevas tecnologías les pueden brindar para producir sus propias creaciones audiovisuales.

A lo anterior se le suma las dificultades que presenta el uso de las Narrativas Digitales, ya que estas requieren de habilidades técnicas en el uso de las TIC (Villa, Valencia y Valencia, 2016), estas habilidades no están muy presentes en los centennials a pesar del uso tan común que hacen de estas tecnologías, lo que ha ocasionado que sus publicaciones audiovisuales en internet carezcan de un apropiado uso de técnicas digitales y del lenguaje audiovisual propiamente dicho. Sin duda el diseño se enfrenta a un fenómeno social y cultural que merece ser interpretado y estudiado con el fin de analizar el papel de los prosumidores y la aparición de una “cultura participativa” (Cabrera, 2018) que está liderando las grandes transformaciones de la sociedad, convirtiendo a los centennials en actores sociales de gran importancia por los mensajes comunicacionales que comparten todos los días en internet.

El tipo de contenido compartido y consumido por los centennials se convierte en el centro de controversia o éxito, ya que ellos buscan en las redes sociales contenido consistente e inspirador, pero sobre todo auténtico, buscan contenido que les entregue conocimiento y aprendizaje, un contenido que represente la intimidad, lo real y lo natural de los influenciadores que siguen. Pero sobretodo buscan un contenido de naturaleza audiovisual siendo espectadores de canales de entretenimiento puro (burlas, historia, etc.) (Rodríguez et al., 2019). Los anteriores párrafos sirven para contextualizar un poco lo que es la narrativa audiovisual y las características más sobresalientes de los centennials, en este punto se presenta la importancia del contenido audiovisual compartido en redes sociales, del que la generación Z es protagonista por ser sus principales consumidores y productores y porque estos contenidos se han convertido en el manual de vida y de pensamiento de esta generación. Ha existido un aumento exponencial del contenido audiovisual en las redes sociales, por ejemplo, “los usuarios de YouTube suben 60 horas de video por minuto y activaron más de 1 billón de reproducciones en 2011. Esta activación

equivale a aproximadamente 140 vídeos por persona en la tierra” (Zarra, 2019, p.52). Las redes sociales son parte de su cotidianidad y de la manera en que han establecido su mundo, despegarse de ellas significa dejar de lado la regularidad de su vida. (Rodríguez et al., 2019). La narración audiovisual es aquí donde entra a jugar un papel importante, ya que los contenidos de las redes sociales son contenidos efímeros, de corta duración e inmediatos, es decir, contenidos del momento que difícilmente pueden llegar a trascender en el tiempo, a pesar de ser contenidos virales compartidos por millones de personas, pero al final usan de manera conciente o inconciente una estructura narrativa determinada que quiere transmitir un discurso político, social o de entretenimiento.

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto puede ser de un gran interés para la Línea de investigación de Diseño y desarrollo de productos interactivos, ya que pretende cuestionar la participación de los centennials en los espacios virtuales propiciados por la internet, analizando cómo los niveles de apropiación de las TIC generan cambios en la expresión artística y cultural de las actuales generaciones. Esto permitirá crear un espacio de educación y capacitación en herramientas digitales y técnicas propias de las narraciones audiovisuales y digitales, donde el diseñador podrá compartir sus conocimientos y experiencias en el devenir de su quehacer profesional con adolescentes que hacen uso a diario de las TIC pero que no conocen a profundidad su funcionamiento ni los alcances que pueden obtener con ellas.

Es claro que el lenguaje audiovisual ha sufrido mutaciones por la aparición de las nuevas tecnologías, iniciando estos cambios con las primeras computadoras personales entre los años 60 y 80, siendo este hecho la puerta a la tercera revolución industrial, la que fue considerada la revolución de la informática. Hoy estamos viviendo una cuarta revolución industrial conocida como la revolución de la digitalización, en donde la inteligencia artificial y el internet de las cosas se convierten en los paradigmas tecnológicos actuales. En medio de estos procesos de cambios los centennials se han convertido en actores importantes por ser los prosumidores que Alvin Toffler avizoraba en los años 80 (Cabrera, 2018), quienes se encargarían de consumir y producir al mismo tiempo todo el contenido existente en la red de internet. “En este contexto se están transformando las prácticas productivas y de consumo mediático, al mismo tiempo que cambian los formatos, estilos y estructuras narrativas de los contenidos” (Scolari, 2019, p.45). Estas nuevas dinámicas de consumo en internet han mostrado una actitud muy gregaria por parte de los centennials, que buscan contenido en su mayoría de carácter cómico o amarillista, de una deficiente calidad en la resolución de la imagen, de muy corta duración y contenidos demasiado efímeros, pasando más tiempo consumiendo y generando información en medios y plataformas en la red, y dedicando menos tiempo a leer el diario, mirar televisión o escuchar radio y distribuyendo el tiempo en cualquiera de las redes sociales existentes (Scolari, 2019). Esa actitud se hace evidente en la idea de seguir modas o tendencias que en algún momento se le ocurrió a uno de los millones de usuarios en internet, que ejerció su rol de prosumidor, un ejemplo de esto son los challenge o retos compartidos por redes sociales que deben ser documentados con videos, para que los demás usuarios entiendan que el reto fue cumplido. Basicamente lo anterior es un ejemplo del contenido construido por los centennials, que con el único objetivo de tener una validación social de sus seguidores en internet usan su celular para grabar el momento en que se realizan el reto. No se puede desconocer que la mayoría de retos suelen poner en riesgo la integridad física de quien lo hace, lo que aumenta las consecuencias negativas de estas prácticas.

Teniendo en cuenta la descripción anterior del tipo de contenido audiovisual que los centennials están consumiendo y produciendo todos los días en internet, se considera pertinente este estudio, ya

que no se pretende analizar el nivel de apropiación tecnológica de los centennials, sino lograr generar un modelo con pautas exhaustivas que permitan producir espacios de creación audiovisual de calidad narrativa y de producción. Dentro de este proceso investigativo se darán a los participantes herramientas y procesos básicos de la creación audiovisual tradicional, para que combinando con el uso cotidiano de los dispositivos móviles como los smartphones creen narraciones que emerjan de su contexto y de su imaginación. Con estas herramientas los participantes deberán pensar en un guión literario, un guión técnico, en una puesta en escena y en todos los elementos necesarios para llevar a cabo una producción de una narración audiovisual. Los productos audiovisuales resultantes de este proceso serán analizados y contrastados con entrevistas a los participantes antes, durante y después de los instrumentos aplicados a esta investigación.

Actualmente los espacios de difusión para producciones audiovisuales hechas con dispositivos móviles han aumentado, uno de estos espacios es el festival colombiano de cine hecho con celulares llamado SmartFilms, que desde 2015 premia producciones de todo el mundo hechas única y exclusivamente con celulares, y que ha logrado una gran visibilidad a nivel nacional e internacional con una gama amplia de categorías, incluyendo entre ellas, el premio al mejor corto en formato vertical, muy popular y característico del video hecho con celulares (“En qué consiste la categoría ‘Aficionados’ de SmartFilms?”, 2020). Algunas de estos cortos ganadores el año 2019 fueron: “Tratado del Desapego: Crónica de una Tusa Anunciada”, “Pornosonora” y “Paranoia” (Shock, 2019) También se destaca el Festival Internacional de la imagen que brinda un espacio importante para la exposición de contenido audiovisual de todos los formatos y de todos los países, un espacio que ha tomado el nombre de “Cine y Digital” (Convocatoria Imagenfest 2020, 2020). Esto evidencia el espacio académico y comercial que podrá tener el proyecto de investigación para compartir sus resultados. El uso de los celulares y los elementos del lenguaje cinematográfico, generarán obras audiovisuales que mostrarán la calidad que se puede lograr con una buena concreción de estos elementos y además permitirá ampliar el mensaje que los centennials participantes crean que necesitan enviar a las demás personas.

OBJETIVO GENERAL

Comprender las narrativas audiovisuales de los centennials usadas en las redes sociales y su relación con los dispositivos móviles para la creación de contenidos digitales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Interpretar los modos de producción usado por los centennials en la creación de contenidos audiovisuales para internet.
2. Identificar los valores de la cultura global que desarrollan los centennials en la creación de contenidos digitales.
3. Develar los discursos y las relaciones saber/poder que están inmersas en la creación de contenidos digitales.

METODOLOGÍA

Se pretende tener un enfoque cualitativo, basado en un diseño etnográfico y narrativo (Hernandez, Fernandez y Batista, 2014). La estrategia etnográfica se utilizará para describir, entender y explicar el sistema social que atañe a los centennials, entendiendo en primera instancia que esta generación está inmersa en un sistema social específico que debe ser analizado y entendido desde adentro. Será neces-

rio involucrarse en la cotidianidad de los participantes de la investigación, usando como instrumentos de recolección de información la observación de sus hábitos de interacción con sus pares, entrevistas acerca de temas puntuales relevantes para la investigación, incluso la elaboración de cuentos escritos o dibujados que se considerarán como artefactos que permitan generar conocimiento y un análisis más profundo (Claisse, Dulake y Petrelli, 2019). Usando la triangulación al integrar evidencias para analizar los datos ((Hernandez et al., 2014), la etnografía permitirá entender el contexto de las realidades vividas por los centennial (Creswell, 2016).

La segunda estrategia que se pretende usar es al del diseño narrativo, ya que no solo se pretende observar desde adentro a la comunidad que servirá como objeto de estudio, sino también se indagará acerca de la vida y experiencias de los participantes, generando una narrativa colaborativa derivada de las experiencias del investigador y de los participantes (Creswell, 2016). Como instrumento de recolección de datos las entrevistas ya mencionadas como instrumento en el anterior párrafo, también aportará a esta estrategia, para esto serán importantes documentos escritos, en audio y video, lo que podrá ser extraído de las “huellas digitales” que dejan todos los días los centennials en internet al usar las redes sociales. Aquí será muy útil elaborar una cronología de la aparición de nuevas tecnologías como la internet o los smartphones y cómo estas han cambiado la manera de relacionarnos e influye en las interacciones sociales y en el rol sociocultural de los centennials. Se espera que como resultado de la aplicación de este diseño los participantes cuenten sus emociones, experiencias y reflejan su contexto a través de contenidos audiovisuales cortos.

AUTORES O CONCEPTOS PRINCIPALES

La narrativa audiovisual entendida “como enunciado y como contenido que se relata, aunque nos referiremos a estas formas de narrativa con términos más precisos como narración, historia y discurso” (Sánchez, 2013, p.15). Quiere decir esto, que la narración audiovisual es aquella estructura causal de acontecimientos que quiere contar una historia real o ficticia, esta estructura tuvo sus inicio en la Antigua Grecia donde Aristóteles genera la estructura tradicional de un relato que está conformado por “un principio, un medio y un final y que causan placer por el ritmo de su estructuración” (Sánchez, 2013, p.17). Por esto las bases de la narración provienen de la literatura, las cuales se han adaptado al soporte audiovisual, generando lo que se conoce como el discurso audiovisual que es la estructura narrativa cuyo elemento es la secuencia, entendiendo a la secuencia como cada uno de los planos audiovisuales que crean la historia a través de diversas acciones artífices del relato y su desarrollo dramático (Iapichino, 2011). Un elemento formal característico de la narración audiovisual es el guión, en donde a diferencia de la narración literaria, el guión tiene una estructura propia dividida en escenas y en actos dramáticos, “convirtiéndose en un documento de trabajo cuya lectura ha de ser interpretada de igual forma por todos los miembros del equipo que van a participar en su realización y producción (Bestard, 2011, p. 15). Lo que hace que el guión sea la columna vertebral del discurso audiovisual, “dicha obra debe “describir” los hechos y “transcribir” exactamente los diálogos. Esto conlleva forzosamente a unas normas de maquetación que faciliten esa Visualización y también a una forma de “concebir” y narrar los hechos” (Bestard, 2011, p.16). Se concibe a la narración audiovisual como discurso ya que regularmente pretende mostrar un punto de vista o un mensaje específico que inspira al autor y que quiere transmitir a sus espectadores.

Internet tiene unos usuarios predilectos que hoy son conocidos como los centennials o generación Z, “jóvenes nacidos entre 1997 y 2006, caracterizados por estar inmersos en el mundo digital, por ser nativos cien por ciento digitales, y que reciben, producen e intercambian información de forma pública, rápida

y efímera” (Rodríguez, Camelo y Huertas, 2019, p.8). Algunas cifras muestran el predominio que están logrando los centennials en internet. Por ejemplo, “el 46% de la generación Z está conectada en línea más de diez horas al día y el 54% de los estudiantes visitan sitios web de redes sociales, incluido YouTube, por entretenimiento, así como para publicar sus opiniones y conocimientos varias veces al día” (Zarra, 2019, p.52). Esta generación de adolescentes tienen un discurso social muy bien construido que es expandido a través de las redes sociales y esto se da porque para ellos “lo virtual y lo digital es vivido como un estilo de vida y se ha transformado en un modo de vínculo con los otros y con el mundo” (Petit, 2015, p. 27). Es tal la dependencia de los adolescentes a internet que “no utilizar este medio probablemente los excluirá de una forma de acceso a la información y a la interacción con otros” (Petit, 2015, p. 27).

El tipo de narraciones a las que se hace referencia aquí, se han suscitado con el advenimiento de las nuevas tecnologías y han sido llamadas Narrativas Digitales las cuales además de aglutinar las características anteriormente mencionadas, permiten crear nuevas formas de utilizar los diversos medios de comunicación como internet para contar historias (Villa, Valencia y Valencia, 2016). La Cuarta Revolución Industrial llamada también Revolución 4.0 que es aquella que caracteriza a la sociedad actual, donde todos los procesos del ser humano están mediados por las tecnologías digitales como el Big Data o macrodatos, la Inteligencia Artificial, la robótica, la impresión 3D, los automóviles autónomos, los sensores y la biotecnología (Doucet, Evers, Guerrero, López, Soskil y Timmers, 2019 y Tauss, 2016) ha generado cambios sustanciales en el empleo y la educación.

En el año 2000 la marca Sharp introdujo al mercado japonés el primer teléfono móvil con cámara integrada, desde ese entonces el desarrollo y evolución de este tipo de celulares ha sido imparable (Márquez, 2018), de hecho hoy no se concibe un celular sin cámara. Con la aparición del Iphone los celulares tienen una transformación y empiezan a ser completamente táctiles y permiten descargar aplicaciones para todo tipo de funciones, “la pantalla en un dispositivo eminentemente táctil y el que más nos ha acostumbrado a manipular una pantalla a través de nuestros dedos” (Márquez, 2018, p.61). “Aparecen los smartphones, teléfonos avanzados o inteligentes, son dispositivos móviles diseñados inicialmente para mantener comunicaciones biunívocas de mensajes visuales, sonoros o textuales” (Vasques y Sevillano, 2016, p. 67). El celular se transforma en una cámara fotográfica o de vídeo portátil siempre a disposición de los usuarios, lo que ha generado una avalancha de imágenes sin precedentes en la historia de la humanidad. Esto ha originado una necesidad insaciable de documentar visualmente sus vidas (Márquez, 2018). Estos cambios se dan gracias a lo sencillo, intuitivo y económico que es hacer, almacenar y compartir fotos y videos a través del celular, ya no es necesario tener películas o papel para soportar la imagen, sino que las imágenes creadas a través del celular están destinadas a ser vistas y compartidas rápidamente en otras pantallas (Márquez, 2018). El uso de los celulares para hacer fotos y videos se ha convertido en una necesidad social, ya que el no tener un celular puede hacer sentir a las personas desplazadas y menospreciadas por la sociedad (Márquez, 2018). Las imágenes compartidas por el celular en redes sociales se convierten en el pretexto para generar discusiones y conversaciones en la red (Márquez, 2018). Esto genera un nuevo lenguaje, en donde las imágenes ya no son producidas solo por profesionales, sino que hoy un gran número de personas producen imágenes como una forma natural de relacionamiento con otros (Márquez, 2018). Las selfies, por ejemplo, se han convertido en un nuevo tipo de “práctica fotográfica especialmente relacionada con la ubicuidad de los móviles y la cultura de las redes sociales y que consiste básicamente en extender el brazo y realizar un autorretrato de uno mismo, solo o en compañía de otros” (Márquez, 2018, p. 84). Esta práctica se ha relacionado en muchas ocasiones con el narcisismo y el exhibicionismo, ya que el objetivo de las selfies es crear una autofoto donde lo importante es el usuario que aparece en la fotografía (Márquez, 2018). “Esta nueva práctica y lenguaje postfotográfico es uno de los fenómenos más característicos de nuestra época, y ha

sido posibilitado en gran medida por la omnipresencia de ese instrumento de fotomanía compulsiva anteriormente conocido como teléfono móvil” (Márquez, 2018 p. 87). Lo efímero de la internet hace que las imágenes ya no sean arte, representación o memoria, sino que sean como las palabras y los signos no verbales que emiten las personas todos los días, convirtiéndose en gestos comunicativos que se hacen y deshacen constantemente (Márquez, 2018).

El celular empieza a ser el dispositivo predilecto para el consumo de todo tipo de contenido digital (texto, video, imágenes, audio...), teniendo los atributos de ubicuo y atemporal, es decir, un dispositivo que permite ver y crear contenido en cualquier lugar y a cualquier hora, especialmente a través de las redes sociales (Costa, 2019). El móvil se ha consolidado como el dispositivo de mayor penetración en la sociedad mundial: representa dos tercios de las conexiones móviles globales (67 %) tras un incremento del 40 % de la conexión a internet 3G y 4G en los últimos seis años” (Costa, 2019, p. 118). Las redes sociales han generado una hegemonía en el uso de los celulares, ya que un tercio del consumo total de internet en los smartphones es destinado a la conexión a las redes sociales (Costa, 2019). Los jóvenes en Latinoamérica están usando más el celular que el computador para conectarse a internet, incluso la mayoría declara no usar el computador en un mes (Costa, 2019) señala lo siguiente sobre el cambio que están generando los celulares en la distribución de contenidos en los medios de comunicación:

“Compartir contenido a través del móvil es fundamental como extensión de la distribución más allá de los canales propios de los medios de comunicación entre unos consumidores móviles que buscan, principalmente, la funcionalidad, especialmente en el caso de las aplicaciones”. (Costa, p.120)

Quiere decir esto que la creación y consumo de contenidos subidos a internet se están dando a través de las App o aplicaciones móviles. Los contenidos compartidos por celular persiguen reforzar la conexión con audiencias que demuestran altos niveles de fidelidad hacia comunidades o “tribus” concretas que eligen por estar alineados con sus intereses. A través de los smartphones estos usuarios pueden permanecer constantemente en contacto con sus contenidos preferidos de información y entretenimiento (Costa, 2019). “El acceso a las redes sociales, mensajería instantánea, buscadores, contenidos digitales audiovisuales o noticias son los principales reclamos de la audiencia que utiliza el móvil como dispositivo hiperconectado” (Costa, 2019, p. 130). Considerar los teléfonos móviles como dispositivos esenciales en el día a día es una creencia en aumento entre los usuarios de internet, esta actitud de vida se resume en la expresión mobile first, donde los usuarios despiertan con el celular en la mano y que se duermen de la misma manera (Costa, 2019). “Los móviles actuales son básicamente pantallas, pantallas que llevamos con nosotros y que podemos ver, tocar y sentir en cualquier momento y lugar: pantallas 24/7” (Márquez, 2018, p. 59). Si bien es cierto que el consumo multiplataforma continúa siendo mayoritario, la tendencia “solo móvil” (only mobile) está en ascenso a nivel mundial y el tiempo de consumo de contenidos digitales se ha trasladado al móvil (Costa, 2019).

Las redes sociales son muy flexibles y de fácil apropiación debido a su naturaleza abierta y cambiante (Gordo, 2018). Estas características de las RRSS también son compartidas por los smartphones (Gordo, 2018).

Las limitaciones de este nuevo soporte de contenidos que evoluciona de una forma un tanto anárquica, sin intermediarios directos, hasta constituirse en un medio de comunicación social, con potentes sistemas de distribución de información que pueden llegar a casi toda la población humana, esto es, a 3,2 billones de usuarios de dispositivos móviles en 2012 (Vázquez y Sevillano, 2016 p. 69)

En este sentido aparece el término affordances, que se refiere al diseño de un objeto de cualquier tipo para que sea usado de una determinada manera, pero al usarlos las personas encuentran otras maneras de

emplear este objeto (Gordo, 2018). Los celulares y redes sociales fueron creados y diseñados para comunicar a las personas, pero actualmente cumplen muchas más funciones que esas, son un instrumento de validación social y de generación de ingresos económicos. Los fabricantes de teléfonos móviles son conscientes de esta situación y por esto han tenido que adaptar sus dispositivos para cumplir diversas funciones, yendo desde el acceso a redes sociales o páginas web hasta el uso de los smartphones para conducir el vehículo o manejar los demás dispositivos del hogar, lo que hoy se conoce como Internet de las Cosas. “Los objetos tecnológicos y sus usos cambian en función de su entorno tecnológico” (Gordo, 2018, p. 84) Por lo tanto no se podrá concebir a la tecnología como entes aislados de la sociedad y de otras tecnologías, las TIC conforman entornos digitales complejos en donde los affordances son muy amplios y la apropiación muy diversa (Gordo, 2018). El diseño, affordance y apropiación son tres dimensiones de las redes sociales que al interactuar entre sí permiten la evolución de estas plataformas digitales que se consideran como productos inacabados (Gordo, 2018).

El cine se convirtió en un nuevo medio de comunicación, esta concepción de medio se dio a inicios del siglo XX, circunscribiendo esto a la primer teoría del cine propuesta en los trabajos de Vachel Lindsay y Hugo Münsterberg (Hagener y Elseaesser, 2015). Como medio el cine adquirió un lenguaje propio caracterizado por diferentes géneros, tipos de planos, puesta en escena y entre otros elementos que se convirtieron en rasgos identitarios del medio cinematográfico. Las teorías formalistas del cine se centran en la construcción y composición de la película, interesándose en la artificialidad del cine, mientras que la teoría realista pone el acento en la capacidad que tiene el cine de presentar una visión no mediatizada de la realidad, es decir que los realistas dotaron al medio fílmico con una capacidad semitransparente que transforma a los espectadores en observadores directos de una realidad determinada (Hagener y Elseaesser, 2015). El debate si el cine en verdad es un medio de comunicación o es una forma artística ha estado presente en la construcción de la teoría del cine de los años veinte, que utilizaban las nuevas técnicas en el desarrollo del concepto del cine, sino también en su práctica (Hagener y Elseaesser, 2015). Un concepto importante relacionado con la narración del cine es la diégesis, este concepto “fue utilizado originariamente en la teoría narrativa para distinguir entre el particular continuum espacio-tiempo creado por el relato y todo lo que se queda fuera de él” (Hagener y Elseaesser, 2015, p.16-17). La diégesis se refiere al mundo creado dentro de la película y cómo este mundo se relaciona con el mundo del espectador (Hagener y Elseaesser, 2015), es decir, la diégesis está compuesta por todos los elementos que intervienen en la narración audiovisual, estos elementos serán fundamentales para crear una apropiada relato. Cuando se da una mediación de los dispositivos móviles en el consumo del cine los espectadores “habitan cada vez más en dos mundos (el universo cinematográfico, la diégesis, y su propio entorno físico y espacio ambiental), dejando en suspenso uno en favor del otro o moviéndose constantemente entre los dos”. (Hagener y Elseaesser, 2015, p.17)

RESULTADOS PREVISTOS

La relación del cine con las nuevas tecnologías no sólo pone de presente un cambio en la distribución y consumo de las películas, sino que también ha creado una nueva ontología del medio, ya que lo digital permite convertir todas las inscripciones analógicas (sonidos e imágenes) y las notaciones simbólicas (del texto escrito y de las bandas sonoras) en impulsos eléctricos que se pueden almacenar numéricamente y ser reproducidos en el medio elegido” (Hagener y Elseaesser, 2015, p. 204). Esto hace que en la actualidad se combinen diferentes software y formas estéticas derivadas de las nuevas tecnologías que generan distintas respuestas emocionales y cognitivas en el espectador, lo que a su vez también ha hecho que las principales fases de creación de una película se hayan modificado y se sigan modificando (Hagener y Elseaesser, 2015). Hagener y Elseaesser (2015) describen este cambio de la siguiente manera:

El cine digital anticipa varios caminos hacia un futuro en el que las películas tendrán todas las duraciones y los géneros posibles, se verán en pantallas con dimensiones muy diferentes, estarán a nuestra disposición en todo tipo de formatos y a un coste determinado por el valor que asignamos a la ocasión y no al producto. Las imágenes en movimiento estarán a nuestro alrededor en formas aún más diversas; serán tan comunes y ubicuas que ni nos fijaremos en ellas. Ya no serán una “ventana al mundo”, una interfaz con la realidad, sino su propia cara. (p. 205-206)

La digitalización del cine tiene sus orígenes en la popularización del video magnético, en donde el espectador podía grabar, reproducir y fragmentar aquellos programas o emisiones de televisión que le interesaban, para ser un espectador más activo y no conformarse sólo al zapping que permite el control remoto del televisor (Pérez, 2014). “La aparición progresiva de cámaras cada vez más ligeras y asequibles llevó mucho más lejos esa oportunidad de intervenir, convirtiendo al eterno receptor de imágenes y sonidos en emisor, aunque fuera para círculos muy reducidos” (2014). La aparición en el mercado del cámara 8 y Super-8 mm mudas o con sonido incorporado por procedimientos magnéticos u ópticos hizo que los cineastas aficionados se multiplicaran (2014). Estos cineastas domésticos empezaron a grabar todo lo que sucedía en su vida, en especial momentos importantes como una boda o las vacaciones, esto se popularizó con el uso generalizado de las cámaras domésticas de video y después con las cámaras digitales, las cuales fueron incorporadas a los teléfonos móviles, lo que hace, como ya se ha mencionado que el anfiteatro sea cualquier espacio en el universo, esto gracias a los prodigios de la internet (Pérez, 2014). Muchos de los contenidos audiovisuales que hay en internet subidos por lo mismos usuarios “representan el chispazo de ingenio o el gag involuntario captado por azar y de cualquier manera”(Pérez, 2014, p.48), es decir, que carecen de los elementos más básicos del lenguaje cinematográfico y resultan ser “aullidos”, impactantes quizá, pero muy poco expresivos en términos comunicativos (Pérez, 2014). Con esto están logrando que “el aparato que han conseguido para producir sus obras sea tan asequible, y colgarlas en la Red tan fácil, están utilizando un procedimiento de comunicación cuyas formas de funcionamiento desconocen por completo”. (2014, p.48)

Esto nos presenta de nuevo lo que ya se ha mencionado en párrafos anteriores acerca de esa actitud gregaria de los centennials de subir a internet el resultado de una moda o una tendencia pasajera y no el resultado de todo un proceso de planeación y producción bien proyectado y calculado para lograr un contenido audiovisual de calidad en su aspecto formal y narrativo. Por tanto, se espera que como resultados de esta investigación se pueda analizar y comprender los distintos lenguajes que usan los centennials en las redes sociales para expresar lo que sienten e interactuar con otros. Además teniendo una visión más ambiciosa, se espera que los contenidos audiovisuales producidos por los participantes de la investigación puedan ser presentados en espacios de exposición como festivales, congresos o concursos, que permitan que estas historias trasciendan y sean conocidas en todo el mundo, lo que a la postre podrá generar un proyecto de innovación social que impacte a las comunidades de adolescentes de diferentes regiones del país.

CONCLUSIONES

Hasta el momento se logra tener un compendio de autores y conceptos principales que apoyan a la investigación en su marco teórico y en la comprensión general del problema de investigación, esto sin duda, ayuda a que exista una estructura epistémica que permita aprehender el conocimiento derivado de la bibliografía diversa usada en esta ponencia y que permite que el investigador tenga un mapa mental del rumbo que está tomando y que tomará su proyecto.

Algo difícil de poder tener es la descripción detallada del tipo de participantes que harán parte de la investigación, pero fue sorprendente la existencia de suficientes textos que permiten tener información actualizada y de primera mano de investigadores en diseño, psicología y ciencias sociales que hace que la tarea de generar un “arquetipo” de los participantes sea algo más sencillo, sobre todo esto es posible gracias al libro: “1218 Centennials: generación sin etiquetas”(Rodríguez et al., 2019), donde gracias a los resultados de la investigación expuestos en este libro, en donde se encuentran datos de estudios realizados a centennials de Colombia en el año 2019, se logra tener un documento muy valioso para entender la realidad del país concerniente a la población que hará parte de esta investigación.

Respecto a la metodología, en un principio se decidió usar el método de producción visual y narrativa de datos (Mannay, 2017) derivado de la Investigación Cualitativa usados por la Dr. Dawn Mannay, quien tiene como profesión de base la psicología y quien usó el dibujo para que los participantes de sus investigaciones dejaran de lado el temor al rechazo por expresar sus sentimientos y situaciones personales. Esto muestra una semejanza clara con el método de Síntesis de Diseño que como parte de la Metodología de la Investigación a través del Diseño usa la expresión gráfica hecha por los participantes para generar artefactos de diseño que sirvan para documentar todo el proceso de investigación y generar conocimiento (Claisse, et al., 2019). Analizando los métodos mencionados anteriormente y al observar muchas similitudes se decide orientar la metodología hacia la Investigación a través del Diseño, dado que es claro que esta metodología yuxtapone diferentes métodos de otras disciplinas. Es claro que uno de los principales objetivos de esta metodología es crear artefactos que permitan extraer datos del diseño, del uso y del impacto que puede tener en el contexto. Acercando más al investigador al acto de diseñar y enmarcando el proyecto en el paradigma de la creación, que resulta ser uno de los objetos de estudio de la maestría y posible resultado de esta investigación.

REFERENCIAS

- Bestard Luciano, M. (2011). Realización audiovisual. Editorial UOC. Recuperado de: <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/ereader/ucaldas/33465?page=4>
- Bolz, N. (2007). Comunicación: cambio de paradigmas ante el siglo XXI. En J. La Ferla (Comp.) El medio es el diseño audiovisual (pp. 73-80). Manizales, Colombia: Editorial Universidad de Caldas.
- Buchanan, R. (1990). Problemas Perversos en el Pensamiento del Diseño. Francia: Universidad Tecnológica de Compiègne.
- Buchanan, R. (1985). Declaración por Diseño: Retórica, Argumento y Demostración en la Práctica del Diseño. Recuperado de: <https://www.scribd.com/document/68207797/Declaracion-Por-Diseno-Richard-Buchanan#logout>.
- Cabrera, O. (2018). La evolución del prosumidor y las marcas comerciales en la era de las TIC. Revista Kepes, No. 17, 119-150
- Carrillo, J. C. (2015). Evoluciones del lenguaje cinematográfico en la era digital. ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación, 6(1), 40-51
- Castells, M. (2005) La era de la información: Economía, Sociedad y Cultura: Vol.1 La Sociedad Red. México, México: Siglo XXI Editores.
- Claisse, C., Dulake, N. y Petrelli, D. (2019) Design synthesis: An act of Research through Design In: En: RTD: proceedings of the 4th biennial research through design conference 19 - 22/03/2019. Research Through Design.

- Costa-Sánchez, C. (Coord.) y López-García, X. (Coord.) (2019). Comunicación móvil. Barcelona, Editorial UOC. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/lc/ucaldas/titulos/126402>
- Croswell, J., W. (2016) *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. California, EE UU: Sage.
- Doucet, A., Evers, J., Guerrero, E., Lopez, N., Soskil M. y Timmers K. (2019) *La Enseñanza en la Cuarta Revolución industrial: Al borde del Precipicio*. México, México: Pearson.
- Fernández, F. y Barco, C. (2015). *Producción cinematográfica: del proyecto al producto*. Madrid, España: Ediciones Díaz de Santos. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/lc/ucaldas/titulos/63001>
- Gordo, Á. (2018). *Jóvenes en la encrucijada digital: itinerarios de socialización y desigualdad en los entornos digitales*. Madrid, Ediciones Morata, S. L. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/lc/ucaldas/titulos/119532>
- Hagener, M. y Elsaesser, T. (2015). *Introducción a la teoría del cine*. Madrid, España: Editorial Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/lc/ucaldas/titulos/54024>
- Iapichino, R. (2011). *La composición audiovisual*. Editorial Nobuko. Recuperado de: <http://www.ebooks7-24.com.ezproxy.ucaldas.edu.co/?il=3766>
- La Ferla, J. (2007). Videovacío o el diseño de una obra video. En J. La Ferla (Comp.) *El medio es el diseño audiovisual* (pp. 309-320). Manizales, Colombia: Editorial Universidad de Caldas.
- Lejarreta P. y Alfaro L. (directores). (2020). *La Casa de Papel: El Fenómeno*. [Cinta cinematográfica]. España: Vancouver.
- La Ferla, J. (2007). Cine: hibridez de tecnologías y discursos. En J. La Ferla (Comp.) *El medio es el diseño audiovisual* (pp. 507-515). Manizales, Colombia: Editorial Universidad de Caldas.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura, La cultura de la sociedad digital*. Barcelona, España: Anthropos Editorial.
- Márquez, I. (2018). *Móviles 24/7: el teléfono móvil en la era de la hiperconectividad*. Barcelona, Editorial UOC. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/lc/ucaldas/titulos/106383>
- Meyer, M. y Dykes, J. (2019). *Criteria for Rigor in Visualization Design Study*. Recuperado de: <https://arxiv.org/abs/1907.08495v1>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional de España (2019) *Lectoescritura digital*. Recuperado de: <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/ImageServlet?img=E-22961.jpg>
- Murray, J. (1999) *Hamlet en la Holocubierta*. Barcelona, España: Paidós.
- Manovich, L. (2006) *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Negroponte, N.(1995) *El Mundo Digital*. Barcelona, España: Ediciones B.
- Organización de los Estados Americanos (2006). *Ley 1098 de 2006*. Recuperado de: https://www.oas.org/dil/esp/Codigo_de_la_Infancia_y_la_Adolescencia_Colombia.pdf

- Pérez Millan, J. A. (2014). Cine, enseñanza y enseñanza del cine. Madrid, Ediciones Morata, S. L. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/lc/ucaldas/titulos/116183>.
- Petit, C. (2015). La Generación Tecnocultural. Adolescentes. Editorial Brujas. Recuperado de: <http://www.ebooks7-24.com.ezproxy.ucaldas.edu.co/?il=2719>
- Revista Shock (2019, 11 de septiembre). SmartFilms 2019: Aquí los cortos ganadores, ¡Bravo!. Revista Shock. Recuperado de: <https://www.shock.co/cine-y-tv/smartfilms-2019-aqui-los-cortos-ganadores-bravo-ie2561>
- Rodríguez, C. Camelo, C. y Huertas, M. (2019). 1218 Centennials: generación sin etiquetas. Editorial Utadeo. Recuperado de: <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/ereader/ucaldas/119408?page=2>
- Rodríguez, M. (2014). La creación audiovisual a partir del video programado. Medellín, Colombia: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.
- Rafols, R. y Colomer, A. (2003) El diseño audiovisual. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Riboulet, C. (2013). Sobre el arte de los nuevos medios. Revista Calle 14, 7(10), 136-143. Rueda, R. (2013). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. Revista Nómadas, 28, 8-20.
- Russo, E. A. (2007). El lenguaje del cine: evolución, crisis y renovación de un concepto. En J. La Ferla (Comp.) El medio es el diseño audiovisual(pp. 163-168). Manizales, Colombia: Editorial Universidad de Caldas.
- Hernandez, R., Fernández C. y Baptista M. P. (2014) Metodología de la Investigación Ciudad de México, México: Mc Graw Hill.
- Sánchez Navarro, J. (2013). Narrativa audiovisual. Editorial UOC. Recuperado de: <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/ereader/ucaldas/56371?page=17>
- Santaella, L. (2007). De la cultura de los medios a la cibercultura. En J. La Ferla (Comp.) El medio es el diseño audiovisual (pp. 25-42). Manizales, Colombia: Editorial Universidad de Caldas.
- Segura, J. M. (2019) El desafío de diseñar instituciones educativas para los centennials. Recuperado de: https://www.academia.edu/40640933/El_desaf%C3%ADo_de_dise%C3%B1ar_instituciones_educativas_para_los_centennials
- Tauss, A. (2016). ¿Hacia la fábrica 4.0?Reflexiones sobre la “cuarta revolución industrial” y el futuro del capitalismo. Revista Izquierda. 35-41.
- Vázquez-Cano, E. y Sevillano García, M. L. (Ed.) (2016). Dispositivos digitales móviles en educación: el aprendizaje ubicuo. Madrid, Spain: Narcea Ediciones. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/lc/ucaldas/titulos/46230>.
- Villa, E., Valencia, J. y Valencia, A. (2016). El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa: resultados desde un análisis bibliométrico. Revista Kepes, No. 13, 197-231.
- Zarra III, E. J. (2019). Generación Z La generación con derechos: cómo educar para llegar a sus mentes y a sus corazones. Narcea Ediciones. Recuperado de: <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/ereader/ucaldas/123548?page=1>



Séptimo
COLOQUIO
en **DISEÑO** y
CREACIÓN



DOCTORADO EN
DISEÑO
y creación



maestría en
diseño
+ creación interactiva



Coloquio en **Diseño y Creación** es un evento semestral organizado por el **Doctorado en Diseño y Creación** y la **Maestría en Diseño y Creación Interactiva** para debatir propuestas y procesos en investigación, reflexiones teóricas y casos de diseño o creación.

COLOQUIO
en **DISEÑO &**
CREACIÓN



DOCTORADO EN
DISEÑO
y creación



maestría en
diseño
+ creación interactiva



MAestría EN
DISEÑO Y CREACIÓN
INTERACTIVA