



UNIVERSIDAD
SANTO TOMÁS
SEDE PRINCIPAL

ESTÉTICA, MODA E INTERVENCIONES



ENCUENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN DISEÑO

DISEÑAR EL CUERPO

Octubre 6 - 8 / 2021

Conferencias

Ponencias

Talleres

Masterclasses



 @Usta_dg

 <https://encuentrodiseño.com>

 Diseño Gráfico U. Santo Tomás

 investigaciondisenografico@usantotomas.edu.co



MEMORIAS

**GRUPO DE INVESTIGACIÓN IMAGEN, DISEÑO Y SOCIEDAD
FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO**

Edición y compilación

Denize Asceneth Torres Ruiz

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

Bogotá, Colombia

2022



2022© Universidad Santo Tomás

Fr. José Gabriel MESA ANGULO O.P., Rector

Fr. Eduardo GONZÁLEZ GIL O.P., Vicerrector Académico General

Olga Lucia Ostos Ortiz, Directora Dirección de Investigación e Innovación

Sandra María Ramírez, Decana Facultad de Diseño Gráfico

Edward Fernando Salazar Celis, Líder del Grupo de Investigación

Denize Asceneth Torres Ruiz, edición y compilación

COMITÉ CIENTÍFICO 9EiD**Universidad Santo Tomás:****Sandra María Ramírez Botero**

<https://scholar.google.es/citations?user=8PHMEtkAAAAJ&hl=es>

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000130778

<https://orcid.org/0000-0003-2831-2076>

Tulia Villa Macías

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000577820

<https://orcid.org/0000-0001-5332-7566>

<https://scholar.google.com/citations?hl=es&user=I5XanIQAAAAJ>

Edward Salazar Celis

<https://orcid.org/0000-0001-5456-9962>

<https://scholar.google.com/citations?user=bbK7328AAAAJ&hl=sr>

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001381346

**IV**

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

Editora y compiladora: Denize Asceneth Torres Ruiz

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000079173

<https://scholar.google.es/citations?user=WCVp5EAAAAAJ&hl=es>

<https://orcid.org/0000-0002-8011-5347>

Diseño: Ximena Lagos, Denize Asceneth Torres Ruiz.

Diagramación: Denize Asceneth Torres Ruiz

PRESENTACIÓN

La Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Santo Tomás realiza anualmente el Encuentro de Investigación en Diseño, que para este 2021 celebró su novena versión, los días 6, 7 y 8 de octubre. Este evento ha consolidando durante nueve años este espacio que promueve el diálogo académico y creativo entre estudiantes, docentes y profesionales del diseño en todas sus áreas, estableciendo una relación epistemológica, metodológica y práctica con las ciencias sociales, las artes y las humanidades, campos relacionados e interesados en fortalecer la difusión de experiencias en procesos investigativos y de intervención social de los que el diseño hace parte. El 9EID es un encuentro de carácter nacional, que cumple con los requisitos, calidades y con la trayectoria para ser categorizado como evento tipo B del Ministerio de las Ciencias (Minciencias), por lo que lo convierte en un evento académico y de creación de alto interés y rigurosidad nacional.

Para este año, el eje de la discusión del 9EID se centró en la construcción del cuerpo que hace el diseño a través de la moda, las estéticas y las intervenciones corporales. El profesor Edward Salazar, experto en estudios de moda y cultura visual, líder de investigación de la Facultad de Diseño Gráfico de la USTA y profesor especializado en el campo de estudios de moda en Latinoamérica, nos presenta las mesas de discusión que hacen parte de las memorias de este encuentro:

- Pedagogía
- Historia
- Territorios
- Moda
- Videojuegos digital



V



ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

PROGRAMACIÓN

9EID - NOVENO ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

DISEÑAR EL CUERPO

Estética, moda e intervenciones

6 AL 8 DE OCTUBRE DEL 2021



MIÉRCOLES 6

Horario

Inauguración y actos protocolarios

9:00am - 10:00am



10:00am - 11:30am

Conferencia Inaugural internacional: La educación en moda y sus agendas emergentes para la transformación social. Dr. Ben Barry en conversación con Vanessa Rosales.

Mesa 1: Diseño: pedagogías, currículos y humanidades digitales

11:30am - 1:00pm

@ USTA_DG



VI



ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO



2:00pm-3:30pm

Conferencia Nacional: El diseño del vestido como proyecto de diseño del cuerpo.
Dra. Claudia Fernandez Silva (UPB)

Mesa 2: Historias de diseño. Modera:
Universidad Autónoma de Manizalez

4:00pm - 6:00pm

Taller 2: Fotografía de Moda Farith Lara

4:00pm - 6:00pm

JUEVES 7

Horario



9:00am - 10:30am

Conferencia Nacional: Intervenciones corporales. William Cruz Bermeo (UPB)

Mesa 3: Diseño, territorios, sostenibilidad y transformación social

11:00 - 1:00pm



VII



ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Taller 3: Taller de Creación a cargo de la Universidad Autónoma de Manizales, profesor Jairo Giraldo.	2:00 - 4:00pm
Conversatorio "Gestión cultural y curaduría del vestir con el Museo Nacional de Colombia". Edward Salazar (Universidad Santo Tomás) y curadores del Museo	2:00 - 4:00PM
Taller 4: ilustración de moda, Talia Cu (Draw Latin Fashion)	2:00 - 4:00pm
Taller 5: Diseño editorial e interiorismo, con Will Huertas, Director de Arte de la revista Habitar (El Tiempo)	4:30pm - 6:30pm
Taller 6: Construcción de personaje en un proceso UX, Ximena Lagos (Universidad Santo Tomás)	4:30pm - 6:30pm
Mesa 4: Moda, diseño y cultura en latinoamérica. Invitada: Martina Barrieta, Chile	4:00pm - 6:00pm

VIERNES 8

Horario



9:00am - 10:30am

Conferencia nacional: Entre el arte, el diseño y la moda. Olga Piedrahita. Diego Escobar (Universidad de Manizales)

Taller 7: Textiles con Lish Clothing	11:30am-1:30pm
Mesa 5: Videojuegos, diseño digital y experiencias de usuario	11:00am-1:00pm



VIII



2:00pm-3:30pm

Master Class: Marca personal, Verónica Alvarado (El Salvador - Diseño Une)

Taller 8: USTA SANDRA RAMIREZ / JUAN PABLO SERNA 2:00pm-4:00pm

Ceremonia de premiación: Segundo Premio Nacional de Diseño para la Transformación Social. Entrega: Fray José Gabriel Mesa Angulo, Rector Universidad Santo Tomás.

5:00pm- 6:30pm



IX

CONTENIDO

PRESENTACIÓN V

MESA 1: DISEÑO: PEDAGOGÍAS, CURRÍCULOS Y HUMANIDADES DIGITALES.....1

PAINT YOUR BODY: UNA MIRADA CONTEMPORÁNEA DE LA PINTURA CORPORAL DESDE EL DISEÑO GRÁFICO A TRAVÉS DE UNA ESTRATEGIA TRANSMEDIA / PAINT YOUR BODY: A CONTEMPORARY LOOK AT BODY PAINTING FROM THE PERSPECTIVE OF GRAPHIC DESIGN THROUGH A TRANSMEDIA STRATEGY

Díaz Holguín, Juan Sebastián^a. Rojas Zapata, Camilo Fabián^b. De Moura, Mônica Cristina^c.....2

REVISIÓN DEL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL COMO POSIBILIDAD PARA EL DISEÑO / REVIEW OF EXPERIENTIAL LEARNING AS A POSSIBILITY FOR DESIGN
Marín Sánchez, María Manuela^a.....11

SOCIALIZACIÓN: EXPERIENCIA DEL MAESTRO, PRESENCIA DEL APRENDIZ. VITADI, ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA / SOCIALIZATION: EXPERIENCE OF THE TEACHER, PRESENCE OF THE LEARNER. VITADI, EDUCOMUNICATIVE STRATEGY
Umba Rodriguez, Jhon Haiber.....15

MÁQUINAS DE DIBUJO / DRAWING MACHINES
Castro Arevalo, John Franklin^a. Godoy Acosta, Diana Carolina^b. Londoño Bernal, Moisés^c. Rincón Avendaño, Julieth Andrea^d.. 21

ARCHIVO DIGITAL LUCES, CÁMARA, PRENSA: LA PRENSA CINEMATOGRAFICA EN BOGOTÁ / DIGITAL ARCHIVE LIGHTS, CAMERA, PRESS: THE CINEMATOGRAPHIC PRESS IN BOGOTÁ
Gualy Garcia, Maria Paula^a 26

MESA 2: HISTORIAS DE DISEÑO 33

CUERPO, FUNCIÓN Y TECNOLOGÍA: CONSIDERACIONES SOBRE LA RELACIÓN CUERPO-VESTIDO EN EL DISEÑO / BODY, FUNCTION & TECHNOLOGY: DESIGN'S CONSIDERATIONS ON THE BODY-DRESS RELATIONSHIP
Mira, Juan^a. Pastás, M. Camila^b.....34

ARTEFACTOS DE ESPECULACIÓN HISTÓRICA / SPECULATIVE ARTIFACTS

Farias Forero^a, Andrés Adán^b.....42

MESA 3: DISEÑO, TERRITORIOS, SOSTENIBILIDAD Y TRANSFORMACIÓN SOCIAL 47

ECOS DE LA CIUDAD IMAGINADA, PERCEPCIONES SONORAS EN TUNJA / ECHOES OF THE IMAGINARY CITY, SOUND PERCEPTION IN TUNJA

Rodríguez, Carlos Mario^a.....48

LO HÁPTICO EN EL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN INCLUSIVA / THE HAPTIC IN THE DESIGN OF INCLUSIVE
Ocampo, Josefina María^a.....53

EL MERCADO POPULAR COMO ESCENARIO DE EXPRESIÓN E IDENTIDAD CULTURAL / POPULAR MARKETS AS A SPACE FOR CULTURAL IDENTITY AND EXPRESSION
Ángel-Bravo, Rafael^a.....56

DISEÑO DE METODOLOGÍAS COMUNITARIAS PARTICIPATIVAS PARA REIVINDICAR SABERES ANCESTRALES / DESIGN OF PARTICIPATORY COMMUNITY METHODOLOGIES TO CLAIM ANCESTRAL KNOWLEDGE
Huarachi Cruz, Faviana Alexandra^a.....65

REFLEXIONES SOBRE LA NECESIDAD DE CREAR MATERIAL GRÁFICO QUE PREVENGA EL ABUSO SEXUAL INFANTIL EN COLOMBIA / REFLECTIONS ON THE NEED TO CREATE GRAPHIC MATERIAL TO PREVENT CHILD SEXUAL ABUSE IN COLOMBIA
Montes Piñarete, Zaira Raquel^a.....72

GRÁFICA URBANA ENTRE LO PÚBLICO Y LO PRIVADO / URBAN GRAPHIC BETWEEN THE PUBLIC AND THE PRIVATE
García Martínez Omar Alonso^a.....78

DESIGN FICTION PARA ENTENDER EL HUMAN-ROBOT INTERACTION / DESIGN FICTION AS A WAY TO UNDERSTAND THE HUMAN-ROBOT INTERACTION
Ramírez-Suárez, Sergio^a. Mora, Deyvi^b. De la Rosa, Juan^c.....84



MESA 4: MODA, DISEÑO Y CULTURA EN LATINOAMÉRICA..... 90

**CAPAS QUE VISTEN LA NACIÓN / CAPES THAT DRESS THE
NATION** Giraldo Calderón, Juliana^a.
Rodríguez González, María José^b.....91

**DISEÑO DE MODA 360. EXPERIENCIAS, SOSTENIBILIDAD
Y TECNOLOGÍA / 360 FASHION DESIGN. EXPERIENCE,
SUSTAINABILITY AND TECHNOLOGY**
Jaramillo Taborda, Jhon Fernando^a. Gaviria Londoño, Fabio
Andrés^b. Muñoz Mesa, Laura^c. Osorio Beltrán, Marisol^d. Cock
Ramírez, Jorge Andrés^e.....96

**RENOVACIÓN ATRACCIÓN TRAJES DEL MUNDO PARQUE
JAIME DUQUE – FASE 2 / RENOVATION ATTRACTION
COSTUMES OF THE WORLD PARK JAIME DUQUE – PHASE 2**
Ramírez Rasmussen, Swen^a. Riachi Vega, Clara Ivonne^b.
Rodríguez Moscoso, Laura Verónica de los Ángeles^c. Jiménez
Molina, Mateo Esteban^d.....100

**IDENTIDADES DISEÑADAS: EL TRAJE TÍPICO COLOMBIANO
EN EL MISS UNIVERSO / DESIGNED IDENTITIES: THE
COLOMBIAN NATIONAL COSTUME AT MISS UNIVERSE**
Caballero Piza, Leonardo^a.....110

**LA PIEL, EL SER, LA CARNE Y SUS RELACIONES CON EL VESTIR
/ THE SKIN, BEING, FLESH AND THEIR RELATIONSHIP WITH
FASHION** Leticia Vázquez González^a 114

MESA 5: VIDEOJUEGOS, DISEÑO DIGITAL Y EXPERIENCIAS DE USUARIO 120

**HISTORICIDAD INTERACTIVA PARA ESTUDIANTES DE CHÍA /
INTERACTIVE HISTORICITY FOR CHÍA STUDENTS**
Barriga Bejarano, Claudia Lizeth^a. Díaz Martín, Karen Ginneth^b.
Leguizamon Liscano, Giovanna^c.....121

UX Y EL JUEGO / UX AND THE GAME
Bejarano Rojas, Diana María, Zúñiga Guerrero, Óscar
Camilo.....125

**REALIDADES DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA IMPLEMENTADA EN EDUCACIÓN SUPERIOR /
REALITIES OF GAMIFICATION AS A DIDACTIC STRATEGY
IMPLEMENTED IN HIGHER EDUCATION**
Montilla Buitrago, Harvey Yesid^a. Valencia Quecano, Lira Isis^b.
Arias Mejía, Claudia Marcela^c.....131

**TIPOMETIZ, INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA AL DISEÑO
EDITORIAL / TIPOMETIZ ARTIFICIAL INTELLIGENCE APPLIED
TO EDITORIAL DESIGN**
Torres Ruiz, Denize Asceneth^a.....139





MESA 1

DISEÑO: PEDAGOGÍAS, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES DIGITALES

PONENTE PRINCIPAL:

ANDRÉS RICARDO NOVOA MONTOYA
(U. JORGE TADEO LOZANO)

MODERA: TULIA VILLA, UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

USTA_DG



ENCUENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN DISEÑO

**DISEÑAR
EL CUERPO**

ESTÉTICA, MODA E INTERVENCIONES

PAINT YOUR BODY: UNA MIRADA CONTEMPORÁNEA DE LA PINTURA CORPORAL DESDE EL DISEÑO GRÁFICO A TRAVÉS DE UNA ESTRATEGIA TRANSMEDIA

PAINT YOUR BODY: A CONTEMPORARY LOOK AT BODY PAINTING FROM THE PERSPECTIVE OF GRAPHIC DESIGN THROUGH A TRANSMEDIA STRATEGY

Díaz Holguín, Juan Sebastián^a. Rojas Zapata, Camilo Fabián^b. De Moura, Mônica Cristina^c.

Palabras clave:

Diseño gráfico,
diseño visual, pintura
corporal, transmedia,
transculturación.

Keywords

*Graphic design,
visual design,
bodypainting,
transmedia,
transculturation.*

Sobre los autores:

- Fundación Universitaria Los Libertadores. Facultad de ciencias de la comunicación, Bogotá, Colombia.
- Fundación Universitaria Los Libertadores. Facultad de ciencias de la comunicación, Bogotá, Colombia.
- UNESP – Universidade Estadual Paulista Facultad de arquitectura artes y comunicación, Bauru-São Paulo, Brasil

RESUMEN

Paint Your Body es un proyecto que busca dar a conocer desde la perspectiva del diseño gráfico las múltiples posibilidades de implementación que tiene la actividad de la pintura corporal, para esto es de gran importancia conocer sus raíces a través de las cuales se pueda entender la intencionalidad que existe en la aplicación de pintura al cuerpo desnudo en el mundo contemporáneo, donde se evidencian aportes importantes de esta práctica en distintas áreas del conocimiento, es por esto, que este proyecto de investigación se realiza en conjunto con el Laboratorio de Investigación en Diseño Contemporáneo de la universidad UNESP en Brasil. En el desarrollo de este proyecto se diseña una estrategia de comunicación transmedia en la que ayude a la divulgación de dichos aportes, donde se plantean diferentes etapas en las que se inicia con el análisis de información histórica con respecto al uso de la pintura corporal y así poder comprender su función para poder crear una narrativa que se pueda implementar a través de distintos canales de comunicación en los cuales se implementan herramientas de diseño, como la creación de productos editoriales y recursos audiovisuales animados, para generar un lenguaje adecuado según cada público objetivo al cual va dirigida dicha narrativa, aumentando el campo de conocimiento sobre la pintura corporal y disminuyendo el prejuicio existente por el uso del cuerpo desnudo para esta actividad.

ABSTRACT

Paint Your Body is a project that seeks to make known from the perspective of graphic design the multiple possibilities of implementation that has the activity of body painting, for this is of great importance to know its roots through which you can understand the intentionality that exists in the application of paint to the naked body in the contemporary world, where important contributions of this practice in different areas of knowledge are evidenced, that is why this research project is conducted in conjunction with the Laboratory of Contemporary Design Research at the UNESP University in Brazil. In the development of this project, a transmedia communication strategy is designed to help the dissemination of these contributions, where different stages are proposed, starting with the analysis of historical information regarding the use of body painting and thus to understand its function in order to create a narrative that can be implemented through different communication channels in which design tools are implemented, The objective is to increase the field of knowledge about body painting and to diminish the existing prejudice about the use of the naked body for this activity.

OBJETIVO GENERAL

- Diseñar y definir una estrategia de comunicación transmedia que dé a conocer las diferentes aplicaciones de la pintura corporal a través de universos narrativos enfocados a diversos públicos objetivos desde la perspectiva del diseño gráfico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar un análisis documental comparativo sobre los aspectos históricos y culturales que se han abordado con respecto al uso de la pintura corporal para identificar la intencionalidad de esta.
- Diseñar una estrategia transmedia a partir de un universo narrativo que responda a los perfiles de los diversos públicos objetivos.
- Definir las etapas para la estrategia transmedia por medio del método proyectual para su implementación.

MARCO TEÓRICO

Existen otros campos diferentes al del entretenimiento en los que se ha implementado la pintura corporal y en lo que se han explorados nuevas funciones para el uso de la pintura en el cuerpo, es el caso de la Escuela de Anatomía y Biología Humana de la Universidad de Australia Occidental, Crawley (Perth), Australia, se implementó el uso de la pintura corporal como herramienta en la enseñanza de la anatomía clínica, usando el cuerpo humano para poder visualizar con pintura la anatomía del cuerpo logrando una interpretación de los estudiantes sobre los conocimientos previos (McMenamin, 2008), un claro ejemplo de cómo la pintura corporal sigue cumpliendo etapas en su evolución. Existen artistas

que también han querido abordar la anatomía desde el aporte visual y natural que da un modelo vivo, Danny Quirk es un artista estadounidense que realiza pintura corporal con efectos visuales de realismo lo cual permite que sus pinturas sean de gran ayuda para muestras educativas en la anatomía humana, y este tipo de pinturas ayuda que los estudiantes a que puedan aprender de una manera más interactiva, Quirk usa la pintura corporal anatómica para también posteriormente realizar piezas infográficas que ayudan a la visualización de la composición interna del cuerpo.

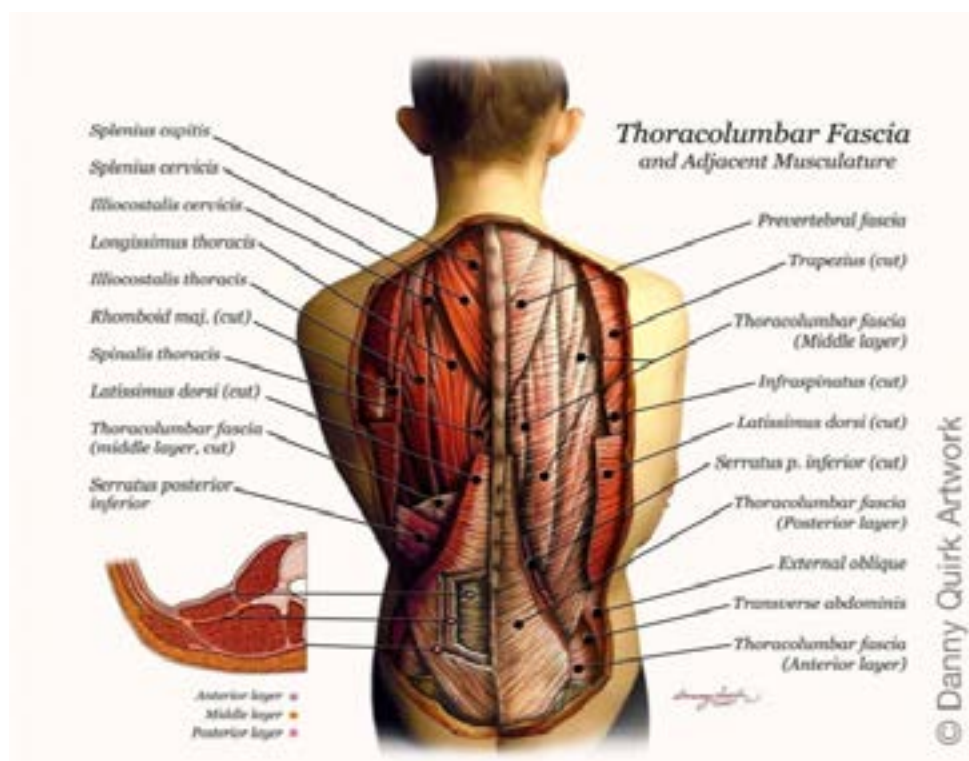


Figura 1. Pintura corporal e infografía de la fascia toracolumbar y la musculatura adyacente. Tomada de ©Danny Quirk

El impacto visual que contiene la pintura corporal ha sido reconocido y usado en el campo comercial y publicitario. El uso del bodypaint para impulsar marcas se ha usado desde las publicaciones editoriales, la revista Vanity Fair en 1992, publicó en su portada a la modelo Demi Moore con una pintura corporal en la que la artista Joanne Gair realizó la representación de un traje formal (Ver Figura 2). Gair es una de las artistas más reconocidas en el mundo de la pintura corporal. Como estrategia comercial, otra de sus participaciones para el mundo publicitario fue en el lanzamiento de la nueva línea de vestidos de baño de Sports Illustrated, en el que en 2015 realizó la pintura corporal de dicha colección pintando a las deportistas Ronda Rousey, Caroline Wozniacki y Lindsey Vonn.



Figura 2. Portada Vanity Fair agosto 1992. Tomada de www.vanityfair.com

METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta el objetivo principal y la intencionalidad que existe en la elaboración de cada trabajo de pintura corporal, se debe desarrollar un proceso de creación que permita solucionar una necesidad comunicativa propuesta en la que se determina el uso en su implementación según los órdenes del diseño planteados anteriormente. Para poder lograr la solución de dicha necesidad se debe implementar un método que permita desenvolver un proceso efectivo que genere resultados favorables hacia la obtención de la solución. Debido a esto se plantea la aplicación de la metodología proyectual según (Munari, 1983), con el objetivo de realizar un proceso en el que se obtenga un resultado eficaz para solucionar la necesidad en la que se implementara la pintura corporal.

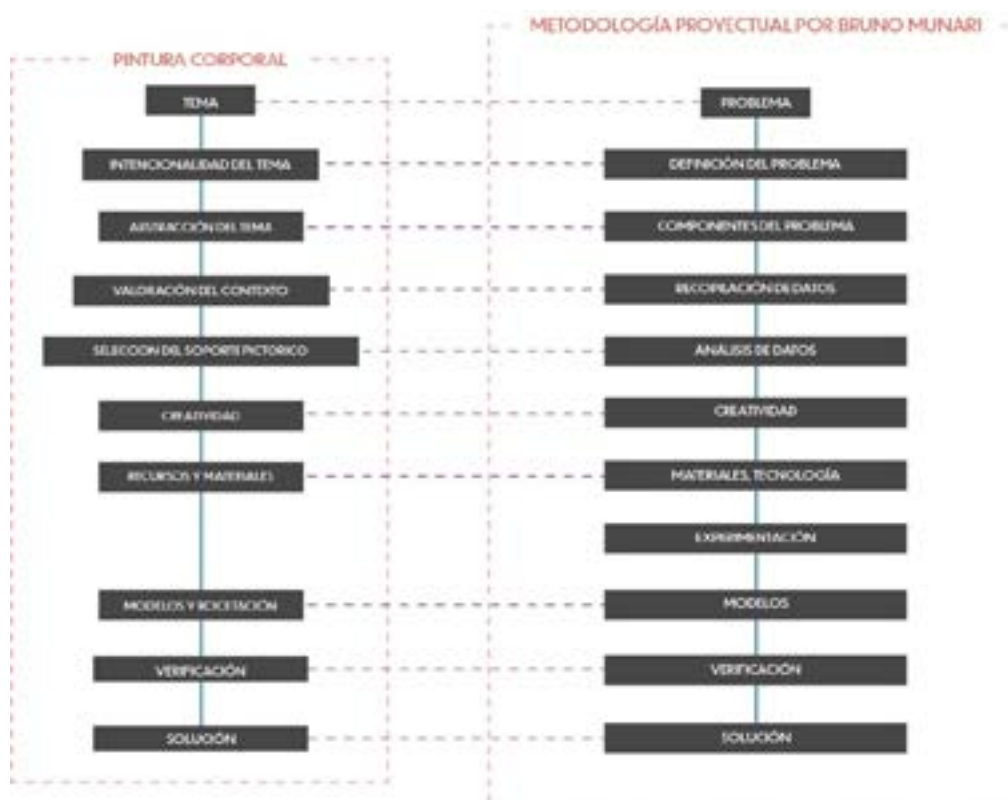


Figura 3. Implementación de la metodología proyectual de Bruno Munari en la elaboración de una pintura corporal. Elaboración propia.

Para poder comprender los usos y la intencionalidad que existe en las implementaciones de la pintura corporal se analiza su participación desde los cuatro órdenes del diseño planteados por (Buchanan, 2001) “El diseño es el poder humano de concebir, planificar y fabricar productos que sirvan a los seres humanos en la realización de sus propósitos individuales y colectivos” teniendo en cuenta la definición de Buchanan, plantea cada orden para repensar y re concebir la naturaleza del diseño.

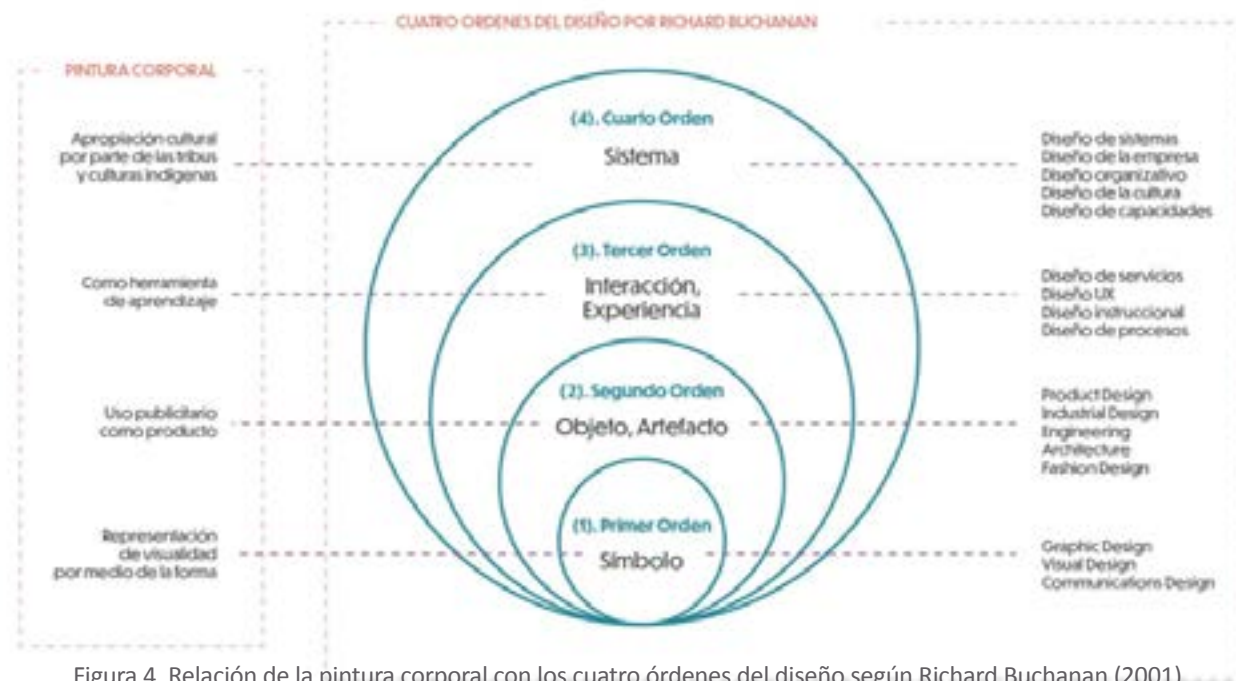


Figura 4. Relación de la pintura corporal con los cuatro órdenes del diseño según Richard Buchanan (2001).

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

Para poder lograr dar a conocer las diferentes aplicaciones e implementaciones de la pintura corporal se tuvieron en cuenta las características del público objetivo, el cual en este caso está dividido en tres grupos generacionales, generación X, millennials y centennials, con el objetivo de poder plantear y desarrollar productos adecuados con respecto a las características de consumo, y las plataformas de comunicación más usados por ellos, con el fin de generar una comunicación efectiva en cada uno de los grupos generacionales y así poder entregar el mensaje de manera correcta.

El planteamiento de la narrativa transmedia está dividido en cinco momentos; maquetación, entrada, fidelización, accionar y evaluar. correspondientes al ciclo estratégico de acción participativa planteado por Rojas (2020). Este planteamiento se desarrollo cumpliendo un hilo conductor el cual ayude a la difusión del mensaje de manera correcta según los grupos generacionales y los canales de comunicación, la construcción de la narrativa se diseñó de la siguiente manera:

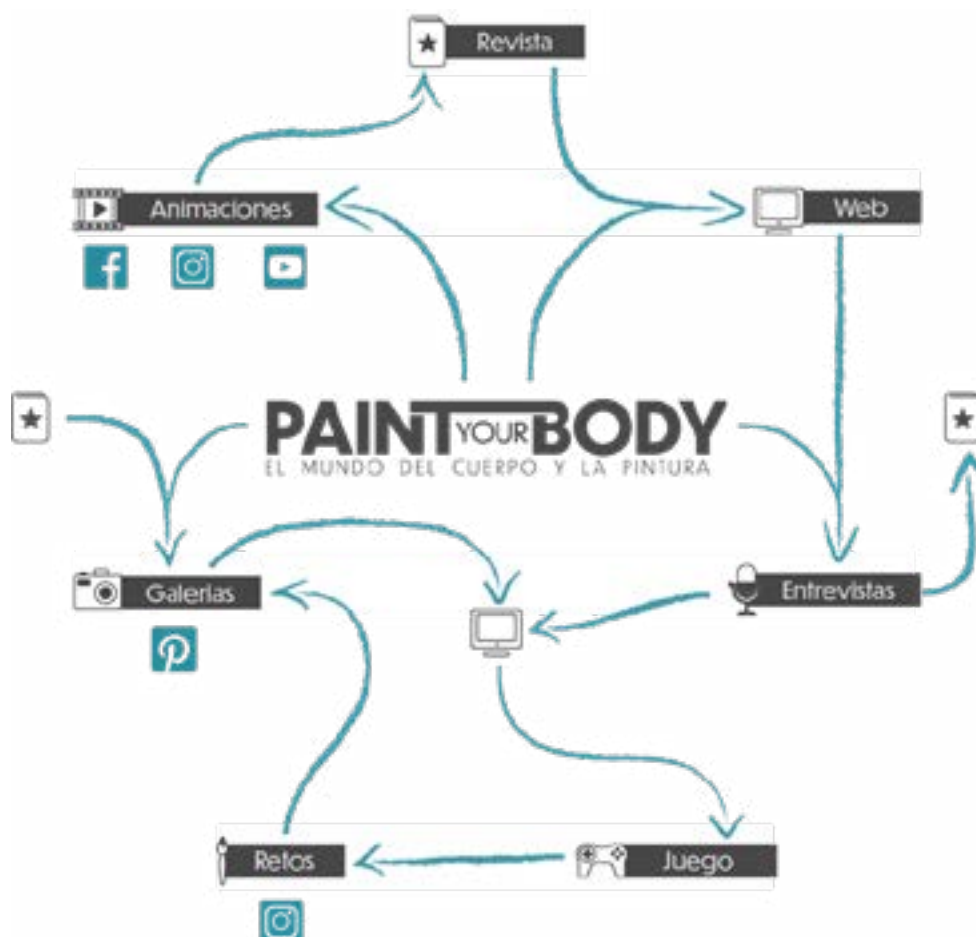


Figura 5. Planteamiento universo narrativo Paint Your Body. Elaboración propia.

La revista *Paint Your Body* es una revista que se enfoca en resaltar la importancia de la pintura corporal no solo en el ámbito artístico sino también desde los aportes científicos, sociales y culturales de la pintura en la piel, esto con la intención de que su contenido pueda brindar mayor información al lector generando una disrupción con respecto al uso del cuerpo desnudo, y así poder mostrar la variedad de aportes que desarrolla la pintura corporal en múltiples espacios.



Figura 6. Portada revista PAINT YOUR BODY, Primera edición, edición en portugués. Elaboración propia



Figura 7. Revista Paint Your Body, páginas 18 y 19. Elaboración propia

Se realizó una entrevista a la profesora Kazuyo Yamada, de la FAAP - Fundação Armando Alvares Penteado. La cual se desarrolla en forma de conversación donde la profesora Yamada cuenta de que manera implementa la pintura corporal como recurso en la enseñanza de la anatomía del cuerpo, en la que realizaba la ilustración de las referencias presentadas por el profesor, y debía representarlo en el cuerpo vivo, en el que dependiendo del requerimiento de la clase se hacía la selección del soporte pictórico, sea masculino o femenino, con el objetivo de facilitar la lectura de la imagen para los alumnos.



REVISIÓN DEL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL COMO POSIBILIDAD PARA EL DISEÑO

REVIEW OF EXPERIENTIAL LEARNING AS A POSSIBILITY FOR DESIGN

Marín Sánchez, María Manuela^a.

Palabras clave:

Educación, Diseño,
Gamificación, Experiencia

Keywords

Education, Design,
Gamification, Experience

Sobre los autores:

a. Institución Universitaria
Pascual Bravo, Facultad
de producción y diseño,
Medellín, Colombia
m.marin414@pascualbravo.edu.co

RESUMEN

El diseño y la educación han diversificado sus redes de aprendizaje, transversalizando los conocimientos y generando nuevas colaboraciones y dinámicas donde, a partir de la experiencia se generan recordaciones y sensaciones que mejoran el proceso formativo. En este orden de ideas, la educación, al igual que en el contexto del diseño, la disciplina y la constancia son los cimientos para lograr grandes objetivos, indagar, investigar y explorar son bases fundamentales dentro del desarrollo y crecimiento en cualquier etapa de la vida. El objeto de estudio se orienta hacia el rastreo, la validación y la búsqueda de co-creación entre las artes manuales y la física, gracias a la visión holística de la gestión del diseño.

ABSTRACT

Design and education have diversified their learning networks, mainstreaming knowledge and generating new collaborations and dynamics where, from the experience, memories and sensations are generated that improve the training process. In this order of ideas, education, as in the context of design, discipline and perseverance are the foundations to achieve great objectives, inquiring, investigating and exploring are fundamental bases within development and growth at any stage of life. The object of study is oriented towards tracking, validation and the search for co-creation between manual arts and physics, thanks to the holistic vision of design management.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer la oportunidad del diseño dentro de la educación primaria
- Identificar el rol que cumple la física y las artes manuales a través de la co-creación de las ciencias exactas con el diseño
- Ampliar el campos de horizonte del diseño, permitiendo indagar e incursionar en campos como la educación primaria

MARCO TEÓRICO

En la presente revisión, se encuentra la oportunidad de tener una visión holística entre la educación y el diseño. La gamificación es un término que no nace desde la educación, pero se ha utilizado como medio de aprendizaje, es así como de “The game of work” como la define Coonradt (1973) “Sus principios han sido utilizados por miles de empresas para convertir el trabajo en juego...”, “eso en el proceso crea una ciencia estadística y analítica que hoy refuerza el comportamiento de los juegos e impulsa niveles increíbles de adopción de productos y otras aplicaciones.” (Pág 13)

En concordancia con la gamificación, la sinergia entre la educación, las ciencias exactas, el arte y el diseño crean sensaciones y recordaciones directas donde los educandos o usuarios parten de sus propias experiencias. Señala Smith (2001) que “Uno de los rasgos característicos del aprendizaje experiencial es que involucra al individuo en una interacción directa con aquello que se está estudiando, en lugar de una mera <<contemplación>> o <<descripción intelectual>>” (Pag 3). En el mismo sentido, como la define Perrota (2013) “Herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inmersiva. El hecho de aprender mediante disfrute y diversión puede ser un medio para introducir a los alumnos...” (Pag 7).

En el año 2018 se publicó el artículo académico, “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión” en el cual se analizó la experiencia de gamificación, incorporando el juego y las actividades educativas basándose en las categorías de elementos del juego de Werbach y Hunter (2012)” (Ortíz Colón, Jordán, & Agredal, 2018).

Desde la investigación de diferentes autores, se visibiliza la oportunidad de utilizar el juego como herramienta de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes diversificar sus conocimientos, Smith (2001) “señala que uno de los rasgos característicos del aprendizaje experiencial es que involucra al individuo en una interacción directa con aquello que se está estudiando, en lugar de una mera “contemplación” o descripción intelectual.

Un punto crucial y de frecuente discusión entre los docentes, es el uso del lenguaje como forma de “enamorar” o “captar” la atención del estudiante. Sin embargo, desde el diseño Krippendorf (2016) “El discurso, como una forma de uso del lenguaje, nos ofrece nuevas y poderosas perspectivas para el

análisis social, muy distintas de las clases sociales” expresando directamente cómo el diseño, permite desenvolver sus saberes desde diferentes perspectivas, poniendo en conversación diferentes áreas y creando sinergias innovadoras, atractivas y académicamente llamativas.

METODOLOGÍA

Mediante la utilización de entrevistas, búsquedas académica y análisis de experiencias docentes profesionales se realiza una revisión, donde se encuentra la oportunidad de analizar el aprendizaje experiencial en la educación primaria como posibilidad del diseño, generando oportunidades de co-creación entre las ciencias exactas, la gamificación, el arte y el diseño.

De esta forma y a través de visitas a centros educativos de la ciudad de Medellín, se ha tenido la oportunidad de reconocer cuáles son los puntos en común entre las necesidades educativas y actuales, según el contexto social. Esto se logró indagando y conversando con docentes, quienes expresan de manera abierta y honesta la relación entre la física y la cotidianidad. De esta forma y a través de la investigación se presentó la posibilidad de entender que sí bien, los estudiantes tendrían mejores capacidades dentro del ámbito académico adquiriendo el conocimiento de la física a temprana edad, también requiere una adecuada capacitación docente, donde tengan todos los recursos y materiales para explicar e indagar de manera experiencial con los estudiantes la correcta adaptación de las ciencias exactas en su cotidianidad.

Las entrevistas, fueron semi estructuradas, correctamente documentadas y fichadas para mejorar el análisis y facilitar la oportunidad de visualizar nuevas y mejores respuestas dentro de la investigación. Seleccionando así a docentes de diferentes grados de escolaridad, entre ellas, pregrado, primera infancia, posgrado y doctorado. Todos bajo los lineamientos de una entrevista oral y grabada permitiendo examinar nuevas visiones a partir de la corporalidad y la emotividad al expresar sus puntos de vista. Ampliando así los campos de horizonte del diseño, incluyendo nuevos saberes dentro de la capacidad de análisis e investigación del diseño en diferentes áreas.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

El diseño descrito desde una perspectiva social y cultural es una de las formas de expresión más consciente y voraz, donde algunos académicos prefieren ser vistos como “agitadores”, personas que revolucionan las ideas de las personas a partir de imágenes, proyectos, hechos singulares que pretenden intervenir directamente e impactar positivamente las dinámicas que hacen parte del contexto. La educación pensada desde una dimensión social es el pilar fundamental que proporciona conocimientos, saberes y nuevos retos para las generaciones que empiezan a ser parte del cambio, es así como gracias a esta labor formadora de la cual hacer parte los docentes y padres de familia, nace la oportunidad de crear nuevas dinámicas educativas, fusionando el diseño, colegio y el hogar.

Entendiendo todo lo anterior, se ha logrado identificar la problemática donde los estudiantes pierden interés por las ciencias exactas y donde los docentes requieren tener más recursos didácticos y

conceptuales al momento de llevar la física a las aulas de primaria. Es necesario aclarar que la investigación se ha venido realizando desde hace ocho meses con fines académicos e investigativos desde la perspectiva de la gestión del diseño a través de la acción participación. Dichos resultados obtenidos hasta este momento, se han conseguido gracias a visitas directa a docentes de instituciones privadas de la ciudad de Medellín, entrevistas virtuales a docentes de la Universidad de Antioquia y doctores en diseño y matemáticas de diversas partes del mundo.



Figura 1. Explicación de clase de Matemática, Centro Educativo Sol y Luna grado Sexto

Créditos María Manuela Marín Sánchez



Figura 2. Clase de biología Centro Educativo Sol y Luna grado quinto

Créditos María Manuela Marín Sánchez



Figura 3. Clase de Matemática Centro Educativo Sol y Luna grado segundo

Créditos María Manuela Marín Sánchez

SOCIALIZACIÓN: EXPERIENCIA DEL MAESTRO, PRESENCIA DEL APRENDIZ. VITADI, ESTRATEGIA EDUCOMUNICATIVA.

SOCIALIZATION: EXPERIENCE OF THE TEACHER, PRESENCE OF THE LEARNER. VITADI, EDUCOMUNICATIVE STRATEGY

Umba Rodriguez, Jhon Haiber.

Palabras clave:

Experiencia, diálogo, educomunicación, transmisión, digitalidad

Keywords

Experience, dialogue, educommunication, transmission, digitality.

Sobre los autores:

a. Universidad Santo Tomás.
Facultad de Diseño Gráfico.
Bogotá /Colombia.
jhoneumba@usantotomas.edu.co jhumbar@unal.edu.co

RESUMEN

La comunicación cuerpo a cuerpo desde la experiencia -entendida como diálogo, contacto, interacción, cuerpo y punto de encuentro- se convierte en uno de los principales Objetos de Deseo que nos deja la pandemia. Visita al Taller del Diseñador (de ahora en adelante VITADI) es una experiencia educomunicativa implementada en la facultad de diseño gráfico de la USTA que desde el año 2014 propicia encuentros reales entre creativos -anfitriones- (escritores, fotógrafos, escultores, diseñadores, dibujantes, artistas conceptuales) y estudiantes -aprendices- para generar diálogos que rompan con los preceptos tradicionalistas de la academia. La digitalidad en este caso se sirve de mediación (no medio) como herramienta para cerrar el ciclo pedagógico de aquellos que no asisten a la experiencia a través del blog VITADI donde se genera el diálogo final. Este documento se convierte en una primera socialización pública de la tesis de Maestría en Comunicación y Medios de la UN escrita por el autor

ABSTRACT

Body-to-body communication from experience - understood as dialogue, contact, interaction, body and meeting point - becomes one of the main Objects of Desire left by the pandemic. VISIT TO THE DESIGNER TALLER (from now on VITADI) is an educommunicative experience implemented in the USTA's faculty of graphic design that, since 2014, fosters real encounters between creatives -hosts- (writers, photographers, sculptors, designers, cartoonists, conceptual artists) and students - apprentices - to generate dialogues that break with the traditionalist precepts of the academy. Digitality in this case uses mediation (not medium) as a tool to close the pedagogical cycle of those who do not attend the experience through the VITADI blog where

the final dialogue is generated. This document becomes a first public socialization of the thesis of Master in Communication and Media of the UN written by the author.

OBJETIVO GENERAL

- Analizar las oportunidades de VITADI como estrategia comunicativa dialogante y formativa a partir de un análisis desde la perspectiva conceptual y práctica de la educomunicación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar la experiencia educomunicativa de artistas y de estudiantes de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Santo Tomás en el desarrollo de la estrategia VITADI.
- Caracterizar los fundamentos comunicacionales y educativos de la estrategia VITADI de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Santo Tomás, desde la perspectiva de la educomunicación.

MARCO TEÓRICO

Los postulados de Martin-Barbero resultaron centrales en esta investigación, particularmente los relativos a sus planteamientos sobre los ecosistemas comunicativos -escenarios en los que convergen lenguajes, tecnologías y medios de comunicación-. Como sugieren los postulados de Martin-Barbero, allí puede detectarse la carga experiencial, la forma en que interactúan las personas, los propósitos de su encuentro y en general, la materialidad del diálogo surgido. Elementos estos que -a diferencia de otras teorías como las de la información o las de la semiología- no se encuentran contemplados. En cambio pueden relucir con mayor claridad en los ecosistemas comunicativos a los que refiere el autor en mención.

Por medio del análisis de los ecosistemas comunicativos se entiende que salen a flote los rasgos culturales en los procesos de comunicación e interacción, y estos se convierten en focos para comprender lo que ha sido y lo que significa comunicarse en contextos específicos en los que existe un flujo compartido de representaciones. La socialización, por ejemplo, aparece allí como un elemento a resaltar, entendida como el proceso a través del cual “una sociedad se reproduce, esto es sus sistemas de conocimiento, sus códigos de percepción, sus códigos de valoración y de producción simbólica de la realidad” Esto, para el caso del análisis de la estrategia VITADI significó establecer cómo las concepciones del proceso creativo en el arte pueden ser percibidas con mayor facilidad a partir de la identificación de códigos que se hacen plausibles en la socialización facilitada por los ecosistemas comunicativos.

Por otro lado, se asume una postura de análisis de la comunicación desde su perspectiva dialógica. Al respecto se entiende que la comunicación es de naturaleza colaborativa y participativa entre quienes interactúan, es decir, un ejercicio horizontal y de igualdad entre los involucrados (Flecha, et al., 2004). Asumida así la comunicación, supone también la apertura de oportunidades creativas y transformadoras, pues se entiende que el conocimiento no se transmite, sino que se crea a partir del intercambio, la interacción y la colaboración (Freire, 2005; Kaplún, 1998).

Finalmente, la comunicación como diálogo involucra la definición de medios y códigos a partir de los cuales el flujo de significados y símbolos resulta familiar para los sujetos que se están comunicando (Barbas, 2012).

METODOLOGÍA

La presente investigación corresponde a una metodología de índole cualitativa, ya que se busca analizar una estrategia educomunicativa en la formación de diseñadores gráficos según su experiencia, contrastada con planteamientos teóricos, artísticos, comunicativos y educativos. Por medio del enfoque cualitativo se busca garantizar un abordaje profundo sobre el problema de estudio seleccionado; es así como la investigación se ha determinado bajo una característica de flexibilidad que permita retroalimentar desde la teoría lo que sucede en la práctica y viceversa, desde la práctica lo que se ha establecido teóricamente (Sampieri, Fernández, & Baptista, 1991). Como proponen Denzin y Lincoln (1994), desde el enfoque cualitativo busca abordarse una mirada ontológica del objeto, pues se profundiza en la concreción de sus factores entendiendo que la realidad (o el conocimiento de lo real) se construye particularmente desde sus formas locales y específicas, también como producto de la experiencia social y del diálogo. Por tanto, se acude al reconocimiento de las experiencias particulares por medio del diálogo con actores involucrados en el fenómeno o problema seleccionado.

Se hace uso de herramientas que corresponden con este propósito para, en primera instancia, describir las prácticas y fundamentos que guían la estrategia VITADI desde un marco de comprensión de la educomunicación y, posteriormente, ahondar en los hallazgos desde la experiencia de los directamente involucrados (estudiantes y artistas). El enfoque cualitativo permite que la información que se registre dependa de diversas herramientas, como lo son la revisión documental en torno a la problemática y el desarrollo de entrevistas semiestructuradas a artistas y estudiantes que han participado a lo largo del proceso. Es importante señalar que se hace el énfasis en un estudio de caso, el cual corresponde a una estrategia metodológica dentro de la investigación analítica orientada a registrar, caracterizar y explicar un fenómeno en específico, en este caso las experiencias con VITADI (Martínez, 2006).

RESULTADOS PARCIALES

La adquisición o producción de conocimiento artístico por medio de VITADI fue una de las principales búsquedas de la investigación. Se encontró, por ejemplo, que la perspectiva profesional de los estudiantes se ve enriquecida en tanto, antes de encontrarse inmersos en un mercado laboral, reconocen en la experiencia de los artistas las oportunidades que se pueden presentar en sus desarrollos futuros.

Resalta la forma en que se sustituye la idea de que las necesidades creativas están vinculadas a la lógica mercantilista del arte, es decir, a la demanda del mercado, por una idea en la que la creación artística es producto de un sentir momentáneo; de su intimidad como artistas. Allí se da de manera singular un reflejo de cómo en la dimensión individual del artista y el significado de su obra resulta relativo a su particular entendimiento; una obra que para los estudiantes podría tener un sinfín de

significados, para el artista se inscribe como expresión de un sentir específico sobre el arte y la cultura en el país.

Otra de las ventajas detectadas en la adquisición de conocimiento, según lo manifestaron estudiantes y egresados, tiene que ver con la integración de campos, conocimientos y habilidades que en el aula de clase suelen presentarse por separado.

VITADI conduce al establecimiento de ecosistemas comunicativos en el que se cumple, por un lado, la función del aprendizaje o de la creación de conocimiento y, por otra parte, el establecimiento de códigos y símbolos compartidos entre las personas que dialogan. (Fig. 1)

Ventaja entre la comunicación que se da con el artista en su taller y la formación que se da en el aula de clase.



Figura 1. Visita al Taller de Camila Eslava. Foto: Jhon Umba

La carga simbólica y experiencial que representan los talleres para los estudiantes modifica muchas de sus estructuras de entendimiento y aprendizaje del proceso artístico. Poder entablar una conversación directamente con el artista, mencionaba una estudiante, constituye, a la vez que el elemento diferenciador, una suerte de

B. Anexo: Sistematización entrevistas a egresados

Preg	Respuesta
1	Alejandra González (AG): En lo personal considero que esta estrategia abarca todas las asignaturas o campos del diseño gráfico, ya que se pueden encontrar artistas o diseñadores que se enfocan en fotografía, historia, dibujo, programación, diseño ecológico, entre otros campos que esta bella profesión tiene, esta estrategia se basa principalmente en conocer a estos artistas, sus grandiosas obras y diseños que han creado para así darlas a conocer a más personas
	Paula Lenis (PL): Considero que una de las asignaturas que podemos acercar al Diseño Gráfico, puede ser la experiencia de usuario porque al visitar las diferentes exposiciones y talleres de los diseñadores o artistas se puede interactuar con el proyecto. También podemos decir que investigación en diseño podemos asociarla a la estrategia VITADI
	Cristian Rosas (CR): VITADI es una estrategia muy buena y positiva para los diseñadores de la Universidad Santo Tomás, ya que con ella se permiten explorar nuevas disciplinas; como en el caso de la exposición de artista Miller Lagos en la Universidad Nacional de Colombia-sede Bogotá, reflejando el papel de diseñador como comunicador de emociones y conceptos; trabajando de la mano con diferentes participantes ajenos a conocimientos de diseño pero aun así los transforma para formar parte de su exposición, hablando específicamente en los ingenieros quienes ayudaron a limpiar los audios de las aves y con ello ambientar las salas de exposición, adicional la capacidad de transformación de libros en obras de gran magnitud dándoles un nuevo concepto. Llevando al visitante a un ambiente natural junto con las esculturas. Por lo tanto, como diseñadores debemos desarrollar disciplinas de comunicación conocer el potencial de los interesados en los proyectos, el aporte que pueden dar desde su práctica al diseño, no quedarse con lo que desde la academia se sabe, sino ir más allá
	Daniel Salgado (DS): Interactuando con VITADI creo que interactúan diferentes asignaturas o disciplinas del diseño gráfico, desde la tipografía, fotografía, o ilustración entre otras. Y más que eso, la estrategia VITADI nos acerca un poco más al mundo real, viendo no sólo cómo desempeñar la labor como diseñadores sino también cómo hacerlo en contacto con nuestra sociedad
	Geisson Torres (GT): Desde la experiencia desearía que la mayoría de las materias aplicaran al campo de visita del taller del diseñador, sin embargo, son aquellas más prácticas y no tan investigativas las que se ven implicadas en el proceso, por ejemplo: Diseño tipográfico, los diferentes niveles de ilustración, fotografía, Ecodiseño, procesos de producción Etc.
	Juan Galvis (JG): La comunicación, la antropología y sobre todo la sociología, entender al otro a partir de su hacer es algo que no siempre se permite en el estudio de cualquier disciplina y vivir de primera mano como es el proceso creativo y no estar solamente como asistente a la obra, es algo maravilloso
	Mateo Salamanca (MS): Realmente en el proceso todas las disciplinas interactúan, ya que la estrategia no solo se basa en ello, sino más bien en la experiencia de cada persona en el entorno del diseño y su manera de afrontar los inconvenientes que puede presentar en el proceso
2	(AG): De acuerdo con la artista que pude conocer en el año 2015, Camila Eslava, me dio a conocer para no limitarme y seguir lo tradicional, sino interactuar y usar distintos elementos que el diseño tiene en todos sus campos, y así crear una obra o un dibujo o un diseño fuera de lo convencional, por ejemplo, como hizo Camila Eslava, usar un rapidógrafo en papel fotográfico
	(PL): Escuchar al artista/diseñador contamos su proceso en la etapa de la creación de su proyecto, me inspiró para seguir motivada con mi carrera

Figura 2. Formato de entrevistas a egresados que participaron en VITADI. Elaboración propia.

Para el ejercicio de análisis se diseñó una herramienta basada en 3 cuestionarios que respondieron de manera digital aleatoria algunos de los estudiantes de primeros semestres, estudiantes egresados que en algún momento de su carrera asistieron a la experiencia y artistas anfitriones. Puede concluirse de manera general que VITADI, como una estrategia educ comunicativa, ha amplificado la mirada que

los estudiantes tienen sobre el arte o, particularmente, sobre la disciplina de diseño gráfico. Según lo discriminan los mismos estudiantes (Fig.2), con VITADI se ha logrado matizar el enfoque economicista sobre el que suele funcionar esta disciplina, es decir, aquel en el que se le otorga un valor al producto artístico, pero sólo por un asunto estético, dejando de lado toda la carga representativa del trabajo y de la motivación que le dio origen. De ello se han adoptado nuevas fuentes de creatividad, estas asociadas específicamente al componente social. Es decir, VITADI impacta de manera importante en estudiantes y en artistas, esto gracias a que permite la emergencia de nuevas sensibilidades que sólo pueden ser adoptadas en un ejercicio de diálogo que rompe con las premisas de autoridad y de transmisión que tradicionalmente se da en el aula de clase.

Posterior a la experiencia in situ, el blog VITADI se constituye en el repositorio de las experiencias para que aquellos que no pudieron asistir en aras de lograr la experiencia digital como una opción no equiparable con la experiencia real, pero sí como un detonante para el interés a las próximas experiencias (Fig. 3)

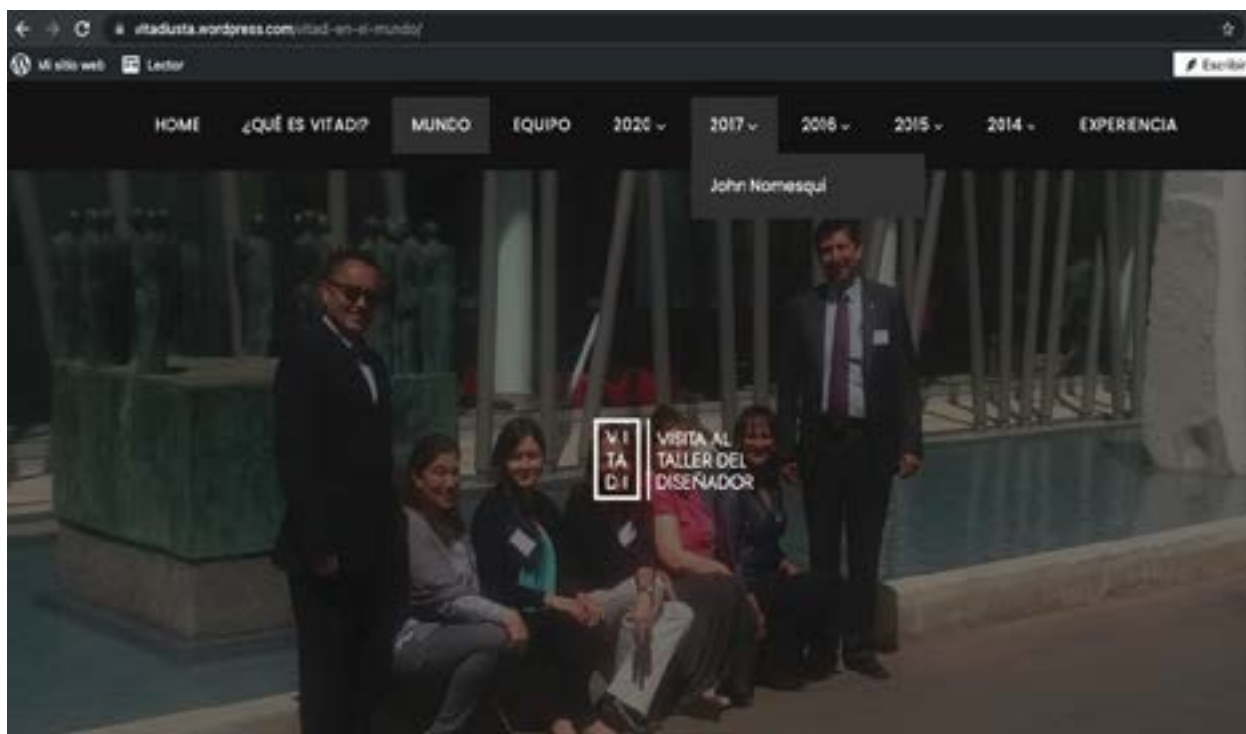


Figura 3. Blog VITADI (<https://vitadiusta.wordpress.com/>). Registro de la web.

MÁQUINAS DE DIBUJO

DRAWING MACHINES

Castro Arevalo, John Franklin^a. Godoy Acosta, Diana Carolina^b.
Londoño Bernal, Moises^c. Rincón Avendaño, Julieth Andrea^d

Palabras clave:

Investigación creación,
Máquina, Dibujo, Técnica,
Expansión técnica.

Keywords

*Graphic design, visual
design, bodypainting,
transmedia,
transculturation*

Sobre los autores:

- a. Universidad Santo Tomás
Facultad de Educación
Bogotá, Colombia.
- b. Universidad Santo Tomás
Facultad de Educación
Bogotá, Colombia.
- c. Universidad Nacional
Abierta y a Distancia Artes
Visuales. Bogotá, Colombia.
- d. Universidad Santo Tomás
Facultad de Educación
Bogotá, Colombia.

RESUMEN

Este proyecto problematiza la relación entre aprendizaje técnico y desarrollo creativo dado en distintos espacios de educación artística. Pues identificamos en ellos, la no validación de lo técnico como experiencia de creación dentro de las prácticas artísticas, manteniendo una brecha entre la cotidianidad o prácticas artesanales de las comunidades locales y los espacios de creación y circulación artística, que consideramos necesaria reducir. Para lo cual, introducimos la idea de máquinas de dibujo. Entendiendo estas como sistemas, herramientas o acciones que permiten reflexionar: en la tensión Arte-Artesanía, la temporalidad del aprendizaje y producción artística, y la transformación corporal y/o mental alrededor del oficio técnico.

Planteamos una metodología de investigación-creación y laboratorio que promueve relaciones particulares de los artistas, investigadores o comunidades con estas máquinas, hacia la expansión técnica, la exploración y creación de objetos e imágenes.

ABSTRACT

This project problematizes the relationship between technical learning and creative development given in different spaces of artistic education. Well, we identify in them the non-validation of the technical as a creation experience within artistic practices, maintaining a gap between the daily life or craft practices of local communities and the spaces for artistic creation and circulation, which we consider necessary to reduce. For which, we introduce the idea of drawing machines. Understanding these as systems, tools or actions that allow reflection: on the Art-Crafts tension, the temporality of artistic learning and production, and the corporal and / or mental transformation around the technical trade.

We propose a research-creation and laboratory methodology that promotes particular relationships of artists, researchers or

communities with these machines, towards technical expansion, exploration and creation of objects and images. Work with machines will be classified into three categories: one referring to tracing or footprint tools, another in relation to traditional drawing and engraving systems, and a last one dedicated to the body as a drawing machine.

OBJETIVO GENERAL

- Determinar la relación Arte-oficio en los procesos de expansión técnica y creación artística en comunidades de educación media y superior a partir de la noción de máquinas de dibujo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Presentar conceptos fundamentales relacionados con las máquinas de dibujo, el conocimiento abierto, la temporalidad artesanal y el oficio en la creación artística, a partir de estrategias particulares para cada población de trabajo.
- Realizar exploración y reflexión técnica con herramientas o sistemas de dibujo bajo la idea de máquina desde metodologías de trabajo por proyectos y laboratorios de creación.

MARCO TEÓRICO

El proyecto máquinas de dibujo supone pensar y trabajar la relación entre aprendizaje técnico y desarrollo creativo desde lo cotidiano y lo local. Pues a través de la corporalidad, temporalidad y oficio como eje de transformación del sujeto y su práctica cotidiana, le propone preguntas al avance y comprensión técnico, disparándose hacia procesos de ampliación y creación dentro de la propia conciencia y expansión de la máquina escogida. Para abrir así, un campo de reflexión en las relaciones mentales y corporales, que pase por la transformación de actividades y llegue a momentos de discusión, producción y circulación de piezas artísticas tendientes a pensar el tema en espacios pedagógicos y de producción plástica. Abordando además en la relación arte y oficio cotidiano la pregunta por el concepto de conocimiento abierto (Sennett, 2008). Concepto que representa hoy por hoy uno de los temas fundamentales para pensar la acción o el lugar de las prácticas artísticas contemporáneas, frente a lo local. Así como el trabajo de programas de educación artística y licenciaturas en artes en el terreno rural y nacional.

En este contexto se aborda como antecedente en cuanto a estudio y experiencia con el propósito de reconocer los resultados y analizar la pertinencia de la propuesta en cuestión a David Hockney quien en su investigación “El conocimiento secreto” resalta la importancia de una serie de aparatos y máquinas, que a partir del siglo XVI transforman la manera de representar y observar el mundo. Estas máquinas se oponen a la idea de genio creador en tanto, demuestran una necesidad y desarrollo tecnológico por parte de los artistas (desde el renacimiento hasta principios del siglo XX), más cercana a la artesanía y la comprensión técnica que a la iluminación o la inspiración divina. Una postura que lejos de restar importancia a las obras (como plantean algunos retractsores de las investigaciones de Hockney) permiten vincularlas de otras maneras a lo técnico, los desarrollos tecnológicos de la época, generar nuevas lecturas para la historia del arte y vínculos entre arte y artesanía. Los trabajos de Hockney permiten además de conciliar y replantear el desarrollo técnico y artesanal

en el arte, proponer modelos matemáticos y sistemas de pensamiento como máquinas de dibujo. Puntualmente, la perspectiva es entendida por Hockney como un conjunto de reglas que transforman la representación y se convierten en un sistema de pasos cada vez más regulados y específicos para desarrollar una imagen. De este mismo modo, una de las tres clasificaciones del proyecto busca comprender y luego expandir los sistemas tradicionales de construcción en el dibujo.

Quizá el antecedente más directo de este proyecto sea el proceso del Proyecto Calco (Navas y Londoño, 2019). En el cual, se propone desarrollar una temporalidad artesanal y evidenciar una transformación de las formas de dibujo a partir del oficio repetitivo y avance técnico del calco. Dicho proyecto ha sido desarrollado con poblaciones diversas como estudiantes del IED La Pradera durante el 2018 y 2019, algunos grupos de formación artística de Idartes y colectivos de artistas con intereses en reformular procesos de Educación artística. Durante este proyecto, se emprendieron procesos de calco desde el interés por plantear nuevas formas de enseñanza del dibujo y otras relaciones con las prácticas artísticas. Tratando de promover la observación detallada y el oficio artesanal, como forma de pensar lo artístico en la cotidianidad y alejarlo de la idea de excepcionalidad o de genio creador.

Es importante mencionar cómo desde el proyecto se entienden ciertos conceptos, los cuales se trabajan y desarrollan con procesos metodológicos de Investigación-creación, cercanos particularmente a la idea de laboratorio de creación. Estos conceptos particulares, son traídos desde la sociología y la filosofía de la técnica y son los que situarán la observación de los coinvestigadores, artistas y comunidades participantes en los procesos de creación, desarrollo técnico y reflexión.

En primera instancia está el concepto de máquina: un concepto ampliado y abierto que se nutrirá de la idea de dispositivo planteada por Deleuze en el texto de 1990 ¿Qué es un dispositivo? En el cual presenta y comenta la noción de dispositivo para Michael Foucault.

Por otra parte, el asunto fundamental del proyecto, referido a las relaciones entre lo técnico y el conocimiento creativo se abordan a partir de la noción de artesano y conocimiento artesanal desarrollado y ejemplificado por Richard Sennett en su libro El Artesano (2009). Texto en el que plantea una reflexión amplia sobre las habilidades físicas y mentales, así como la configuración de una ética particular, asociada al trabajo manual que se da en un oficio particular en permanente avance.

Frente a la reflexión temporal y corporal del encuentro de los artistas y comunidades con sus máquinas, se abordará el pensamiento de Zygmunt Bauman (Modernidad Líquida, 1999) y de Byung-Chul Han (El aroma del tiempo, 2015) sobre la temporalidad de la contemporaneidad y la necesidad de detenerse, en este caso frente a un oficio o práctica. Así, como el rescate de las ideas de Gilbert Simondon (El modo de existencia de los objetos técnicos, 1989) en las que se busca replantear la relación del sujeto con las máquinas y los objetos técnicos.

Finalmente respecto a los Laboratorios de creación es importante mencionar que desde su metodología de producción artística, este proyecto se acerca al concepto de laboratorio de creación artística. En el que, a partir de lineamientos, intercambios o preguntas comunes, los artistas desarrollan sus obras durante un tiempo, ya sea de modo individual o colectivo, para luego presentarlas en exposiciones colectivas bajo líneas temáticas o curatoriales particulares. Compartiendo además y de modos creativos, las reflexiones sucedidas durante el laboratorio. En

Colombia, de la mano del Ministerio de Cultura y algunos programas de estímulos locales, se han desarrollado además formatos de laboratorios de creación que incluyen el trabajo con comunidades locales (Romero, 2010).

METODOLOGÍA

La metodología del proyecto Maquinas de Dibujo responde a cuatro fases y sus correspondientes momentos de registro, tal como se presenta a continuación:

FASE 1: SOCIALIZACIÓN DE TÉRMINOS Y PRESENTACIÓN DE PROCESOS SIMILARES: Se desarrolla la presentación de los textos o conceptos de reflexión dentro del proceso de trabajo con las máquinas, según la comunidad o forma de trabajo de cada coinvestigador. Además de la escogencia de las máquinas, según las categorías, límites y formas con las que se trabajará en cada caso.

FASE 2: PRIMERA FASE DE LABORATORIO: Siguiendo la metodología del Laboratorio de creación, cada artista, coinvestigador o comunidad participante lleva a cabo el proceso de experimentación, reflexión y aprendizaje técnico con la máquina escogida. Planteando para ello, una exploración desde las formas convencionales de producción de imagen o dibujo que ofrece dicha máquina: ya sea en la forma de generar huella sobre los soportes que le son más convencionales o siguiendo los procedimientos tradicionales de dibujo que se desarrollan con ella.

FASE 3: SEGUNDA FASE DE LABORATORIO: A partir de ciertos hallazgos técnicos, corporales y conceptuales, se plantea una segunda fase más abierta o experimental de relación con las máquinas en la que éstas pueden ser transformadas formal o funcionalmente para desarrollar una expansión o apertura en sus posibilidades de dibujo. Buscando juntar y/o potenciar las reflexiones técnicas y teóricas a partir del propio proceso de imagen.

FASE 4: FASE DE CIRCULACIÓN: Desarrollo de exposiciones artísticas, mínimo una en cada ciudad y universidad donde se desarrolle el proyecto, con el fin de exhibir las obras y reflexiones producidas en las dos fases de la exploración del laboratorio y en la postproducción del material de registro

FASE 5: Ampliación del problema: el escenario político entre Arte- Artesanía que busca ir más allá de la transformación curricular y articulación de programas universitarios y escolares al territorio, la división de lo “técnico” y lo “artístico” tiene un reflejo profundo en un tema fundamental para las prácticas artísticas, sobre todo locales, de nuestro país: la relación Arte-Artesanía. Pues los oficios artesanales se ven como espacios destinados a reproducir o desarrollar cambios técnicos, que no parecieran ligarse por completo a las experiencias del arte. Generando una brecha social y económica, desde el reconocimiento y los medios de validación según la división de estas prácticas.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

Actualmente la propuesta de investigación se encuentra iniciando la fase 3 de laboratorio de creación y a partir de ello se ha establecido como resultados parciales:

- Elaboración de guías de registro como recurso incorporado a los procesos de sistematización del proceso de exploración y creación.

- Registros de creación y exploraciones alrededor de la máquina de dibujo y los procesos técnicos.
- Encuentros de dialogo y conceptualización respecto a los conceptos de creación, dibujo y expansión técnica.



Figura 1. Guías de Registro Máquinas de Dibujo ARTESA



Figura 2. Registro proceso de creación

ARCHIVO DIGITAL LUCES, CÁMARA, PRENSA: LA PRENSA CINEMATOGRAFICA EN BOGOTÁ

DIGITAL ARCHIVE LIGHTS, CAMERA, PRESS: THE CINEMATOGRAPHIC PRESS IN BOGOTÁ

Gualy Garcia, Maria Paula^a

Palabras clave:

Archivo digital, lectura transmedia, narrativas digitales, humanidades digitales, historia del cine en Bogotá

Keywords

Digital archive, transmedia storytelling, digital storytelling, digital humanities, history of cinema in Bogotá

Sobre los autores:

a. Artista Visual de la Universidad Javeriana y Magíster en Humanidades Digitales de la Universidad de los Andes. Docente cátedra de Historia del Arte, Historia del Traje y Fotografía de la Universidad ECCI. Universidad ECCI, Facultad de Artes Bogotá, Colombia mgualyg@ecci.edu.co

RESUMEN

En este proyecto se realizó, a partir de la construcción de un archivo digital de las notas de prensa sobre cine de la década del 20 en Bogotá, una lectura transmedia de la información mediante narrativas digitales y visualización de datos. Para ello, se utilizaron metodologías propias de las Humanidades Digitales que entrelazaron efectivamente las dos fases principales que construyeron este proyecto. Por un lado, para la creación del archivo digital, se realizó una curaduría de la información recopilada por medio de la construcción de una base de datos. Por otro lado, para la lectura transmedia de la información, se utilizaron herramientas digitales y técnicas de las artes visuales. Finalmente, se creó un prototipo web que unificó efectivamente el archivo digital y su lectura transmedia al permitir una aproximación a la información desde diferentes ángulos.

ABSTRACT

This project sought to construct a transmedia storytelling of press releases about the cinema from Bogotá, Colombia in the 1920s. It is based on an original digital archive of such material created for this purpose, and was implemented via digital storytelling and data visualization, integrating methodologies from the Digital Humanities. The first phase of the project involved the creation of a digital archive, in which primary sources and relevant materials were collected and curated to construct a comprehensive database of 1920s press releases. The second phase was the design of a transmedia storytelling which explains, interprets, and visualizes this data using a variety of digital tools and visual arts techniques. Finally, a website prototype was created that effectively unifies both the digital archive and its transmedia storytelling and allows users to access the compiled material and interact with it from different angles.

OBJETIVO GENERAL

- Realizar, a partir de la construcción de un archivo digital de las notas de prensa sobre cine de la década del 20 en Bogotá, una lectura transmedia de la información mediante narrativas digitales y visualización de datos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear un archivo digital abierto y de fácil navegabilidad que proponga diferentes formas para aproximarse a los objetos recopilados.
- Crear una página web que articule de manera efectiva el archivo digital y la lectura transmedia de la información, es decir, las narrativas digitales y las visualizaciones de datos.
- Recopilar y hacer visibles las notas de prensa sobre cine en Bogotá durante la década del 20.
- Aportar metodologías efectivas para la creación de archivos digitales que utilicen fuentes primarias como recurso principal.

MARCO TEÓRICO

El soporte teórico de este proyecto se compone de dos cimientos principales. Por un lado, la historia del cine en la década del 20 en Bogotá. Y, por otro lado, el archivo digital y la lectura transmedia.

Historia del cine en Bogotá

En primer lugar, a partir de las notas de prensa encontradas para el desarrollo del archivo digital se estructuró la investigación sobre historia del cine en Bogotá que es el fundamento teórico del contenido temático del archivo digital. De esta forma, la investigación se desarrolló a través de los antecedentes históricos, el esplendor del cine mudo, el cine en Bogotá en la década del 20 y la prensa cinematográfica local de esta década.

El archivo digital y la lectura transmedia

En segundo lugar, aparecen dos conceptos principales: el archivo digital y la lectura transmedia. El concepto de archivo digital en este proyecto es tomado a partir de la metáfora de la ventana virtual que plantea Juan Álvarez Umbarila (2017). La anterior propone que el archivo digital debe ser un portal que traiga al presente objetos del pasado facilitando su acceso e interacción y que proponga nuevas miradas o lecturas sobre estos objetos.

Por otro lado, el concepto de lectura transmedia está basado en la noción de lectura/navegación de Francisco Albarello (2019) la cual incorpora al modo tradicional de lectura una dimensión interactiva. Es decir, que en este tipo de lectura tenga importancia la navegación que pueda hacer el usuario en la interfaz donde se encuentra la información. Este concepto es tomado en este proyecto como una estrategia para interpretar los contenidos del archivo digital creado.

En este sentido, se proponen dos métodos de lectura transmedia: las narrativas digitales, entendidas como una forma de narración o comunicación que aprovecha cualquier tipo de herramienta,

plataforma, soporte o red digital y puede ser lineal o disruptiva (Echeverri, 2011). Y la visualización de datos, entendida como una representación gráfica de la información mediante elementos visuales (Alcalde, 2015).

METODOLOGÍA

La metodología de este proyecto se dividió en dos fases. La primera, alrededor de la construcción del archivo digital. Para esto, primero se realizó la recopilación de las fuentes primarias (revistas Películas, El Gráfico y Cromos, y periódicos El Tiempo y El Espectador) y la creación de la base de datos. Así, se seleccionó un criterio y un método de recopilación de la información en dónde se recopilaban 1337 notas de prensa. Después de esto, se realizó una curaduría de la información para la que se crearon categorías, subcategorías, etiquetas y referencias. Y, seguidamente, se creó la base de datos definitiva del proyecto donde quedaron seleccionadas 887 notas de prensa. El segundo paso fue realizar la limpieza de la base de datos. Para esto se utilizó Excel y la herramienta Open Refine. Y, el tercer paso fue la creación del archivo digital en Omeka. En términos generales, se buscó traspasar a Omeka todo lo que estaba estructurado en la base de datos. Además de esto, se proponen colecciones y exposiciones para acercarse a las notas de prensa.

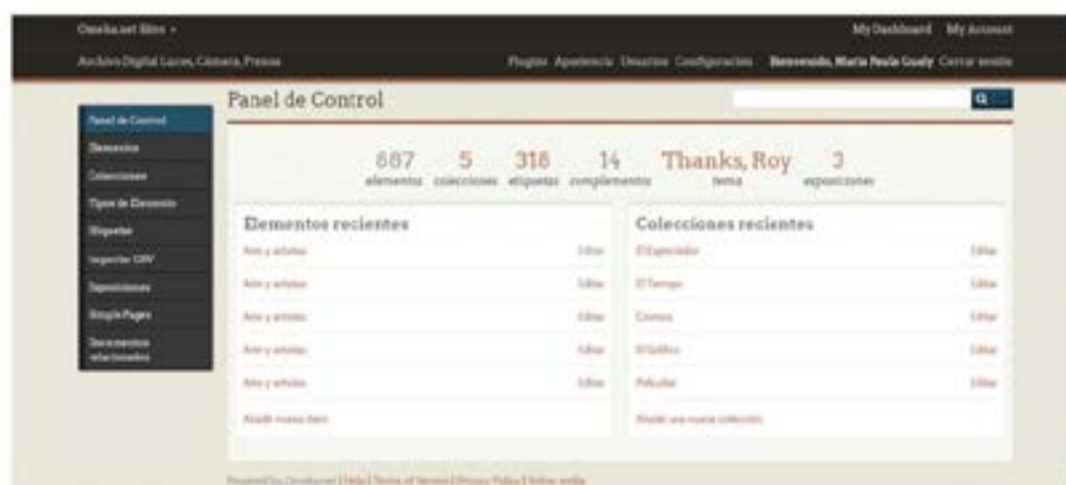


Figura 1. Archivo digital *Luces, Cámara, Prensa* creado en Omeka

La segunda fase de la metodología consistió en la creación del prototipo de lectura transmedia. Para esto, lo primero fue la creación de las propuestas de narrativas digitales. Surgieron tres muestras: unos cadáveres exquisitos, unos collages interactivos y unos GIFs con infografías ilustradas. Cada una de ellas pensadas a partir de las temáticas y contenidos del archivo digital y creadas utilizando como materia prima las notas de prensa. El segundo paso fue la creación de las propuestas de visualización de datos, para esto se realizó un análisis de datos utilizando la herramienta Palladio. La mayoría de los datos debieron ser analizados en conjunto mediante las opciones de listados y conteos. Así pues, se desarrollaron tres tipos de visualizaciones: pictograma, diagrama y mapa. El último proceso realizado

para este proyecto fue diseñar una página web que acogiera efectivamente el archivo digital y las propuestas de lectura transmedia.

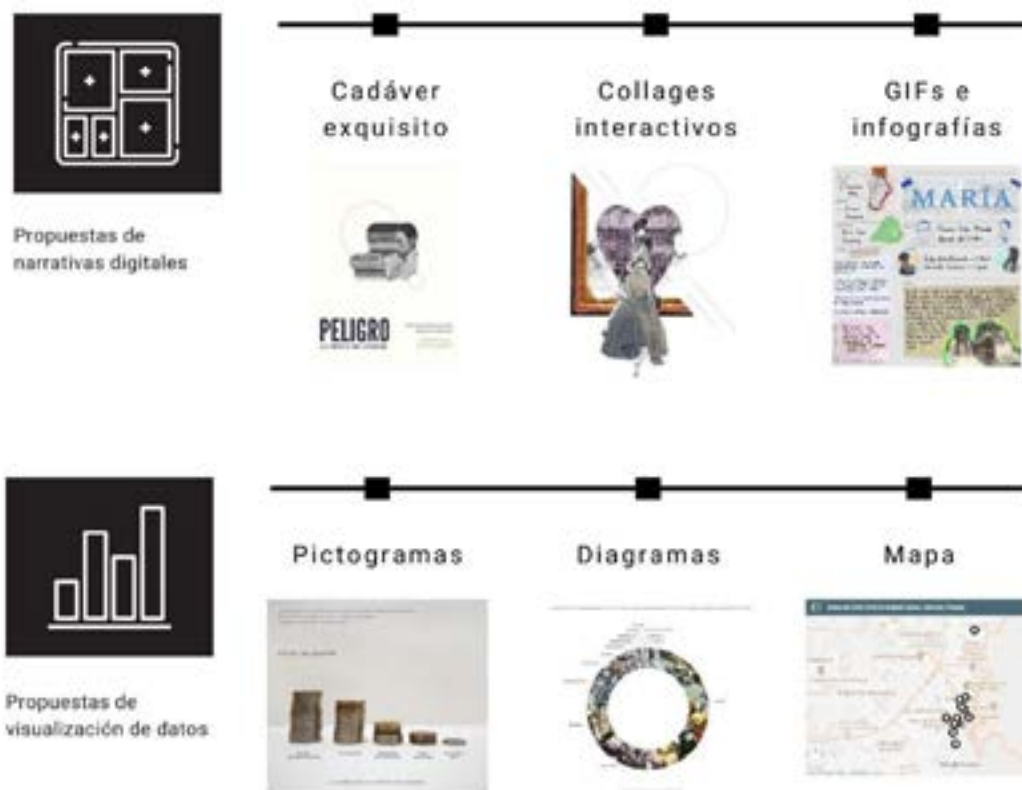


Figura 2. Propuestas de narrativas digitales y visualización de datos del Archivo digital Luces, Cámara, Prensa.

PROTOTIPO

La arquitectura del sitio web se estructuró bajo las siguientes secciones: archivo digital y lectura transmedia. Para la sección de Archivo Digital, se mostró la información de acuerdo con la curaduría de la información realizada. Por su parte, para la sección de Lectura Transmedia se propusieron diferentes ejes temáticos que construyeran una línea narrativa basada en la investigación desarrollada sobre cine. Para esto, se añadieron bloques de texto, hipertexto, ilustraciones y cajas de información que dirigen al archivo en Omeka o incluso a otros recursos que permiten complementar la información. Así, en base a esa línea narrativa se añaden las creaciones de lectura transmedia y se ubican dependiendo del tema que se aborda. El usuario cuenta entonces con una guía para navegar la información, pero también tiene la libertad para explorar lo que más le interese. Y todo esto se hace teniendo en cuenta los dos tipos de audiencia: la especializada y la no especializada.



Figura 3. Prototipo web Archivo digital Luces, Cámara, Prensa.

Disponible en: <https://mariapaulagualy07.wixsite.com/misitio-1>

RESULTADOS

Tomando perspectiva de las diferentes etapas de desarrollo surgen los siguientes resultados:

1. Para la creación del Archivo Digital fue esencial mantener presente el concepto de ventana virtual (Umbarila, 2017). Las decisiones del proyecto estuvieron basadas en convertir al archivo digital en un lugar dinámico y de acceso abierto. Con esto en mente, se tuvo en cuenta el acceso, la mediación y la audiencia.
2. El método de lectura transmedia o lectura/navegación (Albarello, 2019) resultó efectivo para interpretar los contenidos del archivo digital. Con las narrativas digitales y visualizaciones se logró generar diferentes puntos de acceso a la información. Ahora bien, aquí también se tuvo en cuenta el papel del mediador y la audiencia. Para ello, se utilizaron técnicas de las artes visuales y el análisis de datos para hacer más creativa y efectiva la transmisión de la información.
3. Las herramientas digitales utilizadas en el desarrollo del Archivo fueron un apoyo fundamental para su creación. Sin embargo, el uso de ellas no fue lo que construyó el proyecto. Lo que

realmente permitió cumplir con su objetivo principal fue la articulación de varias disciplinas durante su producción. En diferentes medidas, en este proyecto se utilizaron metodologías propias de la Historia y la Archivística; de la Historia del Cine, de las Artes Visuales y del Diseño.

4. El Archivo logró recopilar y darles uso a las notas de prensa sobre cine en Bogotá durante la década del 20. El resultado se convierte en el primer prototipo de archivo digital que reúna publicaciones de prensa sobre cine en Bogotá. Ahora bien, el título del archivo da pie para que el proyecto pueda continuar y convertirse en un gran repositorio de la prensa cinematográfica del siglo XX.
5. El Archivo da pie a otros proyectos de investigación y creación ya que puede ser analizado desde diferentes ángulos. Por un lado, desde el ámbito investigativo para ampliar la visión sobre la historia del cine en Bogotá en los años 20. Por otro lado, desde el ámbito de las Humanidades Digitales para desarrollar otras fases del archivo digital.
6. Teniendo en cuenta las fases metodológicas desarrolladas, desde la creación de la base de datos, el archivo digital pensado como una ventana de información y los métodos de lectura transmedia, este trabajo puede servir como modelo de creación para proyectos digitales que utilicen fuentes bibliográficas o documentales y que busquen traspasar los métodos tradicionales de colección de objetos del pasado, ir más allá de la digitalización de estos y encontrar formas para entablar diálogos con los públicos del presente.
7. Por último, en este momento el proyecto se utiliza como material de consulta y base metodológica para la investigación y creación de un micro museo digital que busca presentar de manera dinámica la evolución de la moda en Colombia tomando como fuente primaria la revista Cromos. De esta manera, se articula la investigación formativa con la investigación aplicada desde la asignatura de Historia del Traje del programa de Diseño de Modas de la Universidad ECCI a través del trabajo de aula y los semilleros de investigación del programa.

REFERENCIAS

- Albarello, F. (2019). *El lector en la encrucijada: La lectura/navegación en las pantallas digitales*. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, (72), p. 33. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_articulo=15053&id_libro=712
- Alcalde, I. (2015). *Visualización de la información: De los datos al conocimiento (Comunicación)*. Barcelona: Editorial UOC.
- Álvarez Umbarila, J. (2017). *From chest to window: The literary digital archive and its Mediations (tesis de maestría)*. University of Groningen, Groningen, Países Bajos.
- Echeverri Ortiz, A. J. (2011). *Narrativas digitales: el arte de la narración en la cibercultura (trabajo de grado)*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

ANEXOS

- **Anexo 1: Base de datos Archivo Digital *Luces, Cámara, Prensa***
Para consultar la base de datos del archivo digital dirigirse a: <https://drive.google.com/file/d/1-oPVOgR46qo4vwA-LDkPhRjB4fJgNWKy/view?usp=sharing>
- **Anexo 2: Tablas de análisis de datos del Archivo Digital *Luces, Cámara, Prensa***
Para consultar las tablas de análisis de datos del archivo digital dirigirse a: https://drive.google.com/file/d/1WHQc8PovbhcUzOt0_JWEQnaP5PCLwMxu/view?usp=sharing
- **Anexo 3: Notas de Prensa e Imágenes Archivo Digital *Luces, Cámara, Prensa***
Para consultar o descargar las notas de prensa y las imágenes del archivo digital dirigirse a: <https://www.flickr.com/photos/187961412@N04/>



MESA 2

HISTORIAS DEL DISEÑO

PONENTE PRINCIPAL:

GERMÁN MARÍN

PROF. DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y ARTE
U. AUTÓNOMA DE MANIZALES

MODERA: DIEGO ESCOBAR, U. AUTÓNOMA DE MANIZALES

USTA_DG



ENCUENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN DISEÑO

**DISEÑAR
EL CUERPO**

ESTÉTICA, MODA E INTERVENCIONES

CUERPO, FUNCIÓN Y TECNOLOGÍA: CONSIDERACIONES SOBRE LA RELACIÓN CUERPO-VESTIDO EN EL DISEÑO

BODY, FUNCTION & TECHNOLOGY: DESIGN'S CONSIDERATIONS ON THE BODY-DRESS RELATIONSHIP

Mira, Juan^a. Pastás, M. Camila^b.

Palabras clave:

Función, tecnología,
cuerpo- vestido, diseño.

Keywords

*Function, technology,
body dressed, design.*

Sobre los autores:

- a. Juan David Mira Duque
Mg. en diseño y creación
interactiva.
Diseñador Industrial y de
Vestuario.
Jefe de programa diseño y
gestión del producto de la
Universidad de Medellín.
Medellín, Colombia}
jmira@udem.edu.co
- b. M. Camila Pastás Riascos
Magíster en diseño y
creación interactiva.
Diseñadora de vestuario.
Docente universitaria
en UdeM, UPB y U.
San Buenaventura.
Medellín, Colombia.
Camipastas@hotmail.com

RESUMEN

El siguiente texto presenta parcialmente los resultados obtenidos en la investigación realizada durante la tesis de maestría de los autores sobre la evolución de las concepciones del cuerpo a partir de los conceptos de función, tecnología y sus implicaciones para la disciplina del diseño.

A partir de esto se desarrolló una revisión de hitos históricos alrededor de los eventos y descubrimientos que han relacionado los estudios del cuerpo con los conceptos anteriormente mencionados y que, desde diversas áreas como la matemática, la física, la biología, la ingeniería, las ciencias de la computación, el arte, la danza, la pintura y la escultura han configurado la comprensión del cuerpo y las intenciones e intencionalidades de los artefactos. Para esto, se definió al vestido como objeto de estudio del diseño y el cuerpo-vestido (Fernandez-Silva, 2016) como concepto integrador que permite comprender a este artefacto como aquel que mantiene una relación íntima, permanente y de naturaleza transformadora con el cuerpo; para así conocer las implicaciones que trae para la disciplina el estudio del cuerpo, el vestido y su relación a la luz de la función y la tecnología.

ABSTRACT

The following text presents the research results about the evolution of conceptions of the body from the concepts of function and technology and its implications for the discipline of design. This review of historical milestones was developed around the events and discoveries that have related the studies of the body with the aforementioned concepts and that, from different areas such as mathematics, physics, biology, engineering, science computing, art, dance, painting and sculpture have shaped the understanding of the body and the intentions and intentions of artifacts. For this, the dress was defined as an object of study of design and the body-dress (Fernandez-Silva, 2016) as an

integrating concept that allows us to understand this artifact as one that maintains an intimate, permanent and transformative relationship with the body. In order to know the implications that the study of the body, clothing and their relationship in the light of function and technology brings for the discipline.

OBJETIVO GENERAL

- Rastrear y categorizar las implicaciones de la evolución y transformación del estudio del cuerpo a la luz de los conceptos de función y tecnología a lo largo del tiempo; con el fin de identificar las ideas de cuerpo resultantes y sus implicaciones para la disciplina del diseño y el estudio del vestido como artefacto.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Rastrear e identificar los antecedentes de las ideas de cuerpo, tipologías, categorías y apariencias del diseño asociadas a los conceptos de función y tecnología
- Describir y categorizar las ideas de cuerpo y los tipos de vestido que surgen a partir de estas
- Identificar las relaciones de cuerpo-vestido entre las tipologías encontradas para conocer sus implicaciones para la disciplina del diseño.

MARCO TEÓRICO

Para el marco teórico se desarrollaron los conceptos de tecnología, función. Los conceptos de cuerpo y vestido se abordaron desde el concepto de cuerpo-vestido, como concepto integrador.

- Tecnología: El concepto de tecnología se comprende desde diversos autores siendo los principales Fernando Broncano, Teresa Aguilar y Klaus Schwab, es así como se define como mediador entre la relación entre el ser humano y el entorno artificial, convirtiéndose en un transformador cultural que modifica los sistemas de producción de los artefactos (Pastás, 2021).
- Función: Para realizar esta definición se recurre a las ciencias encargadas de incorporar el concepto de función en su manera de estudiar y entender el mundo: la matemática, la física y la biología. (Mira, 2021. p.12). A partir de este estudio se develaron problemáticas vinculadas a la comprensión del vestido como artefacto desde el concepto de función.
- Problemas, confusiones y vacíos conceptuales: Al vincular la función a la comprensión del vestido esta aporta una mirada racional y científica al artefacto, ya que permite su estudio desde los campos de conocimientos ligados a la función como lo son la geometría, las ciencias, la matemática, la ingeniería y la biología. A partir de esto se identificaron vacíos conceptuales y confusiones respecto a las múltiples relaciones que se pueden generar, debido a que la función se puede comprender vinculada a la apariencia del vestido, desde la relación de uso con el usuario o desde la forma y estructura técnica del artefacto respecto a su operatividad.
- Cuerpo-vestido: Dicho concepto se entiende a partir de lo planteado por la autora Claudia Fernández Silva (2016), quien acuña el concepto de cuerpo-vestido como un concepto integrador

que describe la relación particular e indisoluble entre el cuerpo y el vestido; dicha relación se convierte en el objeto de estudio del diseño y justifica la necesidad de que el vestido requiera de un estudio diferenciado como artefacto gracias a su relación particular con el cuerpo.

A partir de esto se encuentra que la disciplina comprende la función desde las dimensiones² que componen a los artefactos, ya que estos deben estar ligados a la realidad cultural de la sociedad en la que se encuentran inmersos para poder proyectar soluciones que se adapten a la complejidad humana, en donde no solo se encuentran problemas respecto a la relación de uso o eficiencia de los artefactos, sino también de problemas sensoriales, identitarios, simbólicos, cognitivos, económicos, políticos, entre otros.

- Diseño: Al hablar de la relación entre el diseño y función, se toma como punto de partida la definición dada por Simon¹ (1978), quien define al diseño como síntesis, desde su metodología que permite concebir los objetos, los procesos y objetivos a partir de proyectar metas para cumplirlas; además se tiene en cuenta que el diseño plasma a partir de los artefactos las posibilidades y alternativas de soluciones a los problemas de la cultura.

A partir de esto se encuentra que la disciplina comprende la función desde las dimensiones² que componen a los artefactos, ya que estos deben estar ligados a la realidad cultural de la sociedad en la que se encuentran inmersos para poder proyectar soluciones que se adapten a la complejidad humana, en donde no solo se encuentran problemas respecto a la relación de uso o eficiencia de los artefactos, sino también de problemas sensoriales, identitarios, simbólicos, cognitivos, económicos, políticos, entre otros.

METODOLOGÍA

Para el desarrollo del marco metodológico se hizo una revisión de los conceptos de función y tecnología vinculados al cuerpo y su relación con el vestido como artefacto. A partir de esto se desarrolló un recuento de hitos históricos que permitieron identificar tanto ideas de cuerpo como ideas de vestido, que generan como resultado una definición que articula cuerpo-vestido y función desde el diseño, con el fin de demarcar un campo de estudio específico para la disciplina.

Para este estudio se eligió como enfoque la metodología cualitativa, ya que permite comprender el análisis del objeto de estudio, a partir de las múltiples variables que esto pueda generar; lo cual evita sesgos que luego lleven a definiciones y conclusiones limitadas y obtusas³. En consecuencia, se sitúa la investigación bajo el paradigma interpretativo el cual fomenta la construcción del conocimiento, ya

¹ A continuación, se presenta la definición textual de Simon:

- Design... means synthesis. It means conceiving of objects, of processes, of ideas for accomplishing goals, and showing how these objects, processes, or ideas can be realized. Design is the complement of analysis
- – for analysis means understanding the properties and implications of an object, process, or idea that has already been conceived. (Simon citado en Visser, 2006. p.50)

² Dimensión técnica, dimensión funcional y dimensión comunicativa. (Medina, 2005)

³ Al respecto el autor Miguel Martínez Miguelez en su artículo La investigación cualitativa. Síntesis conceptual (2014), define la esencia de la investigación cualitativa como “el estudio de un todo integrado que forma o constituye una entidad de análisis y que hace que algo sea lo que es: una persona, una entidad étnica, social empresarial, un producto determinado, etc.” (p.128)

que sus bases parten de que el ser humano construye conocimiento, no lo descubre (Martínez, 2019), ya que el objeto de estudio se entiende como parte de la cotidianidad⁴.

Es por esto al elegir el enfoque cualitativo fue posible identificar los hitos históricos a partir del diálogo de múltiples campos de conocimiento a través de una mirada holística que generaron maneras particulares de comprender el cuerpo, su relación con el vestido y a partir de esto construir la definición de vestido funcional entendida como una de las implicaciones más importantes para la disciplina del diseño, respecto a la manera en que esta estudia los artefactos, sus funciones y las relaciones particulares con el cuerpo.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

A partir de la revisión, categorización e identificación de hitos históricos respecto al estudio del cuerpo y su relación con el vestido a la luz de los conceptos de función y tecnología se obtuvieron los siguientes resultados

- Categorización, clasificación y definición de las ideas de vestidos y cuerpos: Se obtuvo una clasificación de ideas de cuerpo y vestido correspondientes a los hitos históricos relacionados con la evolución del concepto de función y tecnología. Las ideas de cuerpo y vestido resultantes se encuentran consignadas en la Tabla 1.

Tabla 1. Inventario de ideas de cuerpo e ideas de vestido resultantes de la investigación. Autores: Camila Pastás y Juan Mira

Ideas de cuerpo	Ideas de vestido
Cuerpo científico	Vestido de la eficiencia Operativa
Cuerpo higiénico	Vestido de la eficiencia Mecanizada
Cuerpo mecanizado	Vestido de la eficiencia Digital y electrónica
Cuerpo descodificado	Vestido de la eficiencia Computarizada
	Vestido de la eficiencia Fisiológica y tecnológica
	Vestido de la eficiencia biotecnológica
	Vestido Parámetro
	Vestido Algoritmo
	Vestido Doble de datos
	Vestido modelo
	Vestido Código

Esquema de relación de las concepciones de ideas de cuerpos y vestidos según tipologías, categorías y apariencias ligadas a los conceptos de tecnología y función: A partir de las ideas de cuerpo y vestidos identificadas a partir de los hitos históricos se realizó un esquema que permite develar las relaciones

⁴ Dicha concepción de la relación entre el objeto de estudio e investigador fue extraída del texto de Francisco Osorio: El científico social entre la actitud natural y la actitud fenomenológica (1999).

entre ideas de vestidos y cuerpos, para conocer las implicaciones que generan alrededor del estudio de la relación cuerpo-vestido en el marco del diseño.

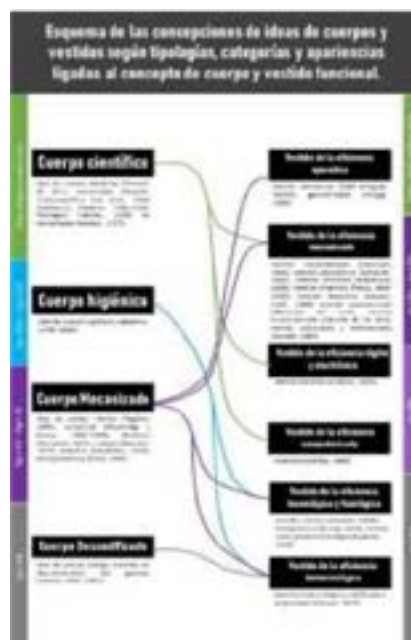


Figura 1. Esquema de relación de las concepciones de ideas de cuerpo y vestidos según tipologías, categorías y apariencias ligadas al concepto de cuerpo y vestido funcional. Juan David Mira Duque, 2020.

- Implicaciones para el diseño. Definición de vestido funcional para el diseño: Se extrajo una definición de vestido funcional que determina la manera en cómo se comprende y estudia el artefacto en el campo del diseño, la cual además trae implícita una idea de cuerpo que permite que esta se convierta en una categoría de análisis que permite estudiar a los artefactos desde su carácter operativo.
- Implicaciones para el diseño. Concepción del modelo de vestido funcional actual: El modelo de vestido funcional actual permite el diálogo del diseño con las ciencias y la ingeniería a través de dicha idea de vestido funcional, para producir prendas que no solo corresponda a las lógicas de la moda o la apariencia, lo cual permite explorar soluciones a necesidades operativas en todo el sistema de la indumentaria.



Figura 2. Modelo de vestido funcional actual. Juan David Mira REFERENCIAS

REFERENCIAS

- Aguilar, T. (2008). *Ontología cyborg*. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica. Gedisa.
- Fernández Silva, C. (2016). *El vestido como artefacto del diseño: Contribuciones para su estudio y reflexión al interior del pensamiento del diseño*. Universidad de Caldas.
- Martínez M., M. (2014). *La investigación cualitativa (síntesis conceptual)*. Revista de Investigación En Psicología, 9(1), 123. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v9i1.4033>
- Martinez, V. (2019). *Paradigmas De Investigación*. El Proceso de Investigación, 32–57. <https://doi.org/10.2307/j.ctvdf0m1v.6>
- Medina, F. (2005). *La dimensión comunicativa del objeto Una propuesta de análisis*. Iconofacto, 1(1), 89–109.
- Mira, J. (2021). *El vestido funcional: Una revisión al concepto de vestido funcional para el diseño (Tesis de maestría)*. Universidad de Caldas, Manizales.
- Osorio, F., Universidad, F., & Antropología, D. (1999). *El Científico Social entre la Actitud Natural y la Actitud Fenomenológica*. Cinta de Moebio, 5, 13
- Pastás, M. (2021). *El vestido tecnologico: el diseño de vestuario y las digital tech*. (Tesis de maestría). Universidad de Caldas, Manizales.
- Schwab, K. (2016). *La cuarta Revolución industrial*. Debate.
- Simon, H. (1978). *Las ciencias de lo artificial*. MIT Press.

- Visser, W. (2006). *The Cognitive Artifacts of Designing In The Cognitive Artifacts of Designing (1st ed.)*. Lawrence Earlbaum Associates.
- Alcega, J. (1589). *Tratado de Geometría, práctica y trazas*. Casa de Guillermo Druoy.
- Angelova, R. (s.f.). *Textiles and human thermophysiological comfort in the indoor environment*. Boca Raton: CRC Press. 201846, n.4, pp.213-236. 2012.
- Antonelli, P., & Burckhardt, A. (2020). *The Nery Oxman Material Ecology Catalogue*. The Museum of Modern Art, 177.
- Ahram, T.; Talcao, C. *Advances In Human Factors In Wearable Technologies And Game Design*. Los Angeles: Springer, 2017.
- Branson, D.; Sweeney, M. (1991). *Critical Linkages in Textiles and Clothing Subject Matter: theory, method and practice*. Monument: International Textile and Apparel Association.
- Bonsiepe, G. (1998). *Del objeto a la interfase*. Ediciones infinito.
- Boucher, F. (2009). *Historia del traje traje en occidente: Desde los orígenes hasta la actualidad (1st ed.)*. Gustavo Gili.
- Bürdek, B. (2002). *Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Gustavo Gili.
- Calvera, A. (2010). *Cuestiones de fondo: tres orígenes del diseño*.
- Corbin, A., Courtine, J.-J., & Vigarello, G. (2005). *Historia del cuerpo, II: De la Revolución Francesa a la Gran Guerra*.
- Crespo Fajardo, J. L. (2014). *Los documentos anatómicos de Leonardo da Vinci*. Universidad de Málaga.
- Da Silva, F. M. (2016). *Bridging fashion design and color effects the colorerg*. Ergonomics in Design: Methods and Techniques, 55–72. <https://doi.org/10.1201/9781315367668>
- Darwin, C. (1983). *El origen de las especies (1st ed.)*. R.B.A proyectos editoriales S.A.
- Díaz, S., Mira, J., & Pastás, C. (2019). *El wearable en el esquema de la interactividad*. 18 Festival Internacional de La Imagen. Diseño y Creación, 241–249.
- Dunne, L., & Watkins, S. (2015). *Functional Clothing Design: From Sportswear to Spacesuits (2nd ed.)*. Bloomsbury.
- Eicher, J. B., & Evenson, S. L. (2015). *The Visible Self: Global Perspectives on Dress, Culture and Society (4th ed.)*. Bloomsbury.
- Estrada, J. (2011). *Ergonomía (3rd ed.)*. Universidad de Antioquia.
- Fernández-Silva, C., Pastás Riáscos, C., & Mira Duque, J. D. (2020). *¿Es posible cuantificar las funciones del vestido? una pregunta por los métodos de análisis funcional en el diseño*. ModaPalavra, 13(27), 138–170.
- Fernández Silva, C. (2013). *De Vestidos Y Cuerpos*. Universidad Pontificia Bolivariana.

- Fogg, M. (2014). *Moda toda la historia*. In Blume (2nd ed.). Blume.
- Giedion, S. (1948). *La mecanización toma el mando*. Gustavo Gili.
- Liu, M.-N., Yan, X., You, M.-H., Fu, J., Nie, G.-D., Yu, M., Ning, X., Wan, Y., & Long, Y.-Z. (2018). *Reversible photochromic nanofibrous membranes with excellent water/windproof and breathable performance*. Journal of Applied Polymer Science, 135(23), 46342. <https://doi.org/10.1002/app.46342>
- Luo, L., & Zhang, H. (2007). *Sneakers - Luo Lv, Zhang Huiguang (Southbank (ed.))*.
- Liu, Mengnan. *Reversible photochromic nanofibrous membranes with excellent water/windproof and breathable performance*. Journal of applied polymer science. V. 135, 23, junio, [DOI: 10.1002/app.46342](https://doi.org/10.1002/app.46342). 2018.
- Moles, A. (1989). *Teoría de los objetos*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.,
- Neufert, E. (1997). *Arte de proyectar en arquitectura*. Gustavo Gili.
- Newton, I. (1687). *Philosophie Naturalis Principia Mathematica (1st ed.)*. Oxford University Press.
- Neto, M.; Montagna, G.; Santos, L. (s.f.). *The role of human factors in surface design, Advances in Intelligent Systems and Computing*. V. 588, pp. 293-302. 2017.
- Nweke, H. F., Teh, Y. W., Mujtaba, G., & Al-garadi, M. A. (2019). *Data fusion and multiple classifier systems for human activity detection and health monitoring: Review and open research directions*. Information Fusion, 46(August), 147–170. <https://doi.org/10.1016/j.inffus.2018.06.002>
- Oxman, N. (2010). *Structuring Materiality: Design fabrication of heterogeneous materials*. Architectural Design, 80(4), 78–85. <https://doi.org/10.1002/ad.1110>
- Parente, D., & Crelier, A. (2015). *La naturaleza de los artefactos: intenciones y funciones en la cultura material*. Prometeo Libros.
- Pastás-Riascos, M. (2019). *La ergonomía como herramienta para el diseño de vestuario*. In Creación y debate. Universidad pontificia bolivariana.
- Young, A. (2009). *Spacesuits: The Smithsonian National Air and Space Museum Collection (1st ed.)*. PowerHouse Books.

ARTEFACTOS DE ESPECULACIÓN HISTÓRICA

SPECULATIVE ARTIFACTS

Farias Forero^a, Andrés Adán^b.

Palabras clave:

Diseño gráfico,
diseño visual, pintura
corporal, transmedia,
transculturación.

Keywords

Speculative design
Decolonisation
Fictional narratives

Sobre los autores:

a. Central Saint Martins,
University of the Arts
London, MA Graphic
Communication Design,
Londres, Reino Unido.
adangrafico@gmail.com

RESUMEN

Este proyecto de investigación-creación problematiza y dialoga con la evidente falta de representación de voces latinas, queer, negras e indígenas en la construcción del discurso histórico y el canon teórico del diseño gráfico. Se enfoca en las maneras en las que esta historia oficial ha sido escrita, desde qué punto de vista se ha contado y cómo estas dinámicas excluyen sistemáticamente las voces de actores alternativos, dispares e invisibles.

Usando una lectura decolonizada de la historia del diseño, el proyecto usa activamente la tradición de las prácticas especulativas como también la ficción en clave de reconstrucción, deconstrucción y revisionismo. Parte de conceptos como el disenso (Ranciere) y el puncturing (Tejada) para revisar creativamente la forma en que las historias del diseño nos influyen, y transforman nuestra relación con el territorio, el oficio, las estéticas y los referentes.

ABSTRACT

This practice based project responds to a lack of representation of Latinx and queer perspectives in the historical canon of graphic design; examining the way official history has been written under a biased and narrowed view particularly excluding narratives from the south, the queer and the other.

Embracing a decolonised reading of design history, this project uses speculative practices, design fiction and alternative realities to explore the ways we learn, teach and share the canon, and how this dynamics affects our practices as designers and influences the engagement within our particular territory, aesthetics and references.

OBJETIVO GENERAL

- Trasladar las metodologías del diseño especulativo y las ficciones narrativas a una práctica experimental de recreación histórica, en donde la colisión entre datos y hechos y la fabricación de artefactos gráficos de ficción, detonen la posibilidad de narrar historias alternativas permitiendo la inclusión de voces marginadas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar una metodología transferible al salón de clases, que use la especulación como herramienta activa en una lectura decolonizada de la historia y un acercamiento personal, emotivo y político al oficio del diseño gráfico.
- Potenciar las dinámicas creativas de la ficción histórica en el marco específico del diseño gráfico.

MARCO TEÓRICO

El marco teórico de este proyecto de investigación creación se compone de tres categorías que nutren diferentes momentos de la iniciativa: 1. Disensos y territorios; 2. Prácticas contemporáneas; 3. Ficciones. En 1. Disensos y territorios el proceso de investigación retomó los conceptos de Disenso, política y distribución de lo sensible desde la perspectiva del filósofo Frances Jaques Ranciere, se usa esta lectura en específico para revisar como la idea antónima del consenso, permite la inclusión de lo que podríamos llamar ruido. (El otro, lo marginado). Este concepto se escala bajo dos territorialidades, lo latino y lo queer, en donde autores como Kelly Walters y Judith Butler proporcionan pistas de cómo lo disímil transforma las hegemonías del cuerpo, la sexualidad y los territorios y abre espacio a esas narrativas del disenso.

La segunda categoría teórica retoma prácticas contemporáneas de diseñadores, educadores e investigadores en diseño para dilucidar las formas en que el oficio cuestiona las formas de contar, elaborar y compartir lo histórico. En este aparte se revisa el trabajo de Ramón Tejada, profesor y diseñador en RISD sobre el puncturing, la perforación en el canon del diseño que permite la entrada de voces alternas y marginadas, y cómo los procesos de construcción y deconstrucción de identidad como latinxs atraviesan nuestras formas de contar y contarnos. Se incluye la revisión del trabajo de Nicole Killian sobre la construcción de identidad queer a través de la interacción contemporánea digital. En este segundo aparte se hace un acercamiento a la investigación de Anthonny Dunne y Fiona Rabe con su icónico documento *Speculative Everything*, un compilado exhaustivo de cómo la especulación ha trastocado la disciplina para proponer lecturas críticas al hacer diseño. Hacia el final de esta etapa se incluye como marco teórico la antología *Design Fiction* publicada por Sternberg Press.

El cierre del marco teórico revisa obras de arte, piezas de diseño, arquitectura y literatura que usan la especulación histórica como metodología de creación, revisión y deconstrucción de narrativas. En este aspecto se incluye el trabajo de Zoe Leonard, y su archivo ficticio sobre Fae Richards; como también el trabajo fotográfico de Joan Fontcuberta, en especial la serie Sputnik.

METODOLOGÍA

El proyecto de investigación-creación usa alternativamente la reflexión conceptual y teórica con un alto componente de diseño, recreación, incluso de impresión y manufactura de props, o artefactos dentro de un planteamiento histórico particular. A partir de una serie de conversaciones y pequeños talleres se inicia la creación escritural de un diseñador colombiano, queer y activista político que viviría y produciría un alto volumen de material gráfico durante los años 80 y 90 en el territorio nacional. Atravesado por supuesto por las dinámicas políticas del momento a nivel global y local. Bajo esta premisa se construyen 4 primeros artefactos históricos diseñados por este creador ficticio que trastocan diferentes aristas de su trabajo, vida personal e importancia histórica dentro del contexto narrativo del diseño.

Estos artefactos se embeben en una dinámica museográfica, planteando una lectura crítica de las instituciones en las que las historias se reproducen y asientan. De esta manera se crea una exposición retrospectiva que presenta piexas icónicas de este diseñador en más de cinco décadas de trabajo y que cuestiona los conceptos de real y ficticio.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

Como parte del proyecto final en el MA Graphic Communication Design, este proyecto de investigación-creación fue invitado a participar en el Design History Society Conference 2021 a inicios de Septiembre del presente año, en una mesa de trabajo denominada Design History and Design Fiction, donde se compartieron los principales avances del proyecto. Se entiende como resultados parciales mi entrega final calificada con la nota Distinction y mis procesos de retroalimentación y sustentación en el marco del proceso académico. Vale la pena resaltar que al combinar ficción y realidad activamente en el diseño y creación de este personaje ficticio, en diversos momentos de la sustentación y calificación de jurados, los mismos lectores y revisores del material encontraban complejo separar la ficción de la realidad. Por supuesto esto significó un gran logro parcial para el proyecto. De igual manera y usando los recursos virtuales con mis exalumnos de cátedras en diversas universidades en Colombia se compartió el proyecto en una etapa intermedia presentando inicialmente al personaje como alguien real, para luego revelar que es una entidad ficticia y retroalimentar hasta que punto la verosimilitud de los artefactos y narrativas son creíbles e involucran al espectador en una revisión de lo que consideramos canon e historia. Se pretende continuar con la creación de artefactos, pero ahora de una manera colectiva, involucrando actores del diseño que se encuentran actualmente distantes de las narrativas oficiales.



Figura 1. Artefacto n°.1 Volumen n°.2. De la Revista ficticia Roles, diseñada en el momento más complejo de la pandemia del VIH en Latinoamérica. 1988.



Figura 2. Artefacto n°.2 Sellos postales como parte del material de promoción de unos juegos Olímpicos ficticios en 1996 llevados a cabo en Bogotá.



Figura 3. Artefacto n°.4 Serie de carteles diseñados para el Paro Nacional de 1977, el diseñador fue un activista político de gran importancia en el Partido Comunista.



MESA 3

DISEÑO, TERRITORIOS, SOSTENIBILIDAD Y TRANSFORMACIÓN SOCIAL

PONENTE PRINCIPAL:

GILDA TORO

CANDIDATA PHD EN DISEÑO Y CREACIÓN (U. DE CALDAS)

MODERA: NATALIA PÉREZ, U. SANTO TOMÁS

USTA_DG



ENCUENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN DISEÑO

**DISEÑAR
EL CUERPO**

ESTÉTICA, MODA E INTERVENCIONES

ECOS DE LA CIUDAD IMAGINADA, PERCEPCIONES SONORAS EN TUNJA

ECHOES OF THE IMAGINARY CITY, SOUND PERCEPTION IN TUNJA

Rodríguez, Carlos Mario^a.

Palabras clave:

Percepción sonora,
imaginarios urbanos,
investigación-creación

Keywords

*Sound perception,
urban imaginary,
research creation.*

Sobre los autores:

a. Universidad de Boyacá,
Facultad de arquitectura,
diseño y urbanismo, Tunja,
Colombia.
carrodriguez@uniboyaca.edu.co

RESUMEN

Este proyecto tuvo como objetivo identificar nociones asociadas a los imaginarios del sonido en la ciudad de Tunja - Colombia. La metodología desarrollada, se estructuró como una propuesta experimental, en la que se consideró la posibilidad de realizar una lectura de imaginarios urbanos a partir del uso de métodos e instrumentos provenientes de la investigación creación.

La indagación y recolección de información optó por un proceso artístico que vinculó a la comunidad con experiencias basadas en la construcción de mapas, el desarrollo de recorridos y la intervención plástica a un objeto sonoro. Los resultados se configuraron como narrativas y caracterizaciones de la memoria e identidad del territorio compiladas en el libro homónimo al título de la ponencia.

ABSTRACT

This study aim to identify notions associated with the imaginary of sound in the city of Tunja - Colombia. The methodology developed was structured as an experimental study, in which the possibility of carrying out a reading of urban imaginaries was considered from the use of methods and instruments from creative research.

The investigation and collection of information opted for an artistic process that linked the community with experiences based on the construction of maps, the development of routes and the plastic intervention of a sound object. The results were configured as narratives and characterizations of the memory and identity of the territory compiled in the book of the same name to the title of the presentation.

MARCO TEÓRICO

El fundamento teórico del estudio toma como punto de partida la teoría de Los Imaginarios Urbanos de Armando Silva (2006) y se vale de referentes para el análisis sensorial del entorno como La Antropología de los sentidos de David Le Breton (2007), con base en lo anterior, se revisaron proyectos para comprender la aplicación de la metodología de investigación creación, entre los que se destacan:

La investigación Sobre Cartografías Sonoras Urbanas de Karla Berrens (2014), que expone la experiencia de la autora en el tema de las percepciones y los paisajes sonoros en el contexto urbano y su relación con la construcción de lugar. A partir del ejemplo de una caminata sónica realizada por la autora, se plantea que el bombardeo sensorial de la ciudad es tal, que como mecanismo de defensa, el ciudadano adopta una actitud blasé, que lo aísla del contexto y lo hace insensible. La autora se refiere a la importancia de este tipo de experiencias como sensibilizadoras del cuerpo y los sentidos, como un despertar y relación consciente del ciudadano con su entorno.

Fiona Ross (2014), reflexiona sobre los paisajes sensoriales, con especial énfasis en el sentido de la audición, esta investigadora, relata en *Raw Life: New Hope decency, housing and everyday life*, la experiencia del trabajo de campo desarrollado en la urbanización The Village en Sudáfrica. La reflexión muestra la importancia de las percepciones sensoriales en la conformación de una imagen mental del espacio, de igual forma, muestra que las relaciones de las personas con el espacio son en gran parte culturales y que la manera de apropiarse de los mismos, es reflejo de las costumbres de la comunidad que lo habita.

Los trabajos del colectivo Sonema (2013) en los que se destaca Bogotá Fonográfica (2013), propuesto desde la interpretación artística del sonido y como un viaje por la ciudad a través de la percepción auditiva traducida a la expresión plástica en una apuesta por responder a la pregunta ¿A qué suena Bogotá? La metodología empleada para el desarrollo del ejercicio consistió en convocar a 28 artistas plásticos colombianos quienes fueron invitados a “dibujar el sonido” a partir de un fragmento sonoro capturado en la ciudad, cuyo resultado dio cuenta de la riqueza y variedad acústica de la ciudad.

En la ciudad de Barranquilla se llevó a cabo un proyecto similar, llamado Fonoquilla: Diseño de un Mapa Sonoro de los sitios representativos de la ciudad de Barranquilla (2016) que seleccionó 25 lugares representativos de la ciudad e hizo un registro sonoro de los espacios, con el objetivo de crear una memoria sonora de la ciudad.

METODOLOGÍA

El proyecto partió de una indagación teórica que articuló el tema de los imaginarios urbanos con dos postulados conceptuales: por un lado la idea del sonido urbano como parte de la identidad ciudadana y por otro, la investigación creación, como método válido para la generación de nuevo conocimiento. Esta construcción conceptual, permitió estructurar un proyecto basado en la participación ciudadana, la narración como experiencia de vida y el diálogo como expresión de la colectividad.

Inscrito en la línea de investigación, Hábitat, patrimonio y diseño, este proyecto de investigación - creación, se enmarca en un enfoque cualitativo, y propone un diseño metodológico exploratorio -

descriptivo. Del mismo modo incluye principios del estudio fenomenológico, debido a que aborda las percepciones de los habitantes participantes.

La propuesta metodológica decidió prescindir de los métodos tradicionales para el análisis de los imaginarios y optar por técnicas e instrumentos experimentales basados en la creación desde el arte y el diseño y la narración colectiva. El ejercicio revisó la posibilidad de configurar una idea de la imagen de la ciudad, en este caso bajo la premisa del sonido y los imaginarios, a partir de métodos en los que la colectividad no sea medida con resultados cuantitativos y en los que el abordaje del habitante, se realice desde un nivel plástico y creativo.

Según lo anterior, se incorporaron instrumentos de carácter experimental y colectivo para la recolección de la información, como los siguientes:

- Caminatas sensoriales.
- Mapeos colectivos y singulares.
- Intervención estética a un objeto simbólico.
- Escritura narrativa.
- Grabación de sonidos

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

La experiencia desarrollada deja abierta la discusión, por un lado, acerca del proceso metodológico aplicado y por otro, sobre la reflexión en torno a la percepción sonora de la ciudad.

En el primer caso, después de una revisión sobre la investigación - creación y la propia experiencia investigativa, se puede establecer que la investigación - creación, (I+C) se constituye como un proceso pluridimensional, multimetódico y diverso, sin una única definición, pero que sí pretende establecer ciertos criterios para comprender el aporte de nuevo conocimiento desde las artes, el diseño y la arquitectura.

El carácter autorreflexivo, estético y personal de la creación artística, vuelve difícil la determinación de características estáticas o inamovibles de la I+C, pero que indudablemente aporta una mirada al contexto particular, que permite explorar de manera diversa la realidad, las problemáticas y el tejido social que afectan al creador. Dicha mirada, que parte con una intención, va evolucionando casi que de manera autónoma, cuando la obra tiene contacto con el contexto, el público y cualquier factor que pueda incidir en ésta directamente.

Por lo anterior, esta metodología fue determinante para el presente proyecto ya que da cabida a experiencias particulares, miradas singulares, que a su vez, permitieron hacer una lectura amplia y diversa de la ciudad, en la que se evidenciaron puntos en común así como diferenciales, de las percepciones del ciudadano en relación a los sonidos de la ciudad. Una experiencia que permitió materializar conceptos abstractos que no solo tuvieron que ver con el sonido, sino que fueron más allá, reflejando directamente la relación de los habitantes con su ciudad, sus preocupaciones, intenciones y sentimientos. La obra personal, la obra colectiva, la discusión y la interacción, fueron

parte de un ciclo que estimuló y transformó, la manera en que los tunjanos se relacionan con su ciudad.



Figura 1. Mapeo colectivo en la Plazoleta de San Francisco en Tunja. Fuente: Autor



Figura 2. Instrumentos de participación con los habitantes de la ciudad. Fuente Autor

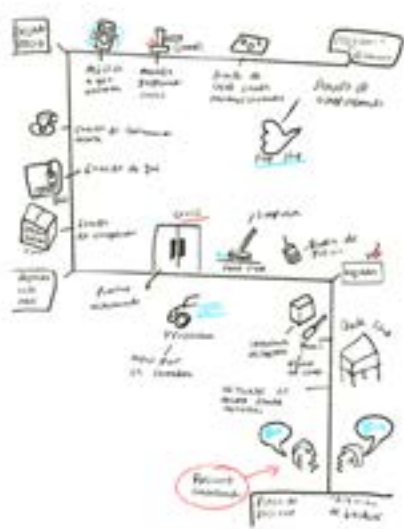


Figura 3. Mapa resultado de caminatas sensoriales. Fuente Autor



Figura 4. Exposición de objetos sonoros. Fuente: Autor



Figura 5. Libro resultado de la investigación. Publicado por la Editorial de la Universidad de Boyacá.

Fuente: Ediciones Universidad de Boyacá. DOI: <https://doi.org/10.24267/9789585120143>

BIBLIOGRAFÍA

- Berrens, K. (2014). *Sobre Cartografías Sonoras Urbanas*. Bifurcaciones: Revista de estudios culturales urbanos(18).
- Le Breton, D. (2007). *El sabor del mundo una antropología de los sentidos*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión
- Ross, F. (2014). *Paisajes sensoriales: sensación y emoción en el hacer del lugar*. Bifurcaciones: Revista de Estudios Culturales Urbanos(16).
- Silva, A. (2006). *Imaginarios urbanos: hacia la construcción de un urbanismo ciudadano*. Metodología. Bogotá: Convenio Andrés Bello, Universidad Nacional de Colombia.
- Sonema. (2013). *Sonema*. Recuperado el 8 de noviembre de 2013, de <http://www.sonema.org>

LO HÁPTICO EN EL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN INCLUSIVA.

THE HAPTIC IN THE DESIGN OF INCLUSIVE

Ocampo, Josefina María^a.

Palabras clave:

Háptico, táctil, plano, inclusión, diseño.

Keywords

Haptic, tactile, flat, inclusion, design. Know, learn and know the haptic planes in their different typologies and morphologies.

RESUMEN

Los planos hápticos, son elementos fundamentales en la comunicación. Háptico es una palabra que viene del griego y significa “tocar”. Por lo tanto la háptica es la ciencia del tacto. Las personas con discapacidad visual utilizan mucho el tacto para reconocer cosas o lugares. Por eso es que, el desarrollo y la implementación de la háptica es una innovación muy importante. Con el tacto conocen, previenen, se informan. Hoy, la háptica se puede notar en los recorridos urbanos de muchas ciudades. En la actualidad se están utilizando baldosas con relieve podotáctil.

Representar las distintas áreas con texturas y colores diferentes; en forma clara y con una buena síntesis es mostrar la distribución del espacio a recorrer. Por esa razón, se indica los datos y áreas representadas en relieve y con colores contrastantes, y los datos de las referencias están escritas en macrotipo y braille. Estos mapas nos ubican en el espacio: sea un edificio, una sala de un museo, y plano de un sector de la ciudad o cualquier objeto que queramos mostrar.

ABSTRACT

Haptic planes are fundamental elements in communication. Haptic is a word that comes from the Greek and means “to touch.” Therefore haptics is the science of touch. People with visual disabilities use a lot of touch to recognize things or places. That is why the development and implementation of haptics is a very important innovation. With touch they know, prevent, inform themselves. Today, the haptic can be noticed on the urban routes of many cities. At present, tiles with podotactile relief are being used.

Represent the different areas with different textures and colors; clearly and with a good synthesis is to show the distribution of the space to be covered. For this reason, the data and areas represented in relief and with contrasting colors are indicated, and the reference data is written

in large print and Braille. These maps locate us in space: be it a building, a museum room, and a plan of a sector of the city or any object that we want to show.

OBJETIVO GENERAL

- Conocer, aprender y reconocer los planos hápticos en sus diferentes tipologías y morfologías

MARCO TEÓRICO

En todo el mundo, cada vez son más los espacios que invierten en inclusión. En ese sentido, un plano háptico es un tipo de plano que informa sobre la distribución arquitectónica o urbanística de un determinado espacio. Las referencias están escritas en macrotipo y Braille. Según el diccionario de la R.A.E “háptico” proviene del griego y significa “táctil” por lo que se trata de un plano “para tocar”. Las personas con discapacidad visual tendrán una herramienta para ubicarse en el espacio al que están accediendo. Este podría ser un centro comercial, universidad, instituto, escuela, hospital, parque, museo, servicios de transporte, empresa, entre otros. Por su función, un plano háptico es como un totem informativo. El cual indica y describe la composición del lugar al cual se accede.

Around the world, more and more spaces are investing in inclusion. In this sense, a haptic plan is a type of plan that informs about the architectural or urban distribution of a certain space. References are written in large print and Braille. According to the R.A.E dictionary, “haptic” comes from the Greek and means “tactile” so it is a plane “to touch”. People with visual disabilities will have a tool to locate themselves in the space they are accessing. This could be a shopping center, university, institute, school, hospital, park, museum, transportation services, company, among others. Because of its function, a haptic plane is like an informational totem. Which indicates and describes the composition of the place to which it is accessed.

METODOLOGÍA

Diseño metodológico

El diseño de la metodología aplicada a la investigación se basa en dos etapas fundamentales: por un lado el análisis de la situación actual o sea el Estado de situación. Se recolecta datos de todo lo existente, modelos, morfologías, materiales usados, en diferentes partes del mundo. Luego se procede a la selección y clasificación por medio de parámetros de diseño, específicamente de diseño de productos: diseño Industrial. Se analizan todas las variables de Diseño: color, forma, textura, materiales.

Seguidamente, se propone una Guía de Diseño, a los fines de lograr una unificación de criterios de diseño en la ejecución de planos hápticos internacional.

En cada etapa del trabajo, se analizan buenas practicas, las cuales han sido evaluadas y sometidas a un proceso de critica por parte de los usuarios.

Methodological design

The design of the Methodology applied to the investigation is based on two fundamental stages: on the one hand, the analysis of the current situation or the State of the situation. Data is collected on

everything that exists, models, morphologies, materials used, in different parts of the world. Then we proceed to the selection and classification by means of design parameters, specifically product design: Industrial design. All Design variables are analyzed: color, shape, texture, materials.

Next, a Design Guide is proposed, in order to achieve a unification of design criteria in the execution of international haptic plans.

At each stage of the work, good practices are analyzed, which have been evaluated and subjected to a process of criticism by users.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

En cuanto al proceso de investigación, se obtuvieron variados resultados tanto técnicos, de diseño y de implementación.

- Los resultados de este proceso fueron acciones a seguir: Realizar un programa preliminar de diseño de planos hápticos para poder unificar criterios de diseño, materiales y texturas.
- Aproximarnos al Diseño del sistema de señales, tomando en cuenta toda la información recabada durante las etapas anteriores y siguiendo el plan de trabajo.
- Creación de un manual Señalético exclusivo de Planos Hápticos Internacional, para el sistema de señales, con especificaciones.
- NO olvidar la consideración de costos de producción, basados en los datos contenidos en el manual señalético y cada una de los pasos.
- Producción de las señales: la producción de las señales se establecerá de acuerdo con las especificaciones plasmadas en el manual señalético, elaborado a través de un equipo transdisciplinario, donde el trabajo del diseñador será el de supervisar cada propuesta y luego, cada ente de control de cada país, se encargara de que se cumpla con lo propuesto en el manual.
- *The results of this process were actions to follow: Carry out a preliminary haptic plan design program to be able to unify design criteria, materials and textures.*
- *Approach the design of the signal system, taking into account all the information collected during the previous stages and following the work plan.*
- *Creation of an exclusive Signage manual for Haptic Planes International, for the signal system, with specifications.*
- *DO NOT forget the consideration of production costs, based on the data contained in the signage manual and each of the steps.*
- *Sign production: the production of the signs will be established in accordance with the specifications set out in the signage manual, prepared through a transdisciplinary team, where the designer's job will be to supervise each proposal and then, each control entity of Each country will ensure that what is proposed in the manual is complied with.*

EL MERCADO POPULAR COMO ESCENARIO DE EXPRESIÓN E IDENTIDAD CULTURAL

POPULAR MARKETS AS A SPACE FOR CULTURAL IDENTITY AND EXPRESSION

Ángel-Bravo, Rafael^a

Palabras clave:

Cultura, folklore,
identidad cultural,
patrimonio cultural,
tradición oral

Keywords

Culture, folklore,
cultural identity, cultural
heritage, oral tradition

Sobre los autores:

a. Corporación Universitaria
Autónoma de Nariño
Grupo de Investigación
Visualizar
Cali, Colombia
angelrafael1980@hotmail.com

RESUMEN

A través del continente americano, las galerías, plazas de mercado o mercados populares, se han convertido en un escenario de gran importancia para el desarrollo y preservación de diversas expresiones culturales de carácter tradicional y folclórico, las cuales tienden a ser homogeneizadas o desplazadas, por los efectos de la modernidad y la globalización. Utilizando la fotografía como herramienta de creación e instrumento de recopilación de información, se desarrolla este proceso creativo e investigativo, el cual ha permitido el reconocimiento de factores unificadores y diferenciadores dentro de estos espacios, identificando en ellos una serie de factores de carácter geográfico, social y cultural, asociados con el mestizaje, el sincretismo, la creolización, la hibridación y otros procesos interculturales.

ABSTRACT

Throughout the American continent, galleries, marketplaces or popular markets have become a context of great importance for the development and preservation of assorted cultural expressions of a traditional and folkloric nature, which tend to be homogenized or displaced by the effects of modernity and globalization. Using photography as a creative tool and an instrument for collecting information, this creative and investigative process is developed, which has allowed the recognition of unifying and differentiating factors throughout these spaces, identifying in them a series of geographic, social and cultural phenomena, associated with miscegenation, syncretism, creolization and other intercultural processes.

OBJETIVO GENERAL

- Reconocer la importancia del mercado popular como escenario para el desarrollo y preservación de identidades culturales e interculturales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Registrar por medio de la imagen fotográfica, un conjunto de mercados populares en el contexto colombiano y continental, capturando formas, colores, texturas, productos, prácticas, creencias y personajes.
- Identificar una serie de elementos comunes y particularidades, a través de un conjunto de mercados y puestos de frutas, en el contexto colombiano.
- Desarrollar un ejercicio taxonómico, con base en los objetos, productos, prácticas y otros elementos registrados por medio de la imagen fotográfica.
- Identificar una serie de factores socioculturales e interculturales, materializados a través de las prácticas, procesos, creencias y costumbres, que en estos espacios se desarrollan.



Figura 1. *Caroline Baking and Cooking*. San Andrés Islas, Colombia. Elaboración propia.

MARCO TEÓRICO

La plaza de mercado, en similitud con la plaza, es entendida como el sitio de encuentro entre vecinos, conservando una memoria cultural alimentaria, rica en tradiciones locales y regionales, base para fortalecer la identidad y la pertenencia en una ciudad plural e incluyente. Hoy, se constituyen en espacios populares para intercambiar sabiduría tradicional, fomentar prácticas culturales, incrementar el sentido de pertenencia de comerciantes y vecinos y garantizar la seguridad alimentaria con nutrición a precio justo. (Coronado, 2010) (Fig. 1 y 2)

Castillo (2014) describe estos lugares como “...el espacio de encuentro entre sus habitantes...”, como el “...centro de resguardo de la memoria cultural agrícola y alimentaria” (p.4), mientras Castiblanco-Roldán (2011) los define como “...un ambiente social donde se propician relaciones de intercambio en el que hay una constante interacción entre compradores y vendedores, en los cuales existen operaciones asociadas a la circulación de las mercancías...” (p.127). Estos autores coinciden en la importancia de la galería, plaza de mercado, mercado popular o mercado central, como punto de encuentro para la comunidad, el cual permite la conservación de diversas expresiones de carácter popular, tradicional y folklórico, materializadas a través de los objetos, productos, alimentos, actividades culturales y prácticas religiosas o espirituales que allí se desarrollan.



Figura 2. Grand Central Market, Los Angeles, EE UU. Elaboración propia.

Para Eames (como se cita en Shell, 2015), “Se puede saber más de un país por sus panes y sus sopas, que por sus museos y salas de conciertos”; bajo esta perspectiva, los mercados se convierten en un medio propicio para conocer una cultura, a través de la tradición alimentaria y otras expresiones del “folklore demosófico”, como lo define, Abadía-Morales (1983, p.458) (Fig. 3 y 4). Componentes cotidianos de las cocinas tradicionales, particulares pero a su vez universales, como el pan (Eames, 1953) (Fig. 1) y el uso de las hojas naturales como soporte para el consumo de alimentos (Eames, 1972) (Fig. 5), son reconocidos como expresiones que más allá de su función utilitaria, son fundamentales dentro del patrimonio cultural, como parte de diversas identidades que se configuran o reconfiguran, gracias a la evolución de las sociedades que trascienden de lo rural a lo urbano, los movimientos migratorios y otros procesos interculturales.

Díaz-Piedrahita (1981) plantea la importancia de este tipo de aproximaciones investigativas, en la medida en que permiten la preservación de diversas expresiones del patrimonio cultural, las cuales se encuentran en riesgo de ser homogeneizadas, por los efectos de la modernidad y la globalización.



Figura 3. Mercado de Mariscos, Ciudad de Panamá, Panamá. Elaboración propia.

METODOLOGÍA

En su estructura general, este proyecto se ha basado en el método de estudio del “hecho folclórico” planteado por Ocampo-López (1981, p.20), iniciando con una primera etapa de recolección de información, seguida por la organización y clasificación de la información visual y análisis del material, para lograr finalmente la redacción del estudio folclórico y los productos académicos o investigativos derivados del mismo, los cuales se construyen y se publican, en la medida en que se van desarrollando nuevas etapas y avances dentro del proyecto.

Respecto al proceso de creación, el proyecto toma como referente el trabajo audiovisual de los artistas Charles y Ray Eames, con sus cortometrajes *Tops* (Eames e Eames, 1969), *Bread* (Eames e Eames, 1953), *Day of the Dead* (Eames e Eames, 1957a), *Toccata for Toy Trains* (Eames e Eames, 1957b) y el inédito *Banana Leaf* (Eames e Eames, 1972), en los cuales se propone una narrativa visual, descriptiva y documental, basada en el registro de distintas creencias, expresiones y prácticas tradicionales, en contextos diversos, generando “...atrevidas combinaciones de imágenes reales, montajes rápidos, animación y planos fijos, pensadas para atrapar la atención del espectador y difundir información” (Koenig, 2015, p.69).

Se utiliza la fotografía como principal herramienta de documentación, dentro de un ejercicio de exploración y observación dentro de una muestra de mercados populares en Colombia (Fig. 1), Estados Unidos (Fig. 2), Panamá (Fig. 3) y Ecuador (Fig. 4), lo cual permite desarrollar un ejercicio descriptivo, taxonómico y analítico, en el cual se identifica una serie de fenómenos socioculturales y interculturales, con base en el material gráfico realizado. Desarrollando una metodología similar, Díaz-Piedrahita (1981) puede ser considerado un pionero, en cuanto al estudio de los mercados populares y el estudio de estas expresiones culturales, a través de la fotografía y el abordaje taxonómico de estos espacios.



Figura 4. Mercado Central, Latacunga, Ecuador. Elaboración propia.

RESULTADOS

Inicialmente, el proyecto se enfoca en la exploración, observación y registro fotográfico de un conjunto de mercados populares y puestos de frutas, en el contexto colombiano, identificando algunas semejanzas y particularidades, con base en la clasificación y análisis del material fotográfico recolectado. En esta etapa se identifica una serie de particularidades, a través de un método descriptivo y comparativo, apoyado en el material gráfico recolectado en mercados populares y puestos de frutas en Colombia. Dentro de esta fase se realiza el registro de algunos referentes en el contexto continental y la identificación de una serie de antecedentes nacionales e internacionales, respecto al uso de este tipo de espacios, como escenario para el desarrollo de productos audiovisuales (Ángel-Bravo, 2016).

Con base en el registro fotográfico de algunos mercados populares en Estados Unidos, Panamá y Ecuador, fue posible identificar algunas particularidades que caracterizan a estos contextos, en cuanto a Norte, Centro y Sur América, respectivamente. Este ejercicio descriptivo y analítico, permite el reconocimiento de algunos fenómenos socioculturales e interculturales, asociados con la migración y el mestizaje triétnico, a nivel continental (Ángel-Bravo, 2018) (Fig. 1, 2, 3 y 4).

Con base en el registro fotográfico a nivel continental, se desarrolla un ejercicio taxonómico y analítico, basado en la clasificación de los productos, prácticas y expresiones que estos escenarios

albergan, identificando una serie de fenómenos como la tradición oral, el mestizaje, la creolización, el sincretismo de creencias y la hibridación cultural (Fig. 1), los cuales se evidencian especialmente en el folklore demosófico y la tradición alimentaria de cada territorio (Ángel-Bravo, 2020, 2021a, 2021c). Finalmente, se ha profundizado en el estudio de algunas prácticas de carácter tradicional, como es la adaptación de fibras y recursos naturales para la producción de diversos elementos cotidianos, de carácter utilitario, decorativo, religioso y ritual (Ángel-Bravo, 2021b) (Fig. 5).



Figura 5. Hojas de bijao y otras fibras, Plaza de Mercado, Manizales, Colombia. Elaboración propia.

REFERENCIAS

- Abadía-Morales, G. (1983). *Compendio General del Folklore Colombiano* (4 ed.). Banco Popular.
- Ángel-Bravo, R. (2016). *Galerías y plazas de mercado como espacio de conservación cultural y producción audiovisual*. Nexus, 20, 246-267. <https://doi.org/10.25100/nc.v0i20.1843>
- Ángel-Bravo, R. (2018). *La galería o plaza de mercado como expresión de diversidad y espacio de conservación cultural en el continente americano*. Seminario Internacional de Investigación en Diseño, 10(10), 75-85. <https://www.taller11gid.com/memorias-sid>
- Ángel-Bravo, R. (2020). *La plaza de mercado como escenario para la identificación de diversos fenómenos socioculturales e interculturales en el continente americano*. Apuntes: Revista de Estudios sobre Patrimonio Cultural, 33. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.apu33.pmei>
- Ángel-Bravo, R. (2021a). *Mestizaje, creolización, sincretismo e hibridación cultural, a través de los mercados populares en América*. Revista de Ciencias Sociales RCS, 27(2), 322-337. <https://doi.org/10.31876/rcs.v27i2.35921>
- Ángel-Bravo, R. (2021b). *The Banana Leaf Approach: An Appreciation of Utilitarian Handcrafted Artifacts in the American Context*. Sociedad y Economía, (42). <https://doi.org/10.25100/sye.v0i42.10248>
- Ángel-Bravo, R. (2021c). *The marketplace as a context for cultural hybridization, syncretism and creolization in the American continent*. Revista Guillermo de Ockham, 19(1), 55-77. <https://doi.org/10.21500/22563202.4620>
- Castiblanco-Roldán, A. (2011). *Las plazas de mercado como lugares de memoria en la ciudad: anclajes, pervivencias y luchas*. Ciudad paz-ando, 4(2), 123-132. <https://doi.org/10.14483/2422278X.7325>
- Coronado, M. C. (2010). *Plazas de Mercado: Una Tradición Continua*. Apuntes: Revista Digital de Arquitectura. <http://apuntesdearquitecturadigital.blogspot.com/2010/12/plazas-de-mercadouna-tradicion.html>
- Castillo, H. H. (2014). *Plazas de mercado en Bogotá, generadoras de residuos y desarrollo*. Conama.
- Díaz-Piedrahita, S. (1981). *Las hojas de las plantas como envoltura de alimentos*. CIEC.
- Eames, C. e Eames, R. (1953). *Bread* (Cortometraje). <https://www.youtube.com/watch?v=k-bX5bo12JU>
- Eames, C. e Eames, R. (1957a). *Day of the Dead* (Cortometraje). <https://www.youtube.com/watch?v=YJZf-2fLpGM&t=185s>
- Eames, C. e Eames, R. (1957b). *Toccata for Toy Trains* (Cortometraje). <https://www.youtube.com/watch?v=oorg2q0D8hs>
- Eames, C. e Eames, R. (1969). *Tops* (Cortometraje). <https://www.youtube.com/watch?v=UJ-VFMymEiE&t=219s>

- Eames, C. e Eames, R. (1972). *Banana Leaf* (Cortometraje inédito). <https://www.imdb.com/title/tt0286481/>
- Ocampo-López, J. (1981). *El folclor y los bailes típicos colombianos*. Biblioteca de Escritores Caldenses.

DISEÑO DE METODOLOGÍAS COMUNITARIAS PARTICIPATIVAS PARA REIVINDICAR SABERES ANCESTRALES

DESIGN OF PARTICIPATORY COMMUNITY METHODOLOGIES TO CLAIM ANCESTRAL KNOWLEDGE

Huarachi Cruz, Faviana Alexandra^a

Palabras clave:

Etno educación,
Construcción de paz,
Diseño Participativo,
Salud comunitaria.

Keywords

*Ethno education,
Peacebuilding,
Participatory Design,
Community Health.*

Sobre los autores:

a. Universidad de Los Andes
Facultad de Arquitectura y
Diseño, Bogotá, Colombia
f.huarachi@uniandes.edu.co

RESUMEN

Este proyecto se enmarca dentro una línea de investigación en etno-educación, diseño participativo y comunicación, con el objetivo de contribuir a la identificación y comprensión de los aportes de la partería en regiones afrocolombianas. Además se busca encontrar el sentido pedagógico que las parteras pueden darle a procesos educativos o de interculturalidad dentro un diálogo de saberes comunitarios.

Se propone que a través de herramientas de diseño participativo construidas con un grupo de parteras en estado de vulnerabilidad económica y social, se puedan visualizar las situaciones que a diario enfrentan y obstaculizan sus prácticas de partería. Por lo que, en las sesiones en campo el objetivo fue la generación de significados y conocimientos compartidos teniendo como eje central la apropiación cultural.

ABSTRACT

This project is framed within a line of research in ethno-education, participatory design and communication, with the aim of contributing to the identification and understanding of the contributions of midwifery in Afro-Colombian regions. In addition, it seeks to find the pedagogical meaning that midwives can give to educational or intercultural processes within a dialogue of community knowledge. It is proposed that through participatory design tools built with a group of midwives in a state of economic and social vulnerability, it is possible to visualize the situations that daily face and hinder their midwifery practices. Therefore, in the field sessions, the objective was the generation of shared meanings and knowledge, with cultural appropriation as the central axis.

OBJETIVOS

- Aportar desde el Diseño a la defensa del territorio, la dignidad, y la identidad cultural de una comunidad de mujeres afro.
- Democratizar y socializar las metodologías de diseño participativo para que los equipos de investigación, las autoridades locales y las comunidades intervengan en los planes de desarrollo.
- Impulsar a que nuevos espacios de investigación académica se abran para trabajar con comunidades de parteras.

MARCO TEÓRICO

Se consultaron portales informativos sobre modelos de salud comunitaria, canales de investigación y estudios sobre sistemas de atención en salud materna para tener un panorama amplio de las áreas de conocimiento que se relacionan con esta investigación. Lo anterior plantea las categorías que se analizaron y que se aplicaron a la construcción de la metodología diseñada para el trabajo de campo.

Un punto de partida fue la visión de la Investigación y Acción Participativa, que indica que cada esfera en la vida de un ser humano, es una fuente de poder, cuyo carácter está determinado por la historia, el contexto, la cultura y la personalidad. Por lo que, es necesario entender la identidad social y el medio de cambio para reconocer la influencia de acciones, actitudes, pensamientos y sentimientos significativos de cada persona.

Cuando se aplican los principios de PAR (Participatory Action Research) todas las personas se convierten en participantes que trabajan por un propósito compartido para la transformación de algo. Y se logra democratizar el conocimiento ya que se promueve la autonomía, la iniciativa y la capacidad.

Una de las formas de aproximarse a las comunidades y descentralizar la labor del diseñador, es a través del Diseño Participativo ya que esta metodología logra que los espacios de diálogo se transformen en espacios pedagógicos donde se transfiere e intercambia conocimientos para lograr una experiencia emocional y afectiva basada en el hacer y el compartir.

Se utilizaron metodologías participativas para comprender el contexto socio-histórico, analizar los problemas de estudio y comprender la dinámica de los actores sociales. En ese sentido, fue necesario enfocar el diseño desde las historias de vida y la educación de las parteras, ya que mientras ellas reconocían más su historia, eran más capaces de transmitir y compartir el valor de su cultura. De ese modo, se logró identificar que la construcción colectiva de conocimientos desde la familia, la comunidad y la escuela implican la transmisión de saberes propios y la comprensión del sentido de las prácticas que se dan en esas realidades sociales. Por ende, los conocimientos ancestrales de la partería y la medicina tradicional son reconocidos como una manera de proporcionar bienestar en salud materna a mujeres embarazadas o madres en territorios vulnerables.

METODOLOGÍA

El proyecto se desarrolló en tres visitas de campo en donde a través del diseño se facilitó la generación de significados y conocimientos compartidos, teniendo como eje central el diálogo y el

reconocimiento mutuo entre parteras. Para lograr la participación de la comunidad fue necesario humanizar el proceso, demostrando a cada participante que la propuesta de valor se construye desde la realidad de cada una.

Fue importante el levantamiento de información a través de fuentes secundarias y primarias utilizando técnicas de investigación cualitativa como entrevistas a diferentes actores del contexto para comprobar que la práctica de la partería y los saberes ancestrales que esta lleva consigo son parte de un sistema de salud integral. Asimismo se aplicaron herramientas de diseño participativo que permitieron identificar las fortalezas de las prácticas de la comunidad y cómo estas se podrían articular con una propuesta de servicio para mejorar sus condiciones económicas y sociales.

Una de las herramientas fue un escenario de servicio representado como un “storyboard” que se utilizó para validar un prototipo de un modelo de telesalud comunitaria.

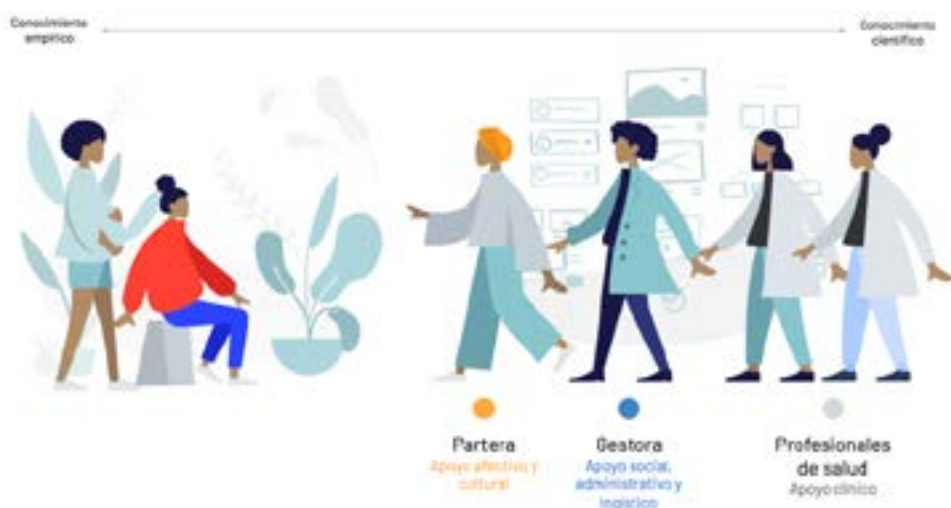


Figura 1. Escenario de telesalud comunitaria. Elaboración propia



Figura 2. Validación de ruta de atención en campo.

Entre los principales hallazgos se evidenció la apertura por parte de las parteras de integrar el mundo de la medicina académica y occidental, con sus saberes y conocimientos ancestrales sobre el cuidado materno-infantil. Ellas ven como parte del proceso evolutivo, interactuar y crear prácticas sincréticas donde exista el reconocimiento de sus saberes.

Por otra parte, la cartografía social o la línea de tiempo comunitaria apoyaron a los procesos de reconocimiento de enseñanzas y aprendizajes, se pudo determinar los espacios en los que las parteras se sienten seguras y encontrar el sentido de pertenencia al territorio.



Figura 3. Cartografía construida con la comunidad.



Figura 4. Imagen de sesión de desarrollo.

Asimismo, se diseñó “El diario de la partera” para comprender más sobre la labor y el seguimiento que se realiza a las mujeres de la comunidad y también para conocer a cada partera a través de sus cotidianidades. Lo cual permitió comprender las capacidades y fortalezas que tienen además del vínculo afectivo que construyen con las mujeres que asisten.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

Se construyó una propuesta que parte de encontrar la forma de articular al diseño participativo con las capacidades básicas y fortalezas que se encuentran en las prácticas de partería teniendo como eje transversal el cuidado y acompañamiento emocional. Es por eso, que la herramienta diseñada tiene la intención de que las parteras tengan una participación más activa y que eso promueva a la búsqueda de estrategias para que el sistema de salud reconozca su trabajo y aporte.

A partir de estas reflexiones se creó “Bila” una red de parteras afrocolombianas que se conectan con madres o mujeres embarazadas de cualquier región para brindar apoyo emocional, acompañamiento e información relacionada con la salud materna.

En esta red las parteras se transforman en etno-educadoras y generan conocimiento a través de espacios pedagógicos y culturales que son difundidos por medio de canales de comunicación virtual y auditiva.



Figura 5. Imagen de sesión de desarrollo.



Figura 6. Imagen de sesión de desarrollo.



Figura 7. Imagen de sesión de desarrollo.

Bila se propone ser una herramienta de cuidado diario física y mental para los miembros de su comunidad, es decir para las mujeres embarazadas y madres. Además de impulsar espacios de diálogo e intercambio de conocimientos por medio de procesos comunitarios de creación, reflexión y reconocimiento del patrimonio en los que las parteras participan activamente y se convierten en agentes de cambio.

Promueve un servicio denominado “El Alumbramiento”, el cual consiste en sesiones de capacitación y espacios de diálogo para personas que desean recibir la orientación de parte de una partera asociada a la red Bila, quien responde dudas sobre necesidades emocionales o físicas y a la vez brinda contención vía texto, a toda mujer que esté pasando por la maternidad. Para conocer más sobre la plataforma se puede ingresar al enlace: <https://parterasbila.wixsite.com/parterasbila>

Esta red de parteras es el resultado de la investigación que se preguntaba en términos generales por las posibilidades de fortalecer la identidad de comunidades étnicas y afro-rurales que pasaron por escenarios de pos-conflicto, aportando desde el Diseño a la defensa del territorio y la dignidad.

Se comprobó que aplicando métodos de Diseño Participativo se pueden promover formas de colaboración en comunidades afro-rurales, inspirando a parteras a enseñar sobre sus conocimientos ancestrales, y visualizar sus necesidades para crear estrategias de habitabilidad y permanencia en su territorio.

En este orden de ideas, para analizar los significados y símbolos de la partería, no se parte solo de analizar las prácticas, sino de las convergencia de estas con el valor que las mismas parteras le dan a su labor. Los resultados de este proyecto para las parteras no habrían sido lo mismo sin la incidencia de la construcción de los espacios participativos para llevar a cabo diálogos y construir significados compartidos que les permitan retomar la autonomía de decisión frente a diversas situaciones que obstaculizan sus prácticas.

REFLEXIONES SOBRE LA NECESIDAD DE CREAR MATERIAL GRÁFICO QUE PREVENGA EL ABUSO SEXUAL INFANTIL EN COLOMBIA

REFLECTIONS ON THE NEED TO CREATE GRAPHIC MATERIAL TO PREVENT CHILD SEXUAL ABUSE IN COLOMBIA

Montes Piñarete, Zaira Raquel^a.

Palabras clave:

Infancia, abuso,
sexualidad, educación
y diseño

Keywords

Childhood, abuse,
sexuality, education
and design

Sobre los autores:

a. Zaira Raquel Montes
Piñarete
zaira.montes@aunarcali.
edu.co
Corporación Universitaria
Autónoma de Nariño
AUNAR, Santiago de
Cali, Colombia

RESUMEN

Durante el año 2019 en la última versión de la revista científica del Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses de Colombia titulada *Forensis Datos para la Vida*, se registraron 22613 casos de abuso sexual a menores de edad de los cuales el 76% lo experimentaron en el entorno familiar.

Lo que deja en evidencia una alarmante problemática social, los menores de edad al no recibir una adecuada educación sexual quedan vulnerables ante situaciones de manipulación y posible abuso. La educación sexual es una necesidad social donde el rol del diseñador entra en juego para replantear nuevos productos gráficos que sean creados en función de la prevención del abuso sexual a menores de edad.

ABSTRACT

*During 2019, in the latest version of the scientific journal of the National Institute of Legal Medicine and Forensic Sciences of Colombia entitled *Forensis Data for Life*, 22,613 cases of sexual abuse of minors were registered, of which 76% experienced it in the family environment.*

What reveals an alarming social problem, minors by not receiving adequate sexual education are vulnerable to situations of manipulation and possible abuse. Sex education is a social need where the role of the designer comes into play to rethink new graphic products that are created based on the prevention of sexual abuse of minors.

OBJETIVO GENERAL

- Reflexionar sobre la necesidad de crear material gráfico que prevenga el abuso sexual en menores de edad colombianos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Revisar los registros de abuso sexual a menores de edad registrados en Colombia.
- Investigar las leyes que protegen a los menores de edad colombianos
- Indagar en la educación sexual que reciben los menores de edad en Colombia

MARCO TEÓRICO

La realidad sobre el abuso sexual a menores de edad que se registra anualmente en Colombia merece la pena ser observada con detenimiento para estudiar alternativas que contribuyan a la prevención. El sistema Único de Investigación Normativa del estado colombiano (SUIN JURISCOL) dentro de su Ley 1146 de 2007 y en el artículo 2 describe la agresión como “todo acto o comportamiento de tipo sexual ejercido sobre un niño, niña o adolescente utilizando la fuerza o cualquier forma de coerción física, psicológica o emocional”.

Este tema es relevante para el Ministerio de educación cuando en su ley 115 de 1994 en sus artículos 13 y 14 establece que en todos los niveles educativos se debe desarrollar una educación sexual integral adecuada para cada edad, sin embargo no existe una asignatura obligatoria que ponga en práctica esta ley

EXÁMENES MÉDICO LEGALES POR PRESUNTO DELITO SEXUAL EN COLOMBIA AÑO 2019

	Hombre < 18 años	Mujer <18 años	Total casos registrados
Año 2019	3.335	19.278	22.613

Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses: Forensis: Datos para la vida. Delito sexual año 2019

A pesar de que en Colombia existen entidades y leyes que favorecen la protección y educación sexual dirigido a menores de edad, los casos registrados generan una alarma social.

Dentro de la formación que reciben los menores de edad en el hogar y a nivel académico es necesario incorporar no solo el conocimiento del cuerpo, si no que además hay que comunicar los rasgos psicológicos de un potencial abusador o posibles escenarios a los que se pueden enfrentar de cara a un inminente peligro de abuso sexual. Explicar las 4 variantes que existen, tales como el abuso sexual impropio que sucede cuando se le obliga a observar o escuchar contenido pornográfico, cuando se le

seduce verbalmente para observar los genitales del perpetrador o para fabricar material pornográfico infantil, abuso sexual propio cuando existe un contacto directo a los genitales y el abuso sexual por violación que implica la penetración vaginal, anal o por la boca.

Además el Doctor Capponi director del Centro de Educación en la Afectividad, el Impulso y la Sexualidad CESI de Chile (2013) afirma que no basta con educar sexualmente a los menores de edad, también se requiere prevenir a los padres, familiares, docentes o cuidadores a cargo, para que logren identificar las manifestaciones psicológicas que alerten un posible abuso sexual en los niños, niñas y adolescentes.

METODOLOGÍA

La investigación estudia los datos generados por el Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses en su publicación anual Forensis, “Datos para la vida” en su última versión publicada en el año 2019. Dentro de la población estudiada se observa una distribución demográfica clasificada según la edad y género que presentaban las víctimas, distribuida en 4 grupos según las siguientes variables:

EXÁMENES MÉDICO LEGALES POR PRESUNTO DELITO SEXUAL EN COLOMBIA AÑO 2019

Variable de edad	Hombre < 18 años	Mujer <18 años
De 0 a 4	635	2.139
De 5 a 9	1.303	5.000
De 10 a 14	1.097	9.349
De 15 a 17	300	2.790

Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses: Forensis: Datos para la vida. Delito sexual año 2019

Al observar los datos relacionados con esta problemática, surge la necesidad de intervenir a nivel educativo en pro de la población afectada y su entorno, en vista de que se registran abusos de infantes que se supone están al cuidado de sus familiares, lo que descubre una situación grave a nivel de manipulación y vulnerabilidad de los menores de edad dentro de su hogar.

En conversaciones con la científica y terapeuta Susana Sánchez, presidenta de la Fundación Inocencia en Peligro Colombia, donde atienden a menores de edad víctimas de abuso sexual dentro del Valle del Cauca, ella expone que es “muy importante la educación intensiva sobre el tema de abuso sexual infantil dirigida a los adultos” (Ph.D Sánchez, S. Comunicación personal, 20 de septiembre de 2020).

La investigación aún está en proceso de desarrollo y planea llevar a cabo entrevistas dirigidas a especialistas jurídicos y médicos que atienden a las víctimas para comprender esta problemática desde diferentes ángulos.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

Colombia se encuentra ante una situación alarmante que deja al descubierto solo una parte del problema, en vista de que no todos los menores abusados logran denunciar a su agresor, debido a que

las experiencias de abuso sexual suelen llevarse a cabo dentro del entorno familiar y durante varios años a causa de la manipulación emocional a la que son sometidos.



Figura 1. Gráfico de la Alianza por la Niñez Colombiana 2019

Se observa que desde los 5 a los 14 años de edad es donde se registran los índices más altos de abuso sexual infantil, etapa de la infancia donde el cuerpo y la psicología están en desarrollo y las víctimas no poseen las herramientas para defenderse.



Figura 2. Gráfico de Forensis, Datos para la Vida 2019

Es imperioso realizar una intervención pedagógica a nivel integral que le permita a los adultos a cargo de menores de edad, tener los recursos para brindar una educación sexual oportuna. Además se hace necesario la creación de material gráfico actualizado y diseñado para cada edad, donde se pueda explicar a los menores con un lenguaje sencillo, claro, directo y específico.

Además de visibilizar e indicar las rutas que se deben seguir en caso de que un menor de edad identifique que esté siendo sometido a abusos sexuales.

En busca de posibles soluciones la presente investigación plantea la realización de un documental audiovisual titulado “Puertas Adentro” separado por capítulos que permita explorar la diferentes conceptos: conocimiento del cuerpo a nivel sexual y reproductivo, describir en qué consiste el acto de violación sexual, Definir los perfiles de comportamiento que presentan los pedófilos, dar a conocer todos los escenarios y posibles manipulaciones que realizan los pedófilos hacia los niños, enumerar y definir en qué consisten cada una de las señales de alerta que presentan las víctimas y dar datos científicos sobre el funcionamiento del cerebro infantil después de experimentar un trauma por abuso.



Figura 3. Cartel del documental Puertas Adentro

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses: Forensis: Datos para la vida. Delito sexual año 2019. Recuperado de: <https://www.medicinalegal.gov.co/cifras-estadisticas/forensis>
- Ley N° 1146. Congreso de la Republica. Ministerio de Justicia de Colombia. 10 de julio de 2007
- Ley General de Educación N° 115 de 1994. Recuperado de: http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html
- Capponi, R. (2013) Taller: Abuso Sexual en la niñez - Lo que tienen que saber los padres y los niños. *Entrevista del Centro de Educación Sexual Integral CESI*. Chile. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=xj8UzXm9uZM&t=15s>
- Alianza por la Niñez Colombiana. Bogotá, 17 de septiembre de 2019. Recuperado de: <https://www.alianzaporlaninez.org.co/entre-2015-y-junio-de-2019-se-han-presentado-91-982-casos-de-violencia-sexual-en-contra-de-la-ninez-colombiana/>
- Tamayo, J. (2017) Conferencia: ¿Cuál es el impacto del abuso sexual en el cerebro de los niños?. *Foro Me rehúso al abuso*. Consejo de Medellín, Colombia. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=_TDNTRSryfPo
- Franco, A. y Ramírez, L. (2016) Abuso sexual infantil: perspectiva clínica y dilemas ético- legales. *Revista Colombiana de Psiquiatría*. Volumen 45 (1): 51 – 58.

GRÁFICA URBANA ENTRE LO PÚBLICO Y LO PRIVADO

URBAN GRAPHIC BETWEEN THE PUBLIC AND THE PRIVATE

García Martínez Omar Alonso^a.

Palabras clave:

Arte urbano,
Público, Privado.

Keywords

Urban art, Public, Private.

Sobre los autores:

a. Fundación Universitaria
san Mateo (Bog- Col)
Facultad de ingenierías
-departamento de diseño
gráfico. Universidad del
Tólima (Ibagué - Col)
facultad de Humanidades-
Artes plásticas.
lodeomar@gmail.com

RESUMEN

La presente investigación tiene como resultado la publicación del libro “Gráfica urbana entre lo público y lo privado: expresión, cultura e imagen de seis localidades de la ciudad Bogotá”, el cual, presenta tres ejes temáticos: la gráfica urbana como fenómeno estético, político y de memoria como elementos inherentes de la contemporaneidad de las ciudades actuales, que relacionan el relato gráfico como parte de su patrimonio actual. Las siguientes dos palabras relacionan el juego de la dialéctica entre lo público y lo privado en relación al arte urbano, sus legislaciones, prohibiciones, marketing y discursos con ejemplos internacionales, nacionales y locales, que conciernen con el fenómeno de la estética urbana.

ABSTRACT

The present research results in the publication of the book “Urban graphics between the public and the private: expression, culture and image of six towns in the city of Bogotá”, which presents three thematic axes: urban graphics as an aesthetic, political phenomenon and from memory as inherent elements of the contemporaneity of today’s cities, which relate the graphic story as part of their current heritage. The next two words relate the game of dialectics between the public and the private in relation to urban art, its laws, prohibitions, marketing and discourses with international, national and local examples, which concern the phenomenon of urban aesthetics.

OBJETIVO GENERAL

- Establecer una discusión entre el arte urbano y los conceptos; público y privado en el desarrollo de las actuales formas de representación estética de la ciudad

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Profundizar en torno a los procesos históricos, legales y jurídicos que relacionan el arte urbano como una expresión pública.
- Analizar diferentes acontecimientos entorno a la creación del arte urbano en estación privados.

MARCO TEÓRICO

“Políticas públicas del arte urbano”, se centra en el término de la restricción. Inicia con el ejemplo de la intervención ¿Quién dio la orden? del Movimiento de Víctimas de Crímenes de Estado (Movice). Esta reflexión propone un choque de la imagen, como algunos modelos estatales y jurídicos que trabajaron en contra del mensaje de la intervención, cubriéndola para evitar su transmisión. Sin embargo, el presente de la imagen hace posible que transite espacios distintos a los muros, convirtiéndose en una imagen transmedia, en este espacio recurrimos a la memoria de algunos medios de comunicación y a la jurisprudencia colombiana e internacional que establecen los parámetros para la restricción y el oficio del arte urbano, teniendo como resultado ejemplos de países donde la práctica del arte urbano es recurrente. Así mismo, el núcleo problemático establecidos por las palabras clave entra en dialogo contante con autor como Richard Sennett, en relación entre lo público y lo privado, con mayor énfasis en el segundo término, que las articula desde la mirada sociológica como patrón de la cultura activa, a partir de la relación estética de lo visible y el pensamiento histórico. La segunda parte de la investigación, establece un dialogo con arte urbano en relación con los espacios privados, como el termino de bricolaje establecido por el antropólogo Levi-Strauss, como una adaptación del espacio-objeto para propias necesidades, teniendo como ejemplo escenarios comerciales que tienen un carácter íntimo.



Figura 1: Fotografía por Andrés Camilo Castro, 2018 Lugar: Zona Industrial Coordenadas: 4.624634, -74.113137
Dirección: Carrera 53f #5c -3 (Bogotá) Fecha y hora: 18 / 03 / 2018 - 10:15 a.m.

METODOLOGÍA

La metodología desarrollada es de orden cualitativo, la cual se pensó desde la revisión de diversos referentes que pretenden dar un contexto entre la idea de lo público y lo privado, relacionado diversas voces académicas como la histórica, la comunicativa, la estética, la política y la social como ejes singulares del arte urbano. Por otra parte, se relacionó el trabajo de campo de manera intensa, visitando diversos puntos de Bogotá y estableciendo la investigación en seis de ellos (Santa Fe, Chapinero, Teusaquillo, la Zona Industrial, Mártires, Chapinero) donde se vinculó la idea de lo público y lo privado entendiendo este ejercicio como los espacios comunes como la calle y como estación privados como comercio, donde el tránsito de alguna forma se restringe por diversos factores. Lo efímero es un componente inherente del graffiti, posiblemente de la expresión artística más recurrente del arte urbano, por ese motivo, cada fotografía tomada tiene un registro del lugar, el día y la hora exacta, lo cual retrata la actividad propia de la ciudad, donde la construcción, remodelación, el cubrimiento estatal o privado hace que algunas de estas representaciones se mantengan presentes en un pequeño lapso de tiempo, así, el recurso de la fotografía desde la perspectiva del arte urbano se puede entender como dispositivo de memoria de una expresión que se dilataba en el olvido por su propio carácter. La parte final de la investigación organiza las fotografías, a las cuales se clasifica dentro del carácter público o privado y organiza la escritura dentro de los mismos conceptos, estableciendo una primera parte desde el campo público, sus afectaciones históricas, sociales, con referentes propios de la ciudad y en diálogo con conexos internacionales. La segunda parte estableció el carácter de lo privado y como espacios que cumplen una función de comercial relacionan esta práctica como parte del marketing, la decoración o el gusto por la artes.



Figura 2. Portada del libro “Gráfica urbana entre lo público y lo privado: expresión, cultura e imagen de seis localidades de la ciudad Bogotá”. 2019.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

Se destaca un acercamiento histórico de la idea de restricción de la gráfica urbana, entendida como el grafiti, la cual se ejemplifica situaciones históricas y del pasado próximo en Colombia, como la imagen “Quien dio la orden” estableciendo disputas sociales y jurídicas entorno a la representación pública. Así mismo establece una idea de los derechos y los deberes de los artistas urbanos en el momento de apropiarse un espacio. Términos como la limpieza: un sucio concepto en el grafiti”, se menciona el caso de la ciudad ortodoxa, donde no tienen cabida las representaciones gráficas. Las ciudades limpias hablan de una negación a la denuncia a la intervención visual, la cual puede ser posiblemente también el reflejo de la restricción política de sus ciudadanos. Así mismo, “De las ciudades grises a una urbografía”, se hace un pequeño reconocimiento al mayo de 1968 y cómo impulsó algunos movimientos y personas para protestar de forma clandestina por medio de mensajes gráficos. Algunas políticas públicas colombianas pretendieron estar a la vanguardia estética, en sintonía con otros puntos del mundo; pretendiendo integrar el arte urbano como metodología pedagógica. La segunda parte centra su atención en el concepto de lo privado, así como en pensar cómo se estableció el arte (o las representaciones) de pared desde el inicio del pensamiento en el interior de espacios como cavernas o templos, funcionando como símbolos rituales o como decoraciones que generaban un tipo de estatus a los espacios. La sacralidad de la imagen es un atributo que el hombre le agrega al significado de la representación. En “Lugar (es) común (es)” la idea se centra en los espacios que son compartidos (como los baños). Asimismo, cómo se convierten en escenarios de divulgación del pensamiento cuando aparecen dentro de establecimientos públicos. En este sentido, las frustraciones, los deseos carnales, el discurso político o el fanatismo deportivo crean discursos anónimos dentro de lo privado, que funcionan de evidencia común, en resultado particular de la gráfica urbana.



Figura 3. Fotografía por Andrés Camilo Castro, 2018. Lugar: Biblioteca Nacional
Coordenadas 4.6091634, - 74.06882180000002
Dirección: Calle 24 #5 -60 (Bogotá) Fecha y hora: 16 / 03 / 2018 - 10:00 a.m.



Figura 4. Fotografía por Jimmy Leonardo Herrera Sánchez, 2018 Lugar: Avenida ciudad de Cali
Coordenadas: 4.628142, -74.065393 Dirección: Carrera 7 #40b -53 (Bogotá) Fecha y hora: 22 / 04 / 2018 - 4:15 p.m.



Figura 5. Fotografía por Enny Vanegas, 2018 Lugar: El Carvajal Tejo (Bar y Tejo)
Coordenadas: 4.613288, -74.136998 Dirección: Carrera 69b #31 -92 Sur (Carvajal) Fecha y hora: 05/10/2018 03:38 p.m.



Figura 6. Fotografía por Wilson Chávez Velázquez, 2018 Lugar: Samuel Motos
Coordenadas: 4.621791 – 74.164334 Dirección: Carrera 80 #42c -08 (Barrio las palmas)
Fecha y hora: 21/09/2018 11:13 a.m.

DESIGN FICTION PARA ENTENDER EL HUMAN-ROBOT INTERACTION

DESIGN FICTION AS A WAY TO UNDERSTAND THE HUMAN-ROBOT INTERACTION

Ramírez-Suárez, Sergio^a. Mora, Deyvi^b. De la Rosa, Juan^c.

Palabras clave:

Ficción de diseño,
Investigación a través
del diseño, Interacción
humano-robot

Keywords

*Design fiction, Research
through design, Human-
Robot Interaction*

Sobre los autores:

- a. Universidad Nacional de
Colombia Facultad de
artes, Bogotá, Colombia
- b. Universidad Nacional de
Colombia Facultad de
artes, Bogotá, Colombia
- c. Universidad Nacional de
Colombia Facultad de
artes, Bogotá, Colombia

RESUMEN

Los ambientes laborales se han venido transformado debido a procesos de automatización que al mismo tiempo generan nuevas interacciones o el reemplazo de la mano de obra humana por actores no-humanos. En el contexto Colombiano las apps de domicilios han realizado pruebas con robots y drones. Estas apps, denominan a los trabajadores como ‘colaboradores’. Una modalidad laboral de precariedad en cuanto a ingresos especialmente para ciudadanos en condición de vulnerabilidad. Asimismo, el *design fiction* permite estudiar, imaginar y explorar la percepción de futuros a través de narrativas u objetos. Por lo que Mediante esta metodología, el objetivo de este estudio es analizar la posible interacción de los ‘colaboradores’ con un robot que comienza a hacer los pedidos.

ABSTRACT

Work environments have been transformed as a result of automation processes that at the same time generate new interactions even the replacement of human labor by non-human actors. The Colombian context, delivery apps have been testing with robots and drones. These apps call workers as ‘collaborators’. A precarious labor modality in terms of income, especially for citizens in vulnerable conditions. Likewise, design diction allows to study, imagine and explore the perception of futures through narratives or objects. Therefore, using this methodology, the objective of this study is to analyze the possible interaction of ‘collaborators’ with a robot that begins to place orders.

OBJETIVO GENERAL

- Analizar la percepción de los colaboradores de un futuro no provocado a uno provocado por medio *design fiction*.

MARCO TEÓRICO

Desde sus inicios, el *design fiction* busca comprender las interacciones con las tecnologías emergentes mediante artefactos o narrativas del futuro: “un género que explora nuevos hábitos de interacción social orientados al futuro” (Bleecker, 2009). Además, se considera que existen diferentes tipos de experiencias y hábitos sociales que pueden rodear al objeto diseñado en el universo ficticio, se crean conversaciones imaginarias sobre posibles mundos futuros y surgen objetos socializados que cuentan historias o cosas que participan en el proceso creativo fomentando la imaginación humana (Bleecker, 2009). Para Sterling es “el uso deliberado de prototipos diegéticos” (2012) que son representaciones de tecnologías futuras que demuestran al público la necesidad y la viabilidad de dichas tecnologías que, al estar en un universo ficticio, pueden ampliar la utilidad analítica de la observación virtual al proporcionar representaciones cinematográficas que pueden conducir al desarrollo tecnológico en el mundo real (Kirby, 2011)

La construcción de narrativas o historias formadas a partir de la ficción puede ser útil para el entendimiento de interacciones porque, a través de la creación de futuros alternativos asociados a métodos narrativos, los participantes e investigadores pueden producir representaciones ficticias de los problemas a los que se enfrenta una sociedad de forma sistémica, así como prever posibles fricciones futuras (Forlano, 2014, Rapp, 2019]. Según Blythe, la ficción puede ayudar a articular tanto el miedo como el deseo sobre las nuevas tecnologías (2014). Por lo tanto, y debido al uso de artefactos tangibles y técnicas orientadas al futuro, la creación de ficciones por medio de artefactos, narrativas, cortometrajes o prototipos diegéticos tiene un lugar fundacional en la investigación a través del diseño (RtD) (Frayling, 1993. Lyndley, 2015]. Estas creaciones están pensadas para la construcción de la teoría, como un proceso que implica criticar, refinar y relacionar todos los elementos a través del diseño examinando las intenciones y los resultados que surgen bajo la reflexión de perspectivas, constructos y enfoques sistemáticos (Zimmerman et al, 2007. Zimmerman et al 2008). Así, el uso de la ficción permite abrir debates para la inclusión social, los conflictos políticos y las posibles acciones de diseño.

Así, se evalúa el futuro provocado bajo dos conceptos el precariado y el Human-Robot Interaction (HRI). El precariado como tendencia laboral se entiende como una situación de temporalidad, desempleo, subempleo para un sector de la población trabajadora que deriva en una constante incertidumbre que impacta a los migrantes. El HRI como sub-categoría de Human-Computer Interaction (HCI) como campo interdisciplinar, en el que el diseño ha desempeñado un papel que ha conducido a la innovación y a la construcción de nuevos tipos de tecnologías de la información y la interacción.

METODOLOGÍA

Para mantener la naturaleza sistémica del proceso de mapeo de los posibles escenarios futuros, decidimos utilizar el modelo de divergencia y convergencia para la investigación del diseño, tal y

como lo esboza De la Rosa, en el que se genera conocimiento sobre cómo podría transformarse el sistema cuando se implementan diferentes objetos (figura 1). Este modelo propone una forma de investigación del diseño que no pretende apuntar a la solución ideal a través del proceso, sino que mira conscientemente a la periferia del problema en un intento, no de resolverlo, sino de reconocer la aparición de nuevos conocimientos sobre las interacciones físicas de las personas (de la Rosa, 2017). Así, el modelo aumenta la comprensión de los posibles cambios futuros que este objeto, en este caso el robot de reparto, podría generar y, en el mismo proceso, una nueva comprensión del propio problema. De lo anterior se desprende la posibilidad de utilizar el modelo con metodologías de diseño de ficción hacia el estudio del futuro.

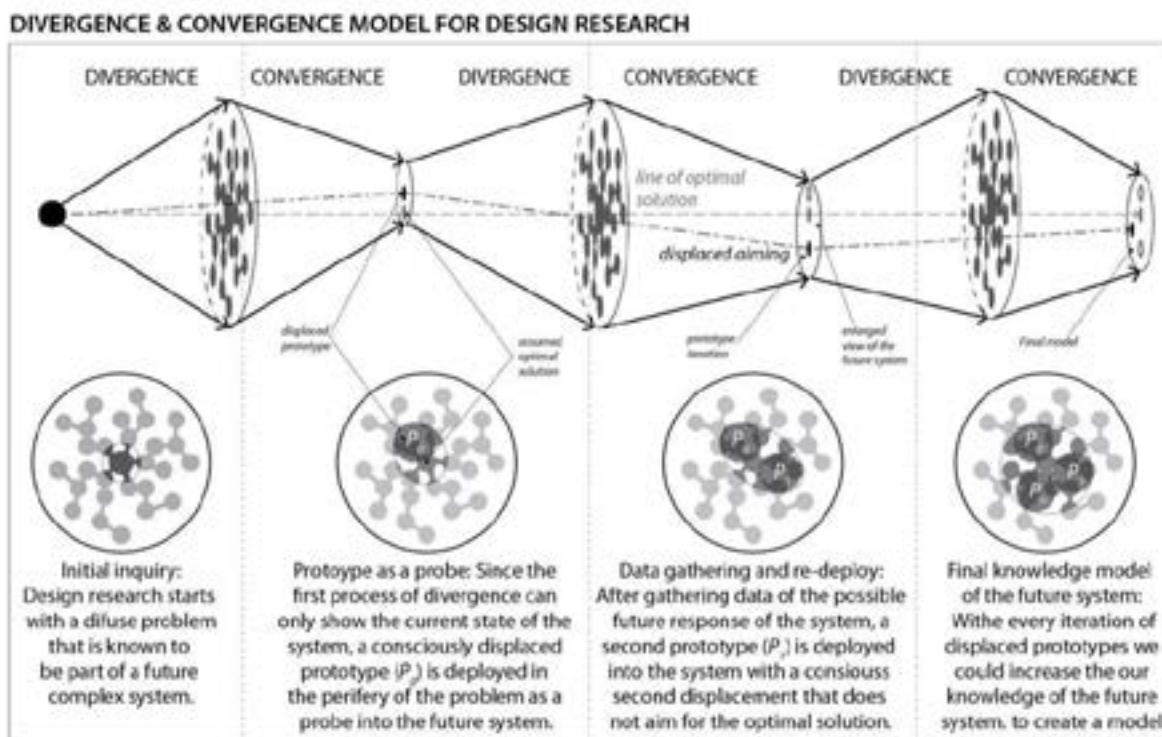


Figura 1 Modelo de divergencia y convergencia para la investigación en diseño. De la Rosa (2017)

Se creó un prototipo audiovisual de narrativa ficticia como anuncio comercial de una app de reparto, para generar verosimilitud y suspender la incredulidad (Blythe, 2017) y poder posicionar a los participantes dentro de un futuro posible.

Para el trabajo de campo se utilizaron las siguientes herramientas: diario de campo, tarjetas, vídeo, noticias impresas de los pilotos, teléfono móvil (grabación de audio y toma de fotografías).

Se seleccionaron dos grupos de colaboradores ubicados en la “zona rosa” de Bogotá. En total fueron 11 hombres todos de origen migrante.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

Cabe aclarar que este estudio abordó la perspectiva entre los colaboradores y el robot, un estudio general del sistema tendría otros actores humanos y no-humanos. Creemos que abordar estas otras variables podría representar una nueva etapa de la investigación que podría proporcionar una mejor comprensión del sistema, así como posibles respuestas innovadoras al problema.

A través del uso de métodos ficticios, pudimos evaluar las percepciones sobre posibles escenarios futuros con marcos como el precariado y la interacción hombre-robot, pero más allá de ese análisis y debido a la naturaleza discursiva del método llegamos a un punto de debate en el que los propios empleados mostraron su insatisfacción laboral actual al ser observados a través de perspectivas laborales futuras. La reflexión sobre los escenarios futuros y las prácticas actuales llevó a lo que Dossick y Neff definen como “messy talk”, que según estos autores, es un proceso en el que los equipos descubren mutuamente los problemas, se comprometen críticamente a aclarar y encontrar soluciones a los problemas descubiertos, intercambian sus conocimientos y los resuelven (2011). Con respecto a estos messy talks, los colaboradores también describieron un fenómeno que también se evidenció cuando se realizaba el piloto, fue una práctica de colaboración en la que algunos individuos alquilan sus cuentas personales para permitir que los colaboradores trabajen, especialmente los migrantes que no tienen documentación legal para trabajar en el país.

Por último, es evidente que existe una gran insatisfacción de los colaboradores hacia su trabajo en la app incluso en escenarios futuros, también el impacto que tendría el robot y cómo afectaría a su forma de vida desde las categorías previstas. Esto también podría revelar la poca participación de los empleados en los procesos de toma de decisiones de la app y un posible espacio para la innovación colectiva. Sin embargo, la situación social en la que se argumenta el precariado hace que se genere muy poca responsabilidad desde la app para los colaboradores.

BIBLIOGRAFÍA

- Bleecker, Julian (2009). *Design Fiction: A short essay on design, science, fact and fiction*. Retrieved Nov 14, 2020 from <https://blog.nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction/>
- Blythe, Mark. (2014). *Research through design fiction: narrative in real and imaginary abstracts*. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '14). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 703–712. <https://doi.org/10.1145/2556288.2557098>
- Blythe, Mark (2017). *Research Fiction: Storytelling, Plot and Design*. In Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems CHI '17). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 5400–5411. <https://doi.org/10.1145/3025453.3026023>
- Dossick, Carrie Sturts and Neff, Gina (2011). *Messy talk and clean technology: communication, problem-solving and collaboration using Building Information Modelling*. Engineering Project. Organizations Journal, 1(2), 83-93. <https://doi.org/10.1080/21573727.2011.569929>
- Blythe, Mark (2017). *Research Fiction: Storytelling, Plot and Design*. In Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems CHI '17). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 5400–5411. <https://doi.org/10.1145/3025453.3026023>
- Dossick, Carrie Sturts and Neff, Gina (2011). *Messy talk and clean technology: communication, problem-solving and collaboration using Building Information Modelling*. Engineering Project. Organizations Journal, 1(2), 83-93. <https://doi.org/10.1080/21573727.2011.569929>
- Forlano, Laura. (2013). *Ethnographies from the Future: What can ethnographers learn from science fiction and speculative design?* [Blog]. Retrieved Nov 5, 2020 <https://ethnographymatters.net/blog/2013/09/26/ethnographies-from-the-future-what-can-ethnographers-learn-from-science-fiction-and-speculative-design/>
- Frayling, Christopher. (1993). *Research in Art and Design*. Royal College of Art Research Papers. 1 (1). 1-9.
- Lindley, Joseph. (2015). *A pragmatics framework for Design fiction*. Proceedings of 11th EAD Conference: The Value of Design Research <https://doi.org/10.7190/ead/2015/69>
- Kirby, David (2011). *Lab coats in Hollywood: science, scientists, and cinema*. Cambridge: The MIT Press.
- Rapp, Amon (2019). *Design Fictions for Learning: A Method for Supporting Students in Reflecting on Technology in Human-Computer Interaction courses*. Computers & Education. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103725>.
- De la Rosa, Juan (2017). *Prototyping the non-existent as a way to research and innovate: a proposal for a possible framework for design research and innovation.*, The Design Journal, 20:sup1, S4468-S4476. <http://dx.doi.org/10.1080/14606925.2017.1352943>

- Sterling, Bruce (2012). *Sci-Fi Writer Bruce Sterling Explains the Intriguing New Concept of Design Fiction (Interview by Torie Bosch)*. Retrieved from Nov 5, 2020 http://www.slate.com/blogs/future_tense/2012/03/02/bruce_sterling_on_design_fiction_s_.html
- Zimmerman, John y Forlizzi, Jodi (2008). *The Role of Design Artifacts in Design Theory Construction*. *Artifact*. 2 (1). 41-45. <https://doi.org/10.1080/17493460802276893>
- Zimmerman, John. Forlizzi, Jodi and Evenson, Shelley (2007). *Research Through Design as a Method for Interaction Design Research in HCI*. Human-Computer Interaction Institute. Paper 41. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1240624.1240704>Alper Yilmaz, Omar Javed, and Mubarak Shah. 2006. Object tracking: A survey. *ACM Comput. Surv.* 38, 4 (December 2006), 13–es. <https://doi.org/10.1145/1177352.1177355>



MESA 4

MODA, DISEÑO Y CULTURAS EN LATINOAMÉRICA

PONENTE PRINCIPAL:

MARTINA BARROETA

CREADORA DE LA PLATAFORMA FASHIONERD (CHILE)

MODERA: ANDRÉS LÓPEZ, U. SANTO TOMÁS

USTA_DG



ENCUENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN DISEÑO

**DISEÑAR
EL CUERPO**

ESTÉTICA, MODA E INTERVENCIONES

CAPAS QUE VISTEN LA NACIÓN

CAPEs THAT DRESS THE NATION

Giraldo Calderón, Juliana^a. Rodríguez González, María José^b.

Palabras clave:

Prácticas corporales del vestido, otrerización, construcción de nación, visualidades, colonialidad.

Keywords

Corporal practices of dress, otrerization, nation building, visualities, coloniality.

Sobre los autores:

- a. Pontificia Universidad Javeriana. Facultad Ciencias Sociales, Bogotá, Colombia.
- b. Pontificia Universidad Javeriana. Facultad Ciencias Sociales, Bogotá, Colombia
julianagiraldocalderon@gmail.com

RESUMEN

Por medio de un análisis detallado de los once tomos de “Impresiones de un viaje a América” de José María Gutiérrez de Alba, buscamos evidenciar cómo las prácticas corporales del vestir se instauraron en los cuerpos de manera desigual, en un periodo de vital importancia que conllevaba “inventar la nación” (Restrepo, 1999 :38), perpetuando la otrerización, herramienta de dominación propia del proceso colonial.

ABSTRACT

Through a detailed analysis of the eleven volumes of “Impresiones de un viaje a América” by José María Gutiérrez de Alba, we seek to demonstrate how the bodily practices of dressing were established in the bodies in an unequal manner, in a period of vital importance that entailed “inventing the nation” (Restrepo, 1999:38), perpetuating the otrerization, a tool of domination inherent to the colonial process.

These bodily practices of dressing were (and still are) forms or strategies that make visible how civilizing processes occur in the bodies. When we speak of bodily practices of dressing, we refer to embodied knowledge that involves the traditions of different peoples through techniques, habits and rituals

OBJETIVO GENERAL

- Evidenciar por medio de una intervención creativa, los procesos de otrerización presentes en la construcción de la nación de la Colombia de la segunda mitad del siglo XIX presentes en las representaciones de las prácticas corporales del vestir en los textos y láminas de “Impresiones de un viaje a América” de José María Gutiérrez de Alba.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar el contexto histórico, social y estético en el cual se encontraba inmerso Estados Unidos de Colombia en el momento que José María Gutiérrez de Alba desarrolla “impresiones de un viaje a América”.
- Examinar las representaciones realizadas por José María Gutiérrez de Alba en “impresiones de un viaje a América” identificando los procesos de otrerización en las prácticas corporales del vestir.
- Intervenir, de manera crítica-creativa las representaciones realizadas por el autor para evidenciar los procesos de otrerización presentes en las prácticas corporales del vestir.

MARCO TEÓRICO

Entendemos la colonialidad del ver como la perduración del patrón de poder del colonialismo, como una maquinaria heterárquica de poder que se expresa a lo largo de todo el capitalismo, pero bajo la forma explícita de lo que Quijano llama la *heterogeneidad histórico-estructural*; en otras palabras, la *colonialidad del ver* consiste en una serie de superposiciones, derivaciones y re combinaciones heterárquicas, las cuales interconectan, en su discontinuidad, el siglo XV con el siglo XXI, el XVI con XIX, etcétera. Es decir, la colonialidad del ver, implica la naturalización de las visualidades eurocéntricas como una práctica discursiva que busca dar forma a los diversos ámbitos que la constituyen, una forma de ver y representar el mundo.

Así la colonialidad del ver está presente en “*Impresiones de un viaje a América*” al igual que en las cartografías imperiales, los libros de viaje de los conquistadores y de los viajeros del siglo XVIII y XIX y en los grabados, cuadros y pinturas de artistas como Theodre de Bry que nunca pisaron América, pero que la retrataron siguiendo el régimen escópico de la modernidad, “el perspectivismo cartesiano” (Jay, 1988), que se evidencian en lo que Barriendos (2011: 27) denominó “imágenes-archivo”, imágenes formadas por múltiples representaciones donde se busca remarcar un lenguaje icónico.

Ese lenguaje, se hace presente en las imágenes de la moda nacional contemporánea, evidenciando los palimpsestos que develan el patrón de poder impuesto en el proceso colonial justificado en la supuesta diferencia de los cuerpos a través de la idea de raza, que se traslada a la construcción de la nación atravesada por una serie de intersecciones constituidas por medio de visiones binarias del mundo, tales como: el mundo rural vs el mundo urbano, un mundo letrado vs un mundo oral, unos cuerpos vestidos versus unos desvestidos, entre otras, creando “perfiles de subjetividad estatalmente coordinados” (Castro-Gómez, 2000 :89) que permitieron la “invención del otro” (Castro- Gómez, 2000 :89).

Esa invención del otro, surge en la construcción de estereotipos desde una producción simbólica, de lo que se clasifica como otro, como lo explica Castro-Gómez (2000), la invención del otro busca crear una identidad a partir de la construcción del imaginario del “civilizado” donde necesita que exista el “bárbaro” para validar su existencia. Esta es una de las premisas que analizamos en el relato y láminas de Gutiérrez de Alba.

METODOLOGÍA

Enmarcando el proyecto Capas que visten la nación dentro de los procesos de investigación-creación hemos decidido, en vez de escoger una metodología específica y explicar cómo esta se vincula con nuestro propio proceso investigativo, por acogernos a lo que Melissa Ballesteros y Elsa M. Beltrán (2018) nombran como “una estructura general del proceso de investigación-creación” la cual se divide en tres fases [capas]: Contextualización, Sensación detonante y conformación plástica las cuales renombraremos como: construcción de tejidos, destejer y coser, haciendo relación tanta a las técnicas y procesos de construcción de bases textiles y prendas como a las realidades sociales y culturales que se construyen por medio de una filigrana de realidades que, al tejerse entre sí, comienzan a consolidar nuevas realidades, dichas capas no operan como entes independientes, en muchos casos ocurren simultáneamente e interactúan y se tejen entre sí durante el proceso.

Construcción de tejidos/contextualización: Durante esta primera fase buscamos conocer, entender y analizar el contexto histórico, geopolítico, estético y cultural en el que José María Gutiérrez de Alba desarrollo “Impresiones de un viaje a América”, la recolección de esta información se realizará por medio de minería de datos, en textos, láminas y relatos que serán condensados en matrices e hilados cuidadosamente para posteriormente entrelazarlos con el marco teórico, en dicho proceso buscamos encontrar cómo y por qué en las representaciones de Gutiérrez se tejieron subjetividades entre lo “civilizado” y lo “salvaje”.

Destejer/Sensación detonante: En este segundo momento, buscamos desbaratar, destejer, deshilar las “realidades” dadas en las representaciones de Gutiérrez para zurcir sus componentes con nuestra propia realidad y los hallazgos encontrados en la construcción de tejidos.

Coser/Conformación plástica: En esta parte del proceso confeccionaremos un lenguaje simbólico propio, que nos permitirá representar prácticas corporales del vestir, alternativas a los representados por Gutiérrez invisibilizadas hasta ahora.

Vestibulum vitae mauris consectetur, vestibulum ex ac, gravida erat. Suspendisse quis purus hendrerit, mattis sapien ac, lacinia eros. Etiam interdum, tellus a efficitur luctus, quam nisl mattis massa, id aliquet lectus est nec lectus. Donec pellentesque non nibh sit amet laoreet. Aliquam erat volutpat. Aliquam vitae odio interdum arcu venenatis consectetur in eu leo. Ut laoreet est in elit tincidunt, et ullamcorper nunc aliquam. Morbi condimentum eleifend velit ac ultricies. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

Las prácticas corporales del vestir visibilizadas en los tomos de José María Gutiérrez de Alba, nos mostraron cuerpos desiguales y oterizados, como respuesta a una estrategia de la “civilización” y “barbarie”. Cabe aclarar, que el principio de los procesos de oterización no iniciaron con Gutiérrez de Alba, pero el mismo se alimenta del proceso copiando las láminas de la comisión corográfica aunque crea un relato “nuevo” donde él se asume en primera persona como si estuviera visibilizando algunas de las láminas que copia.

Esas láminas y relatos son resultado de los patrones del colonialismo con el cual se instauró la mirada eurocéntrica, constituyendo una forma de ver y de representar. La construcción de relatos, láminas, imágenes, vestuario y las prácticas en relación a él, terminaron siendo parte de las bases para la moda nacional, que traslapa todo el proceso colonial durante la construcción de nación, reforzando la idea del civilizado vs. el salvaje, atendiendo que entre más vestido se esté y se cumpla con los cánones eurocéntricos más civilizado se es y de ser lo contrario estará relacionado más con el estereotipo del salvaje.

En relación a esto, el proceso de la invención del otro, es algo que hemos buscado analizar dentro de nuestro proyecto, atendiendo ese análisis desde la consolidación de la diferencia social, el modo de ver y categorizar al otro, un adoctrinamiento de las prácticas corporales del vestir, que terminan formando un sistema taxonómico.

Dicho adoctrinamiento de los cuerpos ha quedado representada en las láminas y relatos de la comisión corográfica, en “Impresiones de un viaje a América” de José María Gutiérrez de Alba y perdura en las visualidades de la moda nacional repitiendo relaciones de poder y en algunos casos de dominación, que perviven desde el colonialismo; evidenciando así no solo una colonialidad del ver si no una colonialidad de las prácticas corporales del vestir.



América, Theodore de Bry (1590).



Indios que habitan en los márgenes del río Tapaje, provincia de Barbacoas, Manuel María Paz (1853).



India tama con sabucán, José María Gutiérrez de Alba (1873).



Eden Collection, Alado (2020)



REFERENCIAS:

- Aladodiseno, 13/10/202. #alado #edencollection SS/ 2021 aladogroup.com [Instagram]. <https://www.instagram.com/p/CF4krU9gi4f/> (25/03/2021).
- Aladodiseno, 13/10/202. #alado discover #edencollection at Aladogroup.com link bio [instagram] . <https://www.instagram.com/p/CGSjaajgkIp/> (25/03/2021).
- Barriendos, Joaquín (2011). “La colonialidad del ver. Hacia un nuevo diálogo visual interepistémico”, *Nómadas*. 35, pp. 13-29.
- Castro-Gómez, Santiago. (2000). “ *Ciencias sociales, violencia epistémica y el problema de la invención del otro*”. En: *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas*.
- Jay, Martin. (1988). “*Regímenes escópicos de la modernidad*”. En: Foster, Hal (ed.), *Vision and Visuality*. 220-252. Seattle: Bay Press.
- Restrepo, Eduardo. (2020). *Sujeto de la nación y otrerización*. En: *Tabula Rasa*, 34, 271-288.
- Restrepo, Olga. (1999). *Un imaginario de la Nación, lectura de láminas y descripciones de la comisión corográfica*. *Anuario Colombiano de Historia Social y de la Cultura*, 26, pp 30- 58.

DISEÑO DE MODA 360. EXPERIENCIAS, SOSTENIBILIDAD Y TECNOLOGÍA

360 FASHION DESIGN. EXPERIENCE, SUSTAINABILITY AND TECHNOLOGY

Jaramillo Taborda, Jhon Fernando^a. Gaviria Londoño, Fabio Andrés^b. Muñoz Mesa, Laura^c. Osorio Beltrán, Marisol^d. Cock Ramírez, Jorge Andrés^e.

Palabras clave:

Impresión 3D, materiales alternativos, procesos alternativos, diseño de moda.

Keywords

3d print, alternative materials, alternative processes, fashion design.

RESUMEN

El diseño de vestuario hoy en día se centra en la generación de experiencias que involucren a los consumidores y que estén acordes a las mentalidades emergentes que se preocupan por la sostenibilidad y el bienestar social. Así, partiendo de un usuario en particular, se desarrolló la colección *Liberate*, un ejercicio que integró tecnología y materiales alternativos, la articulación entre diferentes actores (academia-industria) en un ejercicio de co-creación desde la inmersión en el ADN de una marca emprendedora, generando una propuesta en 360° que involucró música, impresión 3D, nanotecnología y microencapsulados de protección en las prendas como una experiencia centrada en el consumidor.

ABSTRACT

The wardrobe design today focuses on creating experiences that involve consumers that are consistent with emerging mentalities that care about sustainability and social well-being.

Thus, starting with a particular user, the Liberate collection was developed. This exercise integrated technology and alternative materials. The articulation between different actors (Academy-Industry) in an exercise of co-creation from immersion in the DNA of an entrepreneurial brand, creating a 360° proposal that involves music, 3D printing, nanotechnology and microencapsulation of protection in garments as a consumer-centric experience.

Sobre los autores:

- a. SENA, Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda, Itagüí, Colombia.
- b. SENA, Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda, Itagüí, Colombia.
- c. SENA, Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda, Itagüí, Colombia.
- d. SENA, Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda, Itagüí, Colombia.
- e. SENA, Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda, Itagüí, Colombia.

OBJETIVO GENERAL

- Elaborar con los aprendices del Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda (CFDCM) del SENA, una colección con materiales y procesos alternativos y utilizando métodos de diseño e impresión 3D para productos de vestuario con potencial comercial.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar el ADN de la marca emprendedora identificando las características y particularidades de las consumidoras.
- Diseñar una colección validando los criterios creativos, técnicos y los métodos de impresión 3D aplicables para la elaboración de prototipos de vestuario con un enfoque comercial.
- Prototipar una colección acorde con los criterios creativos, técnicos y los métodos de impresión 3D aplicables para la elaboración de prototipos de vestuario con un enfoque comercial.

MARCO TEÓRICO

En una apuesta por el desarrollo del sector, el SENA, se ha preocupado por entender el futuro de la industria, con lo que el CFDCM realizó un ejercicio de prospectiva que determinó que “el sector se encuentra ante un panorama de cambio en sus modelos de producción y distribución, producto de la Cuarta Revolución Industrial (Vega Rodríguez et al., 2019). Dentro de las tecnologías que se priorizan para el sector se encuentran: La digitalización, la automatización, el intercambio automático de datos, personalización de los productos, aprovechamiento de materiales, velocidad en la entrega al consumidor final. Esto genera procesos confiables, autónomos, precisos, sostenibles y libres de fallas (Vega Rodríguez et al., 2019).

Procesos con tecnologías emergentes para esta industria, alineados con los focos del desarrollo sostenible y mezclados con materiales alternativos, son una opción disruptiva que permite generar para el usuario una experiencia diferenciada. La diseñadora Danit Peleg (2016), pionera en impresión 3D, plantea que para 2030 las personas en lugar de ropa, comprarán un archivo descargable que podrán imprimir en su casa, en su hotel o en centros de servicios cercanos. En cuanto a impresión 3D el desafío es el desarrollo de materiales más usables a nivel corporal, y al mismo tiempo, esta es también la mayor oportunidad (Peleg, 2020).

La impresión 3D o fabricación aditiva es una tecnología importante, que aplicada al proceso permite: Fabricación de prendas contra pedido, eliminando inventarios de productos de baja rotación y disminuyendo la complejidad y consumo energético en la cadena de suministro; reciclaje y reutilización mediante reimpresión con materiales de piezas descartadas; impresión de textiles con materiales de bajo impacto, como biomateriales y materiales orgánicos. (Mincomercio, 2020).

Es imposible olvidar que la cadena de valor del sector, responde a los intereses y necesidades de los clientes de hoy. La consultora WGSN (s.f.) identifica varios tipos de consumidores para 2021 y destaca “se valora más el bienestar social y medioambiental que el crecimiento económico”.

Ante las mentalidades emergentes que se preocupan por la sostenibilidad y el bienestar social, es fundamental el desarrollo de productos responsables con el desarrollo sostenible, cuyos ejes son precisamente: el crecimiento económico, el desarrollo social y el cuidado del medio ambiente (Documento final de la Cumbre Mundial 2005, 2005).

El proyecto plantea la integración de dos mundos que pueden parecer distantes, la industria 4.0 y la economía circular, mediante la articulación de conceptos, técnicas y tecnologías de ambos.

METODOLOGÍA

Este proyecto parte de una metodología cualitativa bajo el estudio de caso, que permita evidenciar las potencialidades de la articulación entre los diferentes actores para aportar propuestas de valor en los procesos de diseño.

- Se desarrolló en 4 fases: Una primera fase referente al ejercicio de contextualización e inmersión en el ADN de la marca y sus consumidoras por parte de los integrantes del semillero de investigación adscrito al grupo INAMOD
- En una segunda fase se desarrolló el concepto de la colección y las propuestas de diseño acordes a los requerimientos reales de las usuarias de la marca emprendedora mediante la implementación de estrategias de diseño colaborativo para que la colección surgiera del trabajo de los semilleros
- La tercera fase correspondió al proceso de desarrollo, producción y confección de las prendas a partir de la reutilización de prendas donadas, la utilización de telas desarrolladas a partir de fibras recicladas, el uso de materiales alternativos como el neumático, la impresión 3D de los complementos, y la aplicación de los acabados microencapsulados Antimicrobiano y de Protección UV, esta fase se llevó a cabo mediante la articulación con actores externos al Centro de Formación como la marca emprendedora Polemik, el Hub de Innovación SENA, la empresa Polymaster experta en impresión 3D y fabricantes de PLA y la empresa Aerosanidad quién donó uniformes para la reutilización de los materiales.
- Cuarta Fase se llevó a cabo la presentación de la propuesta en una feria internacional de moda, la cual contó con la exhibición de los productos, puesta en escena con bailarinas, impresión 3D en vivo de piezas de la colección, comenzando así el ejercicio de validación de la integración de materiales alternativos, impresión y diseño 3D como potencial de valor agregado para marcas de moda.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

Como resultado se obtuvo la presentación de una colección compuesta por un total de seis atuendos completos que integraron materiales obtenidos de la reutilización de prendas (supraciclaje), telas desarrolladas a partir del reciclaje de botellas PET, la impresión 3D de accesorios (joyería) e insumos diferenciadores (botones, argollas personalizadas), diseños de accesorios a partir de corte láser sobre neumático reutilizado, todas estas técnicas y tecnologías le aportan al posicionamiento de marca acorde con su filosofía y AND que se enfoca en el diseño responsivo de productos.

Como valor agregado, las prendas de la colección recibieron un tratamiento con acabados microencapsulados antimicrobiano y de protección UV desarrollados por el Centro textil y de Gestion Industrial del SENA. Adicional, los zapatos con nanotecnología antimicrobiana en las suelas, fueron desarrollados por el Centro de Diseño y Manufactura del Cuero.

La propuesta se exhibió en un stand durante la versión 2021 de Colombiatex + Colombiamoda y se condensó en un video para el que, incluso la música, fue diseñada especialmente por un egresado SENA según el ADN de la marca, al cual se puede acceder en el siguiente enlace <https://youtu.be/UCzNBb4fdUg>



Figura 1. Exhibición Colección *Liberate*.
Colombiamoda 2021 Fuente propia INAMOD 2021



Figura 2. Exhibición Colección *Liberate*.
Colombiamoda 2021 Fuente propia INAMOD 2021



Figura 3. Exhibición Colección *Liberate*. Colombiamoda 2021
Fuente propia INAMOD 2021

Adicionalmente se puede observar el video testimonial en el que se presenta todo el proceso desarrollado, ver el enlace <https://youtu.be/VxpPbd5FP3A> **REFERENCIAS**

RENOVACIÓN ATRACCIÓN TRAJES DEL MUNDO PARQUE JAIME DUQUE – FASE 2

RENOVATION ATTRACTION COSTUMES OF THE WORLD PARK JAIME DUQUE – PHASE 2

Ramírez Rasmussen, Swen^a. Riachi Vega, Clara Ivonne^b. Rodríguez Moscoso, Laura Verónica de los Ángeles^c. Jiménez Molina, Mateo Esteban^d.

Palabras clave:

Historia, Patrimonio,
Vestuario, Traje, Fidelidad.

Keywords

*History, Heritage, Costume,
Indument, Fidelity*

Sobre los autores:

- a. Fundación Universitaria del Área Andina, Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Programa de Diseño de Modas, Bogotá D.C., Colombia.
- b. Fundación Universitaria del Área Andina, Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Programa de Diseño de Modas, Bogotá D.C., Colombia.
- c. Fundación Universitaria del Área Andina, Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Programa de Diseño de Modas, Bogotá D.C., Colombia.
- d. Fundación Universitaria del Área Andina, Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Programa de Diseño de Modas, Bogotá D.C., Colombia.

RESUMEN

El presente proyecto, se enmarca dentro de la línea de investigación de Facultad y Programa “Patrimonio y Cultura”. El proyecto pretende fomentar el aprendizaje lúdico y arraigar el conocimiento sobre la historia de la humanidad relacionada con su vestuario; en los visitantes al Parque Jaime Duque, nacionales y extranjeros; a través de la actualización de los atuendos allí exhibidos; de forma fidedigna. Durante el 2021 está desarrollando la 2da fase centrada en la producción de los atuendos ya investigados y seleccionados en la 1ra fase (2020); además de investigar y producir los Accesorios y Complementos que las 28 ambientaciones requieren.

ABSTRACT

This project is part of the research line of the Faculty and Program “Heritage and Culture”. The project aims to promote playful learning and ingrain knowledge about the history of humanity related to their wardrobe; in the visitors to Park Jaime Duque, nationals and foreigners; through the updating of the outfits exhibited there; reliably. During 2021 it is developing the 2nd phase focused on the production of the outfits already investigated and selected in the 1st phase (2020); in addition to researching and producing the Accessories and Complements that the 28 settings require.

OBJETIVO GENERAL

- Contribuir a la protección del patrimonio local e internacional de las culturas e indumentarias del mundo, a través de la renovación de la atracción “Trajes del Mundo” del Parque Jaime Duque, con el fin de ofrecer información precisa sobre épocas e historia del mundo a sus miles de visitantes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar los momentos históricos que representan los óleos que ya están expuestos en cada escenario, para tomarlos como punto de partida para, con base en las fichas técnicas generadas en la primera fase del proyecto, determinar los diseños de los accesorios decorativos y utilitarios; definiendo la clase social, género, y papel del personaje en la historia.
- Lograr fidelidad histórica, definiendo los materiales a utilizar o producir para cada exhibición, a través de la generación de Fichas Técnicas, que definen cantidades de insumos, acabados y costo de la producción de los Accesorios complementarios de los atuendos ya investigados en la fase 1.
- Producir los atuendos con sus accesorios, tanto internamente en la institución como con el apoyo de embajadas o Fundaciones aliadas en Bogotá, en el aporte de complementos ó insumos originales a los diseños seleccionados.
- Caracterizar cada personaje, según la definición de los maniqués sobre los cuales se exhibirán los atuendos, teniendo en cuenta el género, la fisonomía característica, el color de piel, y demás rasgos distintivos.

MARCO TEÓRICO

El parque es la realización de un sueño del Colombiano Jaime Duque Grisales aviador civil y piloto instructor de vuelo, quien deseaba dejarle a sus compatriotas un importante centro cultural y recreativo, que a su vez generara recursos para apoyar a los menos favorecidos de la sociedad. El parque Jaime Duque abrió sus puertas al público el 27 de febrero de 1983. Está situado en el municipio de Tocancipá en el kilómetro 34 de la Autopista Norte, a 30 minutos de la ciudad de Bogotá. Es un lugar único, considerado por el canal Discovery Travel & Living como uno de los cinco mejores parques de Latinoamérica. El Parque Jaime Duque es un parque de atracciones dedicado a la recreación familiar.

Cuenta con 6 zonas: El Bioparque Wakatá, centro de conservación de la biodiversidad que alberga alrededor de 700 animales de 100 especies diferentes; el Jardín de los Monumentos con 9 réplicas, monumentos y escenarios educativos e interactivos que recopilan símbolos, sucesos e historias representativas de nuestro país y el mundo. Juegos Mecánicos (14), Puerto Caribe con 4 atracciones inspiradas en los antecedentes marítimos y batallas de la historia de nuestro país en el Caribe. El Paseo de la Cultura con 8 escenarios gráficos y educativos que recopilan tradiciones, geografía, literatura e historia de Colombia y el mundo. Y el Ecoparque Sabana, reserva natural con 60 hectáreas donde se desarrollan actividades relacionadas con la conservación de la vida, la memoria histórica y la naturaleza. Resumido de <https://parquejaimeduque.com/>

La Atracción *Trajes del Mundo* se encuentra en el *Paseo de la Cultura*. Fue abierta al público hace más de 20 años, conformada por 28 óleos cuyas ambientaciones exhiben 32 indumentos del Mundo Antiguo (9), Oriente (4), Europa (7), América (3) y Colombia (9). En su momento, cuando fue creada, se buscó ofrecer un espacio llamativo, en colores y textiles brillantes. Una estética sin duda, muy cercana a la de la década en que abrió. Inclusive los maniquíes, también son reflejo de este momento, con labios y uñas rojas. Ahora, años después, se evidencia la necesidad de actualizarla y traerla a los intereses del público actual. No está siendo muy visitada y ofrece una oportunidad para los diseñadores de moda del Areandina, de re-crear desde una mirada más fiel a la historia; los mismos momentos históricos con diseños, construcciones y bases textiles más cercanas a las originales.

Aquí, un ejemplo de las ambientaciones que ya fueron renovadas, tal y como estaban antes de este proyecto.



Figura 1. Óleo 1. Mito de BOCHICA, Atuendos de Bambuco y CUNDINAMARCA



Figura 2. Óleo 1. Maniquí HUILA



Figura 3. Óleo 1. Maniquí CUNDINAMARCA



Figura 4. Óleo 2. EGIPTO



Figura 5. Óleo 2. Maniquí EGIPTO



Figura 6. Óleo 2. Maniquí EGIPTO



Figura 7. Óleo 4.
GRECIA



Figura 8. Óleo 4.
Maniquí GRECIA



Figura 9. Óleo 5.
GRECIA PARTENÓN



Figura 10. Óleo 5. Maniquí
GRECIA PARTENÓN



Figura 11. Óleo 6. ROMA



Figura 12. Óleo 9.
CARTAGENA, COLOMBIA



Figura 13. Óleo 9.
Maniquí CARTAGENA, COLOMBIA



Figura 14. Óleo 12.
MACHU PICCHU, PERÚ



Figura 15. Óleo 12.
Maniquí PERÚ



Figura 16. Óleo 15.
EGIPTO NUEVO



Figura 17. Óleo 15.
Maniquí EGIPTO NUEVO



Figura 18. Óleo 14.
PUEBLITO PAISA, COLOMBIA



Figura 19. Óleo 9. Maniquí
PUEBLITO PAISA, COLOMBIA



Figura 20. Óleo 19.
NEVADO DEL RUÍZ, COLOMBIA



Figura 21. Óleo 9. Maniquí
NEVADO DEL RUÍZ, COLOMBIA



Figura 22. Óleo 22.
INDIA



Figura 23. Óleo 22.
Maniquí INDIA



Figura 24. Óleo 25.
ETRUSCOS, RAPTO DE LAS SABINAS



Figura 25. Óleo 25.
Maniquí ETRUSCOS, RAPTO DE LAS SABINAS

METODOLOGÍA

El diseño metodológico utilizado es la investigación cualitativa; que consiste en la recogida de información basada en la observación de comportamientos naturales, discursos, respuestas abiertas para la posterior interpretación de significados. Investigadores cualitativos estudian la realidad en su contexto natural. No se requirió de instrumentos, sino de una investigación por ambientación que partió de cada uno de los óleos ya instalados allí, y que hacen referencia a un momento y lugar específicos de la historia de la humanidad.

Para lograr esta dinámica se plantearon las siguientes actividades, teniendo en cuenta que en la Fase 1 se adelantaron las investigaciones correspondientes a los 28 óleos y se confeccionaron 9 atuendos del mundo antiguo:

1. Investigar los Accesorios Utilitarios y Decorativos para los 9 atuendos ya confeccionados en Fase I.
2. Investigar los Accesorios Utilitarios y Decorativos para los atuendos restantes.
3. Restaurar y renovar los 32 maniqués de acuerdo con 4 tonos de piel, según las razas del mundo a las que pertenecen los indumentos. Reasignarlos.
4. Restaurar las 28 pelucas y reasignarlas según las razas del mundo a las que pertenecen los indumentos.
5. Construir los accesorios de los 9 atuendos confeccionados primero.
6. Construir los atuendos y accesorios restantes.
7. Hacer entregas parciales al parque para la respectiva exhibición.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

- TRABAJOS DE PREGRADO APROBADO (TP_B); 11 investigaciones de los estudiantes Auxiliares de Investigación sobre los Accesorios de 2.Egipto Antiguo, Medio y 15.Nuevo, 3.Creta, 4.Grecia

6.Roma, 8.Norteamérica, 12.Perú, 16.Japón, 17.Tailandia, 22.India, 25.Etruscos, 26.Brasil. 2 Monografías en proceso.

- INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN (I FI); informe parcial entregado en mayo 2021.
- OBRA O CREACIÓN PERMANENTE(A AD C); 16 atuendos ya en exhibición al público, 4 en proceso de construcción, 2 donaciones recibidas; de 32.



Figura 26. Óleo 1. Mito de BOCHICA atuendo Muisca, masculino



Figura 27. Óleo 1. Mito de BOCHICA, atuendo Muisca, femenino



Figura 28. Óleo 1. Mito de BOCHICA. Exhibición de 3 atuendos muisca



Figura 29. Óleo 2. EGIPTO, atuendo de Egipto Antiguo



Figura 30. Óleo 2. EGIPTO, atuendo de Egipto Medio



Figura 31. Óleo 2. EGIPTO. Exhibición de 2 atuendos con sus tocados



Figura 32. Óleo 4. GRECIA



Figura 33. Óleo 5.
GRECIA, Partenón



Figura 34. Óleo 6.
ROMA



Figura 35. Óleo 9.
CARTAGENA, COLOMBIA



Figura 36. Óleo 12.
MACHU PICCHU, PERÚ



Figura 37. Óleo 14. PUEBLITO
PAISA, MEDELLÍN, COLOMBIA



Figura 38. Óleo 15.
EGIPTO NUEVO



Figura 39. Óleo 19. NEVADO
DEL RUIZ, CALDAS, COLOMBIA



Figura 40. Óleo 22.
IND



Figura 41. Óleo 25. ETRUSCOS,
RAPTO DE LAS SABINAS



Figura 42. Óleo 25. ETRUSCOS,
RAPTO DE LAS SABINAS



Figura 43. Óleo 25. ETRUSCOS, RAPTO DE LAS SABINAS

Tabla 1. Lista de Figuras

Dato 1	Dato 2	Dato 3
Figura 1. Óleo 1. Mito de BOCHICA, Atuendos de Bambuco y Cundinamarca	Figura 2. Óleo 1. Maniquí HUILA	Figura 3. Óleo 1. Maniquí CUNDINAMARCA
Figura 4. Óleo 2. EGIPTO	Figura 5. Óleo 2. Maniquí EGIPTO	Figura 6. Óleo 2. Maniquí EGIPTO
Figura 7. Óleo 4. GRECIA	Figura 8. Óleo 4. Maniquí GRECIA	Figura 9. Óleo 5. GRECIA PARTENÓN
Figura 10. Óleo 5. Maniquí GRECIA PARTENÓN	Figura 11. Óleo 6. ROMA	Figura 12. Óleo 9. CARTAGENA, COLOMBIA
Figura 13. Óleo 9. Maniquí CARTAGENA, COLOMBIA	Figura 14. Óleo 12. MACHU PICCHU, PERÚ	Figura 15. Óleo 12. Maniquí PERÚ
Figura 16. Óleo 15. EGIPTO NUEVO	Figura 17. Óleo 15. Maniquí EGIPTO NUEVO	Figura 18. Óleo 14. PUEBLITO PAISA, COLOMBIA
Figura 19. Óleo 9. Maniquí PUEBLITO PAISA, COLOMBIA	Figura 20. Óleo 19. NEVADO DEL RUÍZ, COLOMBIA	Figura 21. Óleo 9. Maniquí NEVADO DEL RUÍZ, COLOMBIA
Figura 22. Óleo 22. INDIA	Figura 23. Óleo 22. Maniquí INDIA	Figura 24. Óleo 25. ETRUSCOS, RAPTO DE LAS SABINAS
Figura 26. Óleo 1. Mito de BOCHICA, atuendo Muisca, masculino	Figura 27. Óleo 1. Mito de BOCHICA, atuendo Muisca, femenino	Figura 28. Óleo 1. Mito de BOCHICA. Exhibición de 3 atuendos muisca
Figura 29. Óleo 2. EGIPTO, atuendo de Egipto Antiguo	Figura 30. Óleo 2. EGIPTO, atuendo de Egipto Medio	Figura 31. Óleo 2. EGIPTO. Exhibición de 2 atuendos con sus tocados
Figura 32. Óleo 4. GRECIA	Figura 33. Óleo 5. GRECIA, Partenón	Figura 34. Óleo 6. ROMA
Figura 35. Óleo 9. CARTAGENA, COLOMBIA	Figura 36. Óleo 12. MACHU PICCHU, PERÚ	Figura 37. Óleo 34. PUEBLITO PAISA, MEDELLÍN, COLOMBIA
Figura 38. Óleo 15. EGIPTO NUEVO	Figura 39. Óleo 19. NEVADO DEL RUÍZ, CALDAS, COLOMBIA	Figura 40. Óleo 22, INDIA
Figura 41. Óleo 25. ETRUSCOS, RAPTO DE LAS SABINAS	Figura 42. Óleo 25. ETRUSCOS, RAPTO DE LAS SABINAS	Figura 43. Óleo 25. ETRUSCOS, RAPTO DE LAS SABINAS

IDENTIDADES DISEÑADAS: EL TRAJE TÍPICO COLOMBIANO EN EL MISS UNIVERSO

DESIGNED IDENTITIES: THE COLOMBIAN NATIONAL COSTUME AT MISS UNIVERSE

Caballero Piza, Leonardo^a.

Palabras clave:

Identidad nacional,
traje típico, concurso
de belleza.

Keywords

*National identity,
national costume,
beauty contest.*

Sobre los autores:

a. Universidad Industrial
de Santander, Programa
de Artes Plásticas,
Bucaramanga. Unidades
Tecnológicas de Santander,
Programa de Diseño de
Modas, Bucaramanga.
[leonardocaballeropiza@
gmail.com](mailto:leonardocaballeropiza@gmail.com)

RESUMEN

La presente ponencia reflexiona sobre las representaciones de los trajes típicos, de Colombia desfilados en el concurso de Miss Universo, entendido este vestuario como un dispositivo visual que recrea identidades sobre el país, mostrando imágenes e imaginarios positivos del país en los cuerpos de las reinas de belleza. Esta indumentaria es creada exclusivamente para el evento a partir de ciertos símbolos nacionales colombianos, algunos considerados como patrimonios y no necesariamente reconocidos como los “trajes nacionales” del país, ya que no hay ninguno oficialmente establecido. Así, se cuestiona cómo a partir de escenarios como los concursos de belleza difunden identidades imaginadas y se aprovecha la pasarela para idealizar a las naciones.

ABSTRACT

This presentation reflects about the representation of Colombian national costumes performed at Miss Universe pageant, understanding the attire as a visual dispositive that recreates identities about the country, showing positives images and imaginaries of the countries in the body of these beauty queens. This clothing is created exclusively for this event based in some Colombian national symbols, some of them considered as heritage and not necessarily recognized as the “national costumes” of the country, because there is none established. Therefore, is questioned how from a scenery like the beauty pageant, imagined identities are spread and take advantage of the runway for the idealization of the nations.

OBJETIVO GENERAL

- Analizar como, a partir del desfile en trajes típicos del concurso de belleza de Miss Universo, se proyectan y se crean imágenes positivas de Colombia a partir ciertos elementos que pueden identificar al país en el contexto de una pasarela internacional de belleza

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Revisar el significado del traje típico y otros términos similares que se han utilizado en diferentes momentos históricos para definir este tipo de indumentaria y sus diferencias con los presentados en el concurso de belleza.
- Comprender cómo los trajes típicos colombianos en el Miss Universo proyectan imágenes positivas del país por medio de una feminización y sexualización de la propia nación.
- Identificar los diferentes tipos de trajes típicos que han sido presentados en el Miss Universo como los colombianos durante la historia del concurso, fundado en 1952.

MARCO TEÓRICO

Esta investigación se fundamentó en dos lineamientos teóricos para comprender la función y significados del traje típico en el contexto de un concurso internacional de belleza. El primero de estos lineamientos fue la lectura de referentes historiográficos que ayudaron a la diferenciación de términos como traje típico, traje regional, traje tradicional, traje étnico y traje nacional, empleando principalmente autores como Anete Karlson (2014), Rebecca Earle (2008), Alexander Maxwell (2014), Lou Taylor (2004), Hugh Trevor-Roper (2002), Valerie Steele (2005), J. C. Flügel (1996) y Johanne Eicher y Barbara Sumberg (1999, quienes han abordado estos términos de manera independiente en breves publicaciones, coincidiendo que se trata de términos inventados e intangibles para crear identidades y unificar naciones o territorios. Por otro lado, se tuvo en cuenta los enfoques y apuntes que autores como Stuart Hall (1997, 2003, 2003, 2006, 2010) Néstor Gracia-Canclini (1990, 2005, 2012) Benedict Anderson (1993) y Homi Bhabha (1998), quienes en sus trabajos abordan temas relacionados con la formación de las naciones y sus identidades, vinculándose aquí la discusión con los trajes típicos y los concursos de belleza como productos de las industrias culturales y del entretenimiento que acaban validando estas identidades en los medios masivos, tal como se manifiesta en el Miss Universo, analizando junto a estos autores los temas más recurrentes en los trajes típicos colombianos y su relación con algunos símbolos populares y culturales del país.

METODOLOGÍA

La investigación realizada se basó en la búsqueda y exploración de imágenes producto del concurso de belleza, tratándose del uso de fotografías y vídeos que dan muestra de los diferentes trajes típicos mostrados en la pasarela como colombianos. De igual manera, para profundizar sobre algunos trajes se recurrió a la revisión de reportajes periodísticos los cuales amplían la información y las percepciones sobre los mismos desde la visión de los espectadores, diseñadores, reinas de belleza y la prensa. De tal manera, se realizó una colección de imágenes de todo el concurso, identificado

el traje típico empleado por Colombia en las ediciones del concurso donde el país ha participado, estableciendo de esta manera ciertos tipos de trajes que suelen ser repetitivos en sus temáticas con algunas variaciones, analizando su plástica para relacionarla con algunos símbolos que buscan ser mostrados en el concurso como los nacionales del país, apoyándose también en lo que los estudios de la cultura visual establecen para comprender la lectura de estas imágenes a partir de una mirada que también se apoya en el empleo de otras fuentes bibliográficas, ya presentadas en el marco teórico, para cuestionar las formas en como el país es representado en el Miss Universo.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

La investigación realizada determinó los siguientes tipos de representaciones más recurrentes sobre Colombia a partir de los trajes típicos desfilados en el Miss Universo: 1. Trajes que remiten al campo y al folclor colombiano, caracterizados especialmente por ser vestidos que hacen referencia a la ñapanga, definición popular para la mujer mestiza del sur colombiano, encontrándose además que esta indumentaria es modificada y estilizada con otros elementos culturales de Colombia como la orfebrería precolombina; 2. Trajes típicos que remiten a lo indígena y al mismo tiempo exaltan la diversidad natural del país, sexualizando la figura indígena y ubicándoles como guardianes y protectores de dicho patrimonio natural, empleándose también técnicas artesanales; y 3. Trajes que remiten a los carnavales y prácticas danzarias colombianas. A partir de estas representaciones, pudo establecerse que, en un escenario internacional como el concurso de belleza, Colombia es un país imaginado principalmente a partir de su pasado indígena, el cual resalta las riquezas naturales y se muestra como custodio y conservador de tales recursos. También, en la búsqueda de otra literatura y referentes sobre la temática, pudo establecerse que la idea de trajes típicos o national costumes, responde a un proyecto político europeo del siglo XIX que buscaba unificar las identidades nacionales, y aunque no se hubiesen establecido formalmente, su denominación continuó presente a lo largo de la historia hasta su inclusión en el concurso de belleza como distintivo para crear diferentes imágenes positivas del país. Por otro lado, es importante mencionar la forma en como desde el propio concurso internacional de belleza, cuya franquicia se encuentra en los Estados Unidos, se usa el término National Costume, cuya traducción literal al español sería la de traje nacional, sin embargo, los medios de comunicación de Hispanoamérica prefieren presentarlo en su traducción como traje típico, desligándose la idea de lo nacional hacia lo tradicional.



Figura 1. Luz Marina Zuluaga representando a Colombia con su traje de “campesina” en el Miss Universo 1958.

<http://missesemmanchete.blogspot.com/2009/02/traje-tipico-miss-universo-1958.html>

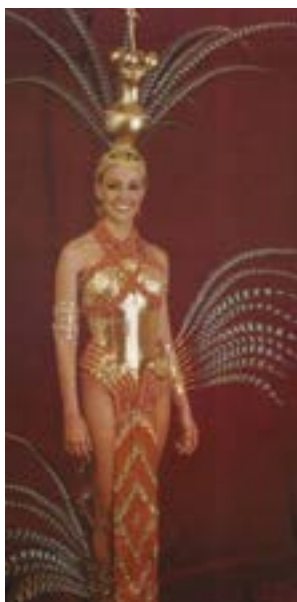


Figura 2. La Señorita Colombia, Claudia Elena Vásquez, posa en traje típico para Miss Universo 1997.



<http://miranda-voguish.blogspot.com/2015/01/>

Figura 3. Diana Mantilla, Señorita Colombia, desfilando su traje “Fandango” en el Miss Universo 2003.

<http://missosology.org/miss-universe/featured-article-miss-universe/12197-national-costumes-colombia-miss-universe/>

LA PIEL, EL SER, LA CARNE Y SUS RELACIONES CON EL VESTIR

THE SKIN, BEING, FLESH AND THEIR RELATIONSHIP WITH FASHION

Leticia Vázquez González^a

Palabras clave:

Vestimenta,
piel, percepción,
fenomenología

Keywords

*Fashion, skin, perception,
phenomenology*

Sobre los autores:

Autora

a. Leticia Vázquez González
Benemérita Universidad
Autónoma de Puebla
Escuela de Artes plásticas y
audiovisuales
Villahermosa, Tabasco,
México
[leticia.vazquezg@
alumno.buap.mx](mailto:leticia.vazquezg@alumno.buap.mx)

Asesor de Tesis

b. Dr. Victor Alejandro Ruíz
Ramírez Benemérita
Universidad Autónoma de
Puebla
Escuela de Artes plásticas y
audiovisuales
Puebla de Zaragoza, Puebla,
México
[victor.ruizramirez@
correo.buap.mx](mailto:victor.ruizramirez@correo.buap.mx)

RESUMEN

La acción del vestir es tan cotidiana que nos acompaña desde el primer instante de vida, cuando el recién nacido es bañado y cambiado para pasar a los brazos de la madre. La vestimenta condiciona directamente nuestra relación cuerpo-mundo, moldea la gestualidad, movimiento, la comunicación y el sentir del mismo. Entre la ropa y nuestro cuerpo se genera un espacio sensible que no puede ser explicado sino experimentado por la piel, siendo la tela una extensión de este ser que todo lo aprehende y busca abarcarlo. El presente proyecto en desarrollo busca profundizar la relación sensible que se vive a través de la vestimenta con el fin de comprenderla como una conductora de la percepción en el mundo.

ABSTRACT

The action of dressing is common on a daily basis; it is inherent to us since the first moment of life, when the newborn is bathed and changed into the mother's arms. Clothing directly conditions our body-world relationship, shapes gestures, movement, communication and the knowledge of it. Between clothing and our body is generated a sensitive space that cannot be explained but experienced by the skin, the fabric is an extension of this being that apprehends everything and seeks to encompass it. This project in development seeks to deepen the sensitive relationship that is lived through clothing in order to understand it as a conductor of perception in the world.

OBJETIVO GENERAL

- Comprender la relación que existe entre la piel y la ropa respecto a la percepción del mundo a través de la fenomenología.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Reconocer el acto del vestir más allá de su connotación social y antropológica.
- Indagar las relaciones que se crean entre la identidad y la vestimenta desde la experiencia de vestir.
- Profundizar en la reflexión de la experiencia del cuerpo propio con el vestir

MARCO TEÓRICO

Para la realización de este proyecto se parte del trabajo del autor francés Maurice Merleau-Ponty, quien en *La Fenomenología de la Percepción* (1945) menciona la noción de “darse con el otro” para hablar del encuentro e intercambio que existe durante el acto perceptivo. Así mismo, el autor hace la distinción del cuerpo: existe el cuerpo carne (la corporalidad carnal-físico-sensible) y el cuerpo propio (consciencia de que soy este cuerpo), ambas nociones son el parte aguas de esta investigación pues el vestir conjunta estos momentos en la configuración de la percepción.

En *La Metáfora de Piel* (2019) Andrea Saltzman aborda la idea de “piel diseñada” para referirse a las posibilidades creadoras que tiene el saber diseñar ropa pues más que crear piezas que pueden ser usadas para proteger nuestros cuerpos, la vestimenta es en sí un espacio que se habita y abre las posibilidades del encuentro con los demás. Así mismo habitar implica que en la materialidad se creen modos de interacción y el textil funciona como una evidencia de la relación entramada de la piel y el mundo. David Le Breton en *El sabor del mundo* (2007) configura una reflexión acerca de la importancia de los sentidos sobre el pensamiento, pues estos son los medios por los cuales el hombre puede experimentar el contexto circundante que cambian en cuanto se moviliza; uniendo esta reflexión al papel que tiene la vestimenta en nuestra vida cotidiana, podemos encontrar que el mundo se atraviesa en gran medida respecto la suavidad o rigidez de mi vestido que se extiende por mi tacto.

Por otro lado, Alison Lurie, en su libro *El lenguaje de la moda* (1994) bien explica que todos podemos entablar conversaciones a través de nuestra vestimenta pues la moda funciona como un sistema signos. El significado que una prenda de ropa adquiere es determinado en primera instancia por las circunstancias en las que el individuo la porta; en este sentido vestirse tiene una ambivalencia importante: uno se viste para sí, para describirse y definirse, al mismo tiempo, uno se viste considerando las situaciones sociales a las que se ve expuesto.

Tener estas conclusiones en consideración nos permite indagar en la construcción del ser que repercute directamente en la percepción que se tiene del cuerpo propio y el de los demás, encontramos que percibimos el mundo con nuestra ropa y esto condiciona la reacción con el mundo circundante al cuerpo.

METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la investigación se decidió dividir los temas generales por separado para que puedan ser relacionados de manera particular en la construcción de conceptos visuales.

- La vestimenta como una representación del yo
- La vestimenta más allá de representar
- La piel y el ser son extendidos en el vestir.

Estos temas son revisados a través de lecturas que dan paso a la palabra escrita, sin embargo, las reflexiones principales se llevan a cabo a través de la investigación visual realizada con estudios fotográficos. La fotografía ha sido considerada como un medio que sirve a la comercialización y retrato de la moda, pero su uso puede cruzar el camino de las artes visuales, siendo una herramienta que permita evidenciar las relaciones que se ejercen al portar las prendas. Dichos estudios fotográficos se realizan con el apoyo de modelos y diseñadores locales que están interesados en participar. Así mismo, estos procesos son documentados en una bitácora de apuntes para ser revisados al momento de la redacción académica.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

Cuando se piensa en la piel, tendemos a creer que se trata de la edad, del color o de su textura. Pero, considero que la piel no es solo el órgano más amplio del cuerpo, sino es el órgano más noble y cuya importancia recae en el cubrir, guardar, proteger al mismo tiempo que develar. La búsqueda de la infinita va hacia un expandir la piel con todo y hacia todo lo posiblemente sensible. Porque la experiencia del andar de la piel repercute con cada una de las acciones que el cuerpo emprende y reflexiona, siempre desecante del conjuntar y vivir desde la sensibilidad en el “ser propio” y el “ser perceptible”. Esta ambivalencia sobrepasa los límites llegando a preguntarse constantemente

¿Cómo expando esta piel que me permite percibir todo pero al mismo tiempo se limita? Considero que en este deseo de expansión del sentir es donde la ropa se posiciona, funcionando más que extensión sino como una parte del mismo que amplía el rango de la percepción.



Figura 1. La ropa en primera instancia funciona como una segunda piel. Fotografía parte de la serie “De ella”, 2019

La ropa permite articular mi experiencia carnal, pasando desde lo sensible del ambiente con la del reconocimiento de la carne, dónde me es posible ubicar mis pierna dentro del espacio y hasta la expansión de mi movimiento a través de un rastro de tela que sale de mi.

El hecho de vestirse y experimentar todos los días las fibras de tela sobre la piel, sin que esto nos inmute habla directamente sobre esta relación que parece inherente. Así mismo, esta experiencia cambia todos los días, mi carne responde a los estímulos de maneras muy distintas, estos cambios son fundamentales y nos hacen preguntarnos si es la vestimenta lo que hace al cuerpo o si este la hace a ella.



Figura 2. ¿El vestido contiene al cuerpo?.
Fotografía parte de la serie “Mi Corpo”, 2020



Figura 3. Una de las posibilidades del textil recae en
expandir el ser.
Still de videoarte “Cuerpos distantes”, 2020



Figura 4. ¿Cuáles son las posibilidades de expandirse con el textil?

Fotografía de serie en proceso, 2021



Figura 5. La vestimenta nos crea una identidad única y compartida con la otra.

Fotografía de serie en proceso, 2021



MESA 5

VIDEOJUEGOS, DISEÑO DIGITAL Y EXPERIENCIAS DE USUARIO

PONENTE PRINCIPAL:

DR. LUIS ALEJANDRO UREÑA

HEAD OF PRODUCT DESIGN (ANHEUSER-BUSCH INBEV PARA LA REGIÓN MIDDLE AMERICAS)

MODERA: HARVEY MONTILLA, UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

■ USTA_DG



ENCUENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN DISEÑO

**DISEÑAR
EL CUERPO**

ESTÉTICA, MODA E INTERVENCIONES

HISTORICIDAD INTERACTIVA PARA ESTUDIANTES DE CHÍA

INTERACTIVE HISTORICITY FOR CHÍA STUDENTS

Barriga Bejarano, Claudia Lizeth^a. Díaz Martín, Karen Ginneth^b. Leguizamon Liscano, Giovanna^c.

Palabras clave:

Chía, mitos, patrimonio cultural, historicidad, apropiación.

Keywords

Chía, myths, cultural heritage, historicity, school appropriation.

RESUMEN

El presente proyecto se planteó con base a la falta de apropiación cultural escolar en el municipio de Chía. Para esto se generó una metodología que se apoya en el diseño interactivo, por la que se busca promover el conocimiento acerca del patrimonio cultural de este territorio. En la plataforma de Youtube se difundirá el vídeo 360 a fin de ser accesibles a los estudiantes; el video tiene a la diosa Luna como personaje principal (animado) que irá interactuando en el espacio real con una narración de la leyenda a través del monumento a la diosa Chía en el parque principal del municipio.

ABSTRACT

This project was created based on the lack of appropriation of cultural schools in the municipality of Chia. For this reason, a methodology that is based on the interactive design was generated, which seeks to promote knowledge about the cultural heritage of this territory. A 360 video will be broadcast on the YouTube platform in order to be accessible to students; the goddess Luna is the main character in this video (animated) who will interact in real space with a narration of the legend through the goddess Chia's monument in the municipality's main park.

Sobre los autores:

- Fundación Universitaria del Área Andina. Facultad de Diseño y Bellas Artes, Bogotá, Colombia
- Fundación Universitaria del Área Andina. Facultad de Diseño y Bellas Artes, Bogotá, Colombia
- Fundación Universitaria del Área Andina. Facultad de Diseño y Bellas Artes, Bogotá, Colombia
gleguizamon@estudiantes.areandina.edu.co

OBJETIVO GENERAL

- Diseñar una estrategia audiovisual que promueva en estudiantes el patrimonio cultural e histórico del territorio de Chía.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Indagar fuentes de información acerca de la historicidad de Chía como estrategia para definir los lugares del territorio.
- Crear un prototipo audiovisual interactivo que contenga la estrategia comunicacional gráfica relacionada con la mitología.
- Promover el reconocimiento del territorio a los estudiantes del municipio de Chía, además de transmitir el patrimonio y cultura que este ofrece.

MARCO TEÓRICO

Se inicia este proyecto con la recolección información acerca de si en los colegios del municipio de Chía habría alguna asignatura en la que enseñaran la mitología e historia de Chía, en cinco (5) colegios se obtuvo el resultado de que solo uno dictaba una Cátedra Muisca en el que enseñan el lenguaje muisca de forma general, pero no profundizaban en la historia de Chía, así que según los datos recolectados se concluyó que la mayoría de colegios no tienen una asignatura o apartado dentro del calendario académico en el que enseñarán la historia del municipio, por lo que se desarrolla esta idea a partir de la necesidad de un mecanismo de comunicación que permitiera exponer de manera gráfica el patrimonio y la cultura de este territorio.

Teniendo en cuenta estos datos, se buscó información de los lugares representativos del municipio de Chía, para resaltar el patrimonio y cultura. Los antecedentes referentes a estos lugares fue una infografía desarrollada por la alcaldía de Chía en el año 2019 para identificar los lugares turísticos de Chía.

Información que se puede consultar en el siguiente [link: https://issuu.com/webmasterchia/docs/1._mapa_turistico_de_chia_ingles_y](https://issuu.com/webmasterchia/docs/1._mapa_turistico_de_chia_ingles_y)

Luego, se recolectó información de libros en la Biblioteca HOQABIGA como “Memorias de Chía” de Alcaldía Especial, “CHÍA, Territorio Inteligente e Innovador” de Alcaldía Municipal de Chía y “Estampas Históricas de la Ciudad de la Luna” de Manuel Guillermo López.

Después se determinó el tipo de medio que se iba a implementar para este proyecto, por lo que encontramos diferentes cortometrajes que hablan con respecto a la mitología de la Diosa Luna como el siguiente <https://www.youtube.com/watch?v=Weuldc5B77I>, páginas web que invitan a conocer mitología <https://jischanahuitaca.com/> e incluso videojuegos que busca preservar el patrimonio y cultura como los que adjunto a continuación: https://www.youtube.com/watch?v=q0zWE0H_Meo&list=PLhIMk4Kil1MN9piPqf_8kGgZqfo8riI89&index=30 y

https://www.youtube.com/watch?v=og4ZCJ-3AKI&list=PLhIMk4KiL1MN9piPqf_8kGgZqfo8ril89&index=28&t=121s.

Por consiguiente, no se encontró ningún proyecto similar en el municipio que haya sido dirigido a estudiantes, pero si encontramos fuentes que son la base de nuestro proyecto como los siguientes:

El comportamiento que se conoce como desarraigo y falta de interés en los jóvenes se atribuye al desconocimiento e incompreensión de su entorno cultural, por ende lo que se busca lograr es una recuperación de identidad por medio de la historicidad territorial, a través de sistemas pedagógicos que fomenten el acercamiento a la educación cultural. (Coronado, D., Hernández, A. & Torres, O., 2017)

El proceso de aprendizaje y enseñanza del patrimonio cultural deben ayudar al alumno a despertar análisis críticos y reflexivos del pasado y presente. De esta forma el alumno se implica activamente y constructivamente en el medio social y cultural. Adicionalmente que desarrolle una postura para la preservación y conservación del patrimonio. (González, N. & Pagès, J., 2005, p. 8)

METODOLOGÍA

Se desarrolló este proyecto comenzando por ir a la biblioteca principal del municipio de Chía, llamada Hoqabiga, lugar en el cual se recolectó información acerca de la historicidad de Chía e identificar los lugares representativos y sus respectivas historias. Luego de esto, se identificó diez lugares más representativos del territorio, después de identificar uno de los lugares principales de Chía se eligió uno para hacer el prototipo a desarrollar. Los criterios de selección que se llevaron a cabo para escoger un (1) lugar que tuviera mitología e historia alrededor del territorio y los antepasados, ya que algunos lugares solo cuentan con uno de estos dos, por lo que al final el parque principal Santander fue el elegido para nuestro proyecto.

Tabla 1. Tabla de los diez lugares representativos.

Lugar	Ubicación
Parque Central Santander - Centro Histórico	Zona Urbana
Parque Ospina	Zona Urbana
Casa de la cultura	Zona Urbana
Biblioteca Hogabiga	Zona Urbana
Puente del común	Vereda de Fusca
Estación del tren La Caro	Vereda de Fusca
Castillo Marroquin	Vereda de Fusca
Taller artesanal	Vereda Fonquetá
Iglesia la Valvanera	Vereda Fonquetá
Parque Natural La Montaña del Oso	Vereda Yerbabuena
Iglesia la Valvanera	Vereda Fonquetá

Créditos de Claudia Barriga, Giovanna Leguizamón y Karen Díaz

Se indagó acerca de la historia y mitología que rodea a este lugar para que toda esta información sea transmitida por medio de un vídeo 360 acompañado de un personaje animado y una narración, teniendo en cuenta que nuestro público objetivo son estudiantes de noveno grado.

Por último, se llevará a cabo la preproducción, producción y postproducción de este vídeo para exponer en la Institución Educativa Fonquetá el prototipo desarrollado y hacer un testeo del producto para la presentación y recolección de datos.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

Los principales resultados que se esperan con esta propuesta audiovisual es promover la apropiación del territorio en los estudiantes del municipio de Chía, además de transmitir el patrimonio y cultura que este ofrece. Seguidamente se espera impulsar a los estudiantes mediante la investigación de mitos y leyendas transversales a su cultura a conocer más de su territorio y ayudar a preservar su historia, por ende, se espera rescatar los valores culturales del municipio de Chía a través de este contenido audiovisual.



Imagen 1 . Prototipo del personaje
de la diosa Luna Imagen



Imagen 2: Prototipo de prueba
del vídeo audiovisual

Créditos de Claudia Barriga, Giovanna Leguizamon y Karen Díaz

A través del desarrollo de este prototipo se busca un medio diferente e interactivo por el cual los estudiantes puedan aprender a cerca de un lugar como lo es el parque principal Santander, sobre el significado del monumento y para luego hacer una actividad con estos estudiantes que nos ayudará a recolectar información gráfica y de texto a partir de la construcción de imaginarios mitológicos desarrollados por los estudiantes como insumo para la sostenibilidad argumentativa del proyecto.

UX Y EL JUEGO

UX AND THE GAME

Bejarano Rojas Diana María, Zúñiga Guerrero Oscar Camilo.

Palabras clave:

Videojuego,
experiencia, usuario.

Keywords

*Videogame,
experience, user.*

Sobre los autores:

a. Corporación Universitaria
de Ciencia y Desarrollo
UNICIENCIA. Facultad
de Artes, Bogotá D.C.,
Colombia.
diana.bejarano@uniciencia.edu.co
oscar.zunigag@uniciencia.edu.co

RESUMEN

La experiencia de usuario (UX) en el entorno del videojuego y el concepto de ponerse en los zapatos de quien lo juega, lleva a entender cómo funcionan las conexiones sinápticas en el cerebro. Hablar de videojuegos es hablar de percepciones, lo que puede ser bueno o malo.

En el idioma de los videojuegos se hablan de dos escenarios posibles, la usabilidad del juego y el involucramiento del usuario, por lo que hablar de motivación es un componente fundamental en materia del diseño emocional y el placer de la interacción.

Tener en cuenta estos conceptos lleva a entender el factor de éxito o fracaso en lo que a la intención de crear un videojuego se refiere.

ABSTRACT

The user experience (UX) in the video game environment and the concept of putting yourself in the shoes of those who play it. The result of this leads to understanding how synaptic connections work in the brain. Talking about video games is talking about perceptions, which can be good or bad.

In the language of video games, two possible scenarios are spoken, the usability of the game and the involvement of the user, so talking about motivation is a fundamental component in terms of emotional design and the pleasure of interaction.

Taking into account these concepts leads to understanding the success or failure factor as far as the intention to create a video game is concerned.

OBJETIVO GENERAL

- Entender cómo se dan los procesos neuronales y de aprendizaje por medio de la experiencia de usuario de los gamers.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar el concepto de videojuego como un medio de diversión.
- Definir el concepto de experiencia de usuario en el marco de los videojuegos.
- Estudiar cómo los procesos de sinapsis surgen durante la interacción con el videojuego.
- Referir los videojuegos que han aportado al desarrollo de las funciones y habilidades cerebrales.

MARCO TEÓRICO

En el marco de los videojuegos y su experiencia de usuario, estudios realizados recientemente hablan de las bondades de éstos como herramientas “educativas”, desde el punto de vista de las curvas de aprendizaje y de dificultad.

Desde la creación del querido “telebolito”, primer videojuego diseñado por un lenguaje de programación, pasando por el tetris, Donkey Kong Jr. Math, Dance dance revolution, Call of Duty Ghost, LOL (League Of Legends), se ha hablado de los efectos positivos para el cerebro al momento de interactuar con ellos.

Estudios realizados por *Laboratory For NeuroInformation of Ministry of Education School of Life Science and Technology, University of Electronic Science and Technology of China, Chengdu 610054, China*, *2 ARC Centre of Excellence in Cognition and its Disorders, Macquarie University, NSW 2109 Sydney, Australia*, *3 School of Linguistics and Literature, University of Electronic Science and Technology of China, Chengdu 610054*, entre los más importantes, concluyeron que con el juego se potencian las redes neuronales en la ínsula, una de las relacionadas con la atención y las funciones sensitivo-motoras, donde los jugadores de ciertas habilidades o características son capaces de desarrollar más de 150 respuestas por minuto.

Teniendo en cuenta los videojuegos anteriormente nombrados, la tabla 1 explica los beneficios para la actividad y el desarrollo cerebral de acuerdo a sus características, edades y época.

Tabla 1. Videojuegos

Videojuego	Año	Proceso	Finalidad
Pong (Telebolito)	1974	Responder el lanzamiento de la pelota de un lado a otro sin que se salga del tablero.	Capacidad de responder a estímulos y velocidad de procesamiento visual, motor y sensorial.
Tetris	1984	Acomodar fichas en un espacio para completar una línea recta horizontal hasta eliminar la mayoría de ellas, impidiendo que se suba la columna hasta que no se pueda jugar más.	Desarrolla la habilidad viso-espacial y razonamiento espacial.
Donkey Kong Jr. Math	1983	Resolver el ejercicio matemático por medio del escalamiento de una lianas en las cuales se encuentran los números y en el piso los signos básicos (+, -, X) para cumplir con el resultado.	Desarrolla el razonamiento matemático, habilidad viso-espacial, percepción visual, habilidad visual y resolución de problemas entre otros.
Dance dance revolution	1998	Por medio del ejercicio del baile siguiendo flechas y colores	Desarrollo de la coordinación viso-espacial en miembros inferiores y superiores, coordinación ojo-pie, por medio de coordinación motora gruesa (movimientos amplios).
Call Of Duty Ghost	2003	Cumplir las misiones de campañas en escenarios como el de la II Guerra Mundial	Aprendizaje empoderado por medio de roles personalizados, resolución de problemas y puzzles, penamiento sistemático para el mejoramiento de habilidades mentales nuevas.
LOL (League of legends)	2006	Estrategia por equipos en el que dos equipos conformados por cinco campeones se enfrentan para destruir la base del otro.	Aprendizaje empoderado por medio de roles personalizados, resolución de problemas y puzzles, penamiento sistemático para el mejoramiento de habilidades mentales nuevas, conciencia de equipo, memoria, trabajo espacial y trabajo visual.

Efectos en el cerebro por medio de la UX de los videojuegos. D.R.A.

Desde el tema de usabilidad y motivación, los escenarios ofrecidos llevan a permitir el desarrollo de habilidades sociales en niños en casos de autismo, desarrollo de habilidades motoras y la plasticidad cerebral.

Los videojuegos nombrados al igual que los de más éxito alrededor de este tiempo, cumplen con las características de funcionalidad en temas de claridad, funciones, atención, consistencia, trabajo mínimo, prevenir errores, recuperación y flexibilidad. Todo esto gracias a su capacidad de involucramiento durante la actividad por medio de la motivación humana, la emoción y el flujo del juego.

Teniendo en cuenta los artículos anteriormente mencionados, podemos concluir que desde siempre los videojuegos han tenido un gran potencial en desarrollo cognitivo, simplemente hay que perder

el temor y disfrutarlos con responsabilidad, evitando al máximo que se convierta en la parte incontrolable del ser, como lo es una adicción.

METODOLOGÍA

Diseño metodológico: Investigación exploratoria.

Instrumentos: Revisión bibliográfica acerca del tema a partir del año 2018 hasta la actualidad.

Criterios de selección y exclusión y análisis de datos aplicados en el trabajo: Desde el manejo de fuentes secundarias se tomaron en cuenta estudios enfocados al tema de los videojuegos y cómo por medio de la UX se revelaron datos científicos valiosos para el área de la salud mental y física, pasando por las curvas de aprendizaje y el desarrollo del músculo cerebral como protagonista. Además de lo anteriormente nombrado, se tomaron en cuenta autores referentes al tema y la forma en que se relacionan los estudios unos con otros.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

Gong, D., He, H., Liu, D. En su estudio, Conectividad funcional mejorada y mayor volumen de materia gris de la ínsula relacionada con la reproducción de videojuegos de acción, demostró que jugadores expertos en distintos AVG, desarrollan una mejor atención y habilidades sensoriomotoras que los jugadores aficionados. Además, la formación de AVG mejoró el rendimiento de los participantes en las tareas anteriores, demostrando así los efectos de atención de la reproducción de este estilo de juegos, mejorando de esta manera la distribución espacial de la atención y la regulación emocional.

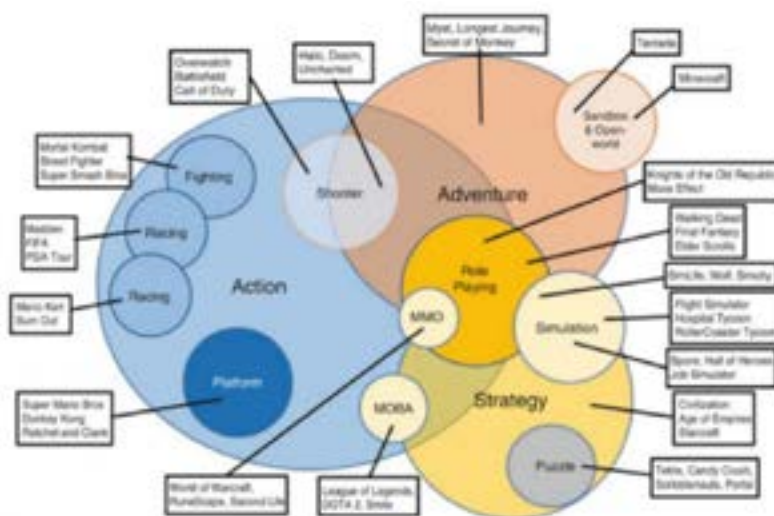


Figura 1. Gráfico sobre los géneros de videojuegos y subgéneros con ejemplos de juegos comerciales. Moreno & Radovic, 2018.

*MMO= Videojuego multijugador masivo en línea.

*MOBA=Arena de combate multijugador en línea.



Figura 2. Donkey Kong Jr. Math. Nintendo

Rivera, Torres (2018) en su trabajo Videojuegos y habilidades del pensamiento, concluyen que una de las ventajas de los videojuegos y su experiencia de uso es la de desarrollar habilidades del pensamiento en jugadores de todas las edades. El uso de esta técnica en la las escuelas se traduce en la figura 2 con estrategias pedagógicas como la aquí mostrada y que con apoyo de los padres evidencia mejoras y aporta en la difícil enseñanza de las matemáticas.

Otro aporte dentro de los procesos y curvas de aprendizaje por medio de la UX es de promover el trabajo colaborativo, el liderazgo cuando se asumen roles de jefe o de líder, todo con el fin de llegar a un objetivo, por medio del uso de las herramientas fomentan el constructivismo y el conectivismo para poderse comunicar con otros usuarios y más ahora a través de plataformas como Twitch, permitiendo compartir información, generar conocimiento acerca del juego u otros temas gracias a esa interacción, además de coordinación entre ojo, mano y cuerpo.

Debido a esta UX, surge el autoaprendizaje por medio de los problemas complejos y el cómo se van a solucionar y con qué medios, pues la motivación permite generar la responsabilidad un ritmo propio y una responsabilidad de cumplir con lo que se ha prometido.



Figura 3 Atari y el juego del Pong (telebolito). <https://es.wikipedia.org/wiki/Pong>

REALIDADES DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA IMPLEMENTADA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

REALITIES OF GAMIFICATION AS A DIDACTIC STRATEGY IMPLEMENTED IN HIGHER EDUCATION

Montilla Buitrago, Harvey Yesid^a. Valencia Quecano, Lira Isis^b. Arias Mejía, Claudia Marcela^c.

Palabras clave:

Gamificación,
estrategia didáctica,
juegos, videojuegos,
juegos serios,
educación superior

Keywords

*Gamification, didactic
strategy, games, video
games, serious games,
higher education*

Sobre los autores:

- a. Universidad Santo Tomás.
Facultad de Diseño Gráfico,
Bogotá, Colombia
- b. Corporación Universitaria
de Asturias, Facultad
de Ciencias Económicas
y Administrativas,
Bogotá, Colombia
- c. Universidad Santo Tomás.
Facultad de Diseño Gráfico,
Bogotá, Colombia

RESUMEN

Las estrategias didácticas gamificadas, se comprenden como el conjunto de experiencias, actividades e instrucciones que los maestros trazan para lograr la construcción del conocimiento por parte del estudiante mediante la adaptación de elementos propios de los juegos. Teniendo en cuenta lo anterior, el presente capítulo busca analizar las experiencias didácticas en torno al uso de la gamificación de los docentes pertenecientes al programa académico de Administración de Empresas en dos instituciones de educación superior tanto en modalidad virtual como presencial. Para ello se diseñó un instrumento para evaluar las siguientes categorías: conocimientos sobre gamificación, nivel de uso de la gamificación, estrategias didácticas gamificadas implementadas, plataformas o recursos utilizados, pertinencia, finalidad, efectividad y limitaciones de la estrategia didáctica gamificada. La cual fue aplicada a 51 docentes. Como resultados se encontró que, si bien los docentes encuestados conocen de juegos aplicados a la educación desconocen las herramientas digitales para gamificar, así como los componentes propios de los juegos. Lo que lleva a concluir la importancia de los procesos de capacitación docente en las instituciones de educación superior.

ABSTRACT

Gamified didactic strategies are understood as the set of experiences, activities and instructions that teachers draw to achieve the construction of knowledge by the student by adapting elements of the games. Taking into account the above, this chapter seeks to analyze the didactic experiences around the use of gamification of teachers belonging to the academic program of Business Administration in two higher education institutions both in virtual and face-to-face modality. For this, an instrument was designed to evaluate the following categories: knowledge about gamification, level of use of

gamification, implemented gamified didactic strategies, platforms or resources used, relevance, purpose, effectiveness and limitations of the gamified didactic strategy. Which was applied to 51 teachers. As results it was found that, although the surveyed teachers know about games applied to education, they are unaware of the digital tools for gamification, as well as the components of the games. Which leads to conclude the importance of teacher training processes in higher education institutions.

OBJETIVO GENERAL

- Analizar la utilización de estrategias gamificadas en los docentes tanto en modalidad virtual como presencial en el programa de Administración de Empresas de dos instituciones de educación superior.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Evaluar la percepción de los docentes sobre el uso de estrategias didácticas gamificadas en educación superior en la modalidad virtual y presencial.
- Contrastar los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento de las dos instituciones de educación superior que permita analizar las experiencias didácticas utilizadas por los docentes.
- Caracterizar las experiencias didácticas en torno al uso de la gamificación en educación superior modalidad virtual y presencial.

MARCO TEÓRICO

Gamificación

La gamificación se describe como: “el uso de elementos del diseño de juegos en contextos no jugables” (Deterding, S., et al 2011), de manera complementaria se encuentra la definición de Llorens, et al (2016), quienes la conceptualizan como: “el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos (o videojuegos) en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión”.

A partir de la anterior contextualización Werbach (2015), identifica como beneficios de la gamificación el lograr que las personas se involucren, motiven, concentren y se esfuercen en participar en actividades que antes se percibían como aburridas. Esto refuerza la posibilidad de utilizarla como una estrategia que pueda ser involucrada plenamente en el proceso de enseñanza - aprendizaje, desde la adaptación de juegos comerciales a la estrategia pedagógica o a partir del diseño y creación de estrategias didácticas gamificadas mediante la implementación de diversas plataformas.

De esta manera se hace necesario reconocer e identificar las características dentro del proceso de diseño de productos gamificados como son las dinámicas, las cuales corresponden a las motivaciones internas del jugador, entre ellas se encuentran las emociones, la narrativa, el sentido de progreso, el reconocimiento, entre otras. Las mecánicas, entendidas como las reglas y retos que propone el juego

y los componentes, elementos base que dan estructura a un juego como los avatares, las insignias, el combate, los niveles, los puntos, entre otros (Valda y Arteaga, 2015).

Gamificación en la educación superior

Aunque se pueda considerar a la gamificación como una estrategia didáctica relativamente nueva respecto a las experiencias que se han dado dentro de la educación superior; a continuación, se nombran estudios que permiten establecer un marco en dicho nivel de formación. En este sentido Subhash y Cudney (2018), identifican dos líneas de trabajo en investigación, la primera refiere a estudios de revisión literaria centrada en la identificación de las principales tendencias y desafíos de la gamificación (Alhammad, y Moreno, 2018; Hung, 2017), y el establecimiento de diferentes posturas en investigación sobre el uso de los videojuegos en educación (Montes-González et al, 2018; Mora, et al 2017). La segunda línea de trabajo investigativo se centra en investigación aplicada donde los autores buscan documentar el diseño de una estrategia didáctica gamificada (Sánchez-Martín, et al 2017; Carvalho-Filho, 2018) y su aplicación en diversas áreas del saber como matemáticas (Christy y Fox, 2014), ingeniería (Alhammad y Moreno, 2018), emprendimiento (Antonaci et al, 2015), sustentabilidad energética (Argueta et al, 2017), medicina (Blevins et al, 2019), y ciencias sociales (Cózar-Gutiérrez y Sáez-López, 2016).

Otros autores reportan los impactos de la implementación de la gamificación en los procesos cognitivos de los estudiantes (Aşıksoy, 2018; Tan 2018; Contreras-Espinosa, y Eguía Gómez, 2020) y en el desarrollo de competencias básicas, como en el uso de tecnologías (Landers y Armstrong, 2017) y la comunicación (Barr, 2017), la solución de problemas (Ardila-Muñoz, 2019) y el trabajo colaborativo (Aparicio et al, 2018).

METODOLOGÍA

Esta investigación presenta un diseño descriptivo transversal, en el cual se seleccionó a 12 docentes pertenecientes al programa académico de Administración de Empresas de una institución de educación superior en modalidad presencial y a 39 profesores de la institución en modalidad virtual a quienes se aplicó una encuesta adaptada de Takeuchi y Vaala, (2014). Esta encuesta contó con 36 ítems, los cuales permitieron obtener información respecto a conocimientos sobre gamificación, nivel de uso de la gamificación, estrategias didácticas gamificadas implementadas, plataformas o recursos utilizados, pertinencia, finalidad, efectividad y limitaciones de la estrategia didáctica gamificada. En cuanto al análisis estadístico se realizó con el programa SPSS e incluyó recuentos de frecuencia y porcentajes.

RESULTADOS

Como resultados se observa que la muestra de docentes identifica como la herramienta para gamificar más empleada la plataforma *Kahoot*, además de reconocer el uso de juegos específicos educativos y juegos de entretenimiento adaptados a fines educativos, lo cual guarda similitud con lo expuesto por Valencia et al, (2020), quienes identifican como herramientas gamificadas empleadas en educación a los productos gamificados terminales en los que se encuentran los videojuegos y los juegos serios; igualmente los autores abordan una segunda categoría denominada herramientas de diseño y

creación de productos gamificados donde se hallan las plataformas digitales educativas para gamificar, como *Kahoot*. No obstante, y aunque los docentes tienen conocimientos frente a la generalidad en el uso de ciertas herramientas que facilitan la gamificación, su saber es limitado dado que desconocen recursos como los metaversos, la gamificación mediante redes sociales, el uso de los complementos gamificados que hacen parte de los sistemas para la gestión del aprendizaje - LMS como Moodle, plataformas educativas para gamificar como *Quizziz*, y herramientas que permiten la creación de recursos gamificados mediante la programación de código fuente.

En lo relacionado con la finalidad pedagógica con la que se utilizan los juegos en educación los docentes encuestados, afirman que los usan para motivar a sus estudiantes, situación compartida por Valencia (2019), quien expresa que las estrategias didácticas gamificadas facilitan el aprendizaje al permitir la motivación intrínseca y extrínseca en el estudiante dado el uso de componentes gamificados como la narración, los puntos, la tabla de puntuación, entre otros.

Igualmente, los docentes participantes en el presente estudio identifican, que las estrategias gamificadas posibilitan en los estudiantes la práctica de temas aprendidos así como para la enseñanza de contenidos básicos que aparecen en estándares curriculares nacionales, dicha situación se evidencia en el estudio desarrollado por Valencia, Montilla y Arias (2020), en el que se establecen como beneficios derivados de la implementación de la gamificación el desarrollo de competencias disciplinares teórico - prácticas, así como de competencias básicas como la resolución de problemas y el trabajo colaborativo.

En lo concerniente a las barreras en la implementación de estrategias didácticas gamificadas se encontró que los docentes perciben como barreras frecuentes el tiempo insuficiente relacionado con la creación del recurso, así como el tiempo destinado para la aplicación del mismo, la falta de disponibilidad de tecnologías para gamificar y el no poseer habilidades para el manejo de las herramientas que permiten gamificar. Lo anterior es compartido por Valencia y Orellana (2019), quienes exponen dentro de su estudio la categorización de barreras como la tecnología, caracterizada por la carencia en la infraestructura necesaria para implementar la gamificación, así como los errores técnicos o la falta de soporte al momento de aplicar los juegos en el aula. Igualmente, se encuentran barreras centradas en la pedagogía, en las que el tiempo para el aprendizaje mediado por estrategias gamificadas es de relevancia y los obstáculos en relación con el factor docente, en el que la falta de conocimientos sobre gamificación y la carencia de competencias tecnológicas dificultan la aplicación adecuada de este tipo de recursos.

Por último y relacionado con el diseño de estrategias didácticas gamificadas se encuentra que las mecánicas de los juegos más empleados por los docentes encuestados se centran en la colaboración, los retos, la competición y las tablas de puntuación. En este sentido el estudio desarrollado por Montilla y Arias (2020), evidencia en su revisión sistematizada de la literatura el uso más frecuente de componentes de juego como las insignias, puntos, tabla de posiciones y niveles aplicados en el ámbito de la educación.

CONCLUSIONES

La gamificación se reconoce como una estrategia didáctica que facilita la labor de enseñanza - aprendizaje. En este sentido la presente investigación permitió identificar el panorama en el uso de la gamificación en educación superior desde la modalidad presencial y virtual. Lo anterior, permite identificar como aspectos de interés la importancia de la capacitación docente centradas en el fortalecimiento de las competencias digitales, pedagógicas y de diseño a fin de cualificar las habilidades relacionadas con el diseño y creación de estrategias didácticas gamificadas. De esta manera, es relevante que las instituciones de educación superior faciliten tanto los recursos necesarios que garanticen la correcta implementación de dichas estrategias, como el establecimiento de espacios para el desarrollo profesoral como eje de calidad relacionado con el factor docente. Se sugiere como futuras líneas de investigación ampliar la población docente en cuanto afiliación disciplinar a fin de comprender la implementación de los recursos gamificados en áreas diferentes a las relacionadas con las ciencias económicas y administrativas. Igualmente se recomienda ampliar la cantidad muestral de docentes para asegurar una visión más completa sobre el fenómeno de la implementación de estrategias didácticas gamificadas.

REFERENCIAS

- Alhammad, M. M., y Moreno, A. M. (2018). *Gamification in software engineering education: A systematic mapping*. The Journal of Systems & Software, 141, 131-150. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2018.03.065>
- Antonaci, A., Dagnino, F. M., Ott, M., Bellotti, F., Berta, R., de Gloria, A., Lavagnino, E., Romero, M., Usart, M. y Mayer, I. (2015). *A gamified collaborative course in entrepreneurship: Focus on objectives and tools*. Computers in Human Behavior, 51, 1276-1283. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.082>
- Aparicio, M., Oliveira, T., Bacao, F., y Painho, M. (2018). *Gamification: A key determinant of massive open online course (MOOC) success*. Information & Management, 56(1), 39-54. <https://doi.org/10.1016/j.im.2018.06.003>
- Ardila-Muñoz, J. (2019). *Theoretical assumptions for the gamification in the higher education*. Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación. 12(24). 71-84. <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS/article/view/25494>
- Argueta, M. G., y Ramírez, M. S. (2017). *Innovación en el diseño instruccional de cursos masivos abiertos con gamificación y REA para formar en sustentabilidad energética*. Education in the Knowledge Society (EKS), 18(4), 75 – 96. <https://doi.org/10.14201/eks20171847596>
- Aşıksoy, G. (2018). *The effects of the gamified flipped classroom environment (GFCE) on students' motivation, learning achievements and perception in a physics course*. Quality and Quantity, 52, 129-145. <http://dx.doi.org/10.1007/s11135-017-0597-1>
- Blevins, A.E., Kiscaden, E. y Bengtson, J. (2017) *Courting Apocalypse: Creating a Zombie-Themed Evidence-Based Medicine Game*. *Medical Reference Services Quarterly*, 36(4), 313-322. <http://dx.doi.org/10.1080/02763869.2017.1369239>
- Carvalho-Filho, M.A., Santos, T.M., Ozahata, T.M. y Cecilio-Fernandes, D. (2018). *Journal Club Challenge: enhancing student participation through gamification*. Medical Education, 52(5), 551-551. <http://dx.doi.org/10.1111/medu.13552>
- Christy, K. R., y Fox, J. (2014). *Leaderboards in a virtual classroom: A test of stereotype threat and social comparison explanations for women's math performance*. Computers and Education, 78, 66-77. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.05.005>
- Contreras-Espinosa, R., y Eguía Gómez, J. (2020). *How could the use of game elements help students' affective and cognitive engagement during game play? Journal of Information Technology Research*. 13(1), 17-29. <http://dx.doi.org/10.4018/JITR.2020010102>
- Cózar-Gutiérrez, R. y Sáez-López, J.M. (2016). *Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu*. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 13(1), 1-11. <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-016-0003-4>

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining gamification*. In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15).
- Landers, R. N., y Armstrong, M. B. (2017). *Enhancing instructional outcomes with gamification: An empirical test of the technology-enhanced training effectiveness model*. Computers in Human Behavior, (71), 499-507. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.031>
- Llorens, F., Gallego, F. Villagrà, C., Compañ, P., Satorre, R. y Molina, R. (2016). *Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas*. Revista VAEP-RITA. 14. (1), 25-32. <http://repositorio.grial.eu/handle/grial/676>
- Montes-González, J. A., Ochoa-Angrino, S., Baldeón-Padilla, D. S. y Bonilla-Sáenz, M. (2018). *Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales*. Educación y Educadores, 21(3), 388-408. <https://doi.org/10.5294/edu.2018.21.3.2>
- Montilla, H., y Arias, M. (2020). *Revisión literaria de uso de elementos de gamificación implementados en investigaciones*. En: López-Meneses, E., Cobos-Sanchiz, D., Molina-García, L., Jaén-Martínez, A., y Martín-Padilla, A. Claves para la Innovación Pedagógica ante los Nuevos retos. (pp. 2542 - 2549): Octaedro.
- Rutledge, C., Walsh, C.M., Swinger, N., Auerbach, M., Castro, D., Dewan, M., Khattab, M., Rake, A., Harwayne-Gidansky, I., Raymond, T.T., Maa, T. y Chang, T.P. (2018). *Gamification in action: Theoretical and practical considerations for medical educators*. Academic Medicine, 93(7), 1014-1020. <http://dx.doi.org/10.1097/ACM.0000000000002183>
- Sánchez-Martín, J., Cañada-Cañada, F. y Dávila-Acedo, M.A. (2017). *Just a game? Gamifying a general science class at university: Collaborative and competitive work implications*. Thinking Skills and Creativity, 26, 51-59. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2017.05.003>
- Subhash, S., y Cudney, E. A. (2018). *Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature*. Computers in Human Behavior, 87, 192-206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Takeuchi, L. M., y Vaala, S. (2014). *Level up Learning: A National Survey on Teaching with Digital Games*. In Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Valda, F., y Arteaga, C. (2015). *Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación*. Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia, 9(9), 65-80.
- Valencia, L. (2019). *Gamificación como Estrategia Didáctica en Educación Superior: Fortaleciendo la Motivación Estudiantil*. En: Guzmán, A., Valencia, L., y Castaño, J. (Comps.) Sinergia Digit@l: Aportes a la Educación Superior Virtual. (pp. 3-14): Corporación Universitaria de Asturias.

- Valencia, L., y Orellana, D. (2019). *Barreras en la implementación de la gamificación en educación superior: revisión de literatura*. Revista In Crescendo. 10 (4). 571 – 591. <https://doi.org/10.21895/incres.2019.v10n4.06>
- Valencia, L., Guzmán, A., Montilla, H., y Arias, M. (2020). *Implementación de estrategias gamificadas mediante herramientas digitales en educación superior: revisión sistematizada*. En: Guzmán, A., y Martín – Caro, E. *Diálogo de ciencias sociales, económicas y administrativas: perspectivas, tendencias y retos*. (pp. 8 - 19): Corporación Universitaria de Asturias.
- Valencia, L., Montilla, H., y Arias, M. (2020). *Gamificación en educación superior: Beneficios en la relación enseñanza – aprendizaje*. Revisión de Literatura. En: Guzmán, A., y Martín – Caro, E. *Diálogo de ciencias sociales, económicas y administrativas: perspectivas, tendencias y retos*. (pp. 105-125): Corporación Universitaria de Asturias.
- Werbach, K., y Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win*. Wharton Digital Press.

TIPOMETIZ, INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA AL DISEÑO EDITORIAL

TIPOMETIZ ARTIFICIAL INTELLIGENCE APPLIED TO EDITORIAL DESIGN

Torres Ruiz, Denize Asceneth^a.

Palabras clave:

Diseño editorial,
inteligencia artificial,
aprendizaje automático,
diseño tipográfico.

Keywords

*Editorial design, artificial
intelligence, machine
learning, type design.*

Sobre los autores:

a. Universidad Santo Tomás,
Facultad de Diseño Gráfico,
Bogotá, Colombia
[denizetorres@
usantotomas.edu.co](mailto:denizetorres@usantotomas.edu.co)

RESUMEN

El diseño digital ofrece cada día nuevas herramientas tecnológicas que permiten comunicar de manera amplia, accesible y compleja. Conceptos como la creatividad computacional, *deep learning*, la inteligencia artificial y el diseño ejercido por máquinas y no a través de ellas, causa curiosidad sobre el futuro y preocupación sobre los campos de acción del diseño.

Aunque existen en el mercado soluciones de autoedición para el diseño de libros, estas herramientas no cuentan con el conocimiento experto que guíe al usuario a una buena solución gráfica que se diferencie y sea específica para su problema de diseño.

La presente investigación parte de premisa propuesta por Llop (2014), acerca de un sistema de parámetros de diseño de cubiertas de libros. Se propone entonces, utilizar la inteligencia artificial y el aprendizaje automático, para formular opciones que permitan al usuario obtener un resultado personalizado y único en el diseño de su portada tipográfica. Este ejercicio de investigación esta enfocado al diseño de sistemas basados en parámetros y no al diseño de objetos como tradicionalmente ocurre.

ABSTRACT

Digital design offers new technological tools every day that allow communication in a broad, accessible and complex way. Concepts such as computational creativity, deep learning, artificial intelligence and design exercised by machines and not through them, cause curiosity about the future and concern about the fields of action of design.

Although there are desktop publishing solutions for book design on the market, these tools do not have the expert knowledge to guide the user to a good graphic solution that differs and is specific to their design problem.

This research is based on the premise proposed by Loop (2014), about a system of design parameters for book covers. It is proposed then, to use artificial intelligence and machine learning, to formulate options that allow the user to obtain a personalized and unique result in the design of their typographic cover. This research exercise is focused on the design of systems based on parameters and not on the design of objects as traditionally occurs.

OBJETIVO GENERAL

- Establecer los parámetros básicos necesarios para diseñar portadas de libros por medio de la inteligencia artificial y el aprendizaje automático.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Describir los parámetros técnicos de la inteligencia artificial aplicada a la creatividad computacional.
- Analizar y establecer los elementos mínimos que componen una portada tipográfica.
- Definir los parámetros básicos necesarios para el diseño de portadas tipográficas mediante IA y aprendizaje automático.

MARCO TEÓRICO

El diseño de portadas de libros se remonta a los principios de la escritura, surge como un encabezado inicial en los textos que con el desarrollo y la necesidad de resguardar la memoria y el conocimiento evoluciona a la necesidad de protección e identificación del libro. Es por ello que este estudio parte de lo general, el diseño editorial (Zapatero, 2014) a lo particular, el establecimiento de parámetros comunes de diseño (Llop, 2014), pasando por el estudio de sistemas expertos, desarrollo de tecnologías y rastreo de proyectos inteligencia artificial aplicada a las artes y el diseño, para finalmente presentar una solución automatizada de diseño de caratulas de libros basada en inteligencia artificial.

Este estudio contempla un marco referencial que se divide en tres tópicos necesarios para lograr el resultado.

En primer lugar, se establece que el diseño tipográfico es uno de los más altos niveles de abstracción icónica, asociado a significados simbólicos, al periodo histórico y las tendencias presentes, además de los valores emocionales propios del contexto semiótico para el cual se desarrolla la pieza. El diseño editorial, por su parte, busca lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que exprese el contenido, con valor estético y que impulse comercialmente a la publicación". (Ghinaglia, 2009).

En segundo lugar se estudian conceptos como inteligencia y creatividad computacional, (Kaplan y Haenlein, 2019), algoritmos de aprendizaje automático, (Equipo editorial, 2018), aprendizaje de

máquina, redes neuronales y aprendizaje profundo, Russell y Norvig (2009), y se aplicaciones de creatividad computacional en la música (Rader, 1974 hasta Papadopoulos et al. 2016), Novela (Gervás 2009), Poesía (Montfort et al. 2014), Ciencia (Langley et al. 1987), Humor (Ritchie 2009) y en las artes visuales Cohen (1995) hasta Sims (2016).

Por último, se estudian sistemas de creación y catalogación tipográfica mediante aplicaciones digitales, (Puertas, 2017), paridad de fuentes, (Fontjoy, 2019) y (Prototipo.io, 2019) y creación de marca (Logojoy), para finalmente proponer una solución automatizada de diseño de portadas tipográficas.

El estudio requirió, además, un análisis comparativo de carátulas de libros de literatura, para establecer categorías en cada uno de los parámetros de diseño de portadas, que permitan cruzar los datos para obtener paletas de color, conjuntos de tipografías e imágenes que se relacionen mediante el género y presenten al usuario opciones a escoger que garanticen una carátula acorde al tema y contexto semiótico para el cual va ser utilizado.

METODOLOGÍA

La presente investigación es de carácter inductivo, (Hernández et al, 2014), se basa en el análisis de casos para extraer conclusiones de carácter general a partir de la observación se establecen generalidades y hechos para establecer parámetros.

La metodología cualitativa se basa en el análisis interpretativo e individual para la descripción de sucesos y la información se captura entonces de dos maneras:

Mediante la revisión bibliográfica de los temas e investigaciones anteriores para tener una visión panorámica del problema y mediante la investigación de campo realizada a partir de entrevistas de tipo conversacional informal, realizando las preguntas en el contexto y con el curso natural de la interacción, sin redacción previa de preguntas, (Patton, 1990).

De igual manera, se comprobó el funcionamiento de una serie de referentes afines, algunos basados en IA, a fin de determinar paralelismos posibles con el que integra este proyecto — Google Cloud, Magenta, Type Connection, Logojoy entre otros—, para analizar la inteligencia artificial aplicada a proyectos de diseño que sirvan de fundamento para el desarrollo tecnológico de la propuesta.



Figura 1. Desarrollo metodológico de la investigación. Elaboración propia.

RESULTADOS (PARCIALES O FINALES)

- La tecnología actual permite el diseño del sistema y los casos estudiados así lo demuestran
- Es mejor empezar con los modelos menos complejos pues se requiere un tiempo de aprendizaje largo y una base de datos muy amplia.
- Hay dos limitaciones para llevar a cabo el proyecto, la disponibilidad de datos y los recursos de software y hardware disponibles, aunque gracias a las comunidades de desarrolladores y el código abierto se pudo llegar a un modelo básico lo que muestra que es posible llevar el desarrollo a cabo en un futuro cercano.
- Se requiere el conocimiento de varios lenguajes de programación, por lo cual se hace necesario contar con un equipo interdisciplinario para completar el alcance de la propuesta en el corto plazo.
- El diseño ofrece posibilidades para este tipo de proyectos, hay múltiples variables a explorar al evaluar las métricas de uso de los usuarios podrían resultar modelos de diseño basados para poblaciones, culturas, y grupos sociales vulnerables.
- Permite evaluar las teorías de uso de la tipografía basados en las métricas obtenidas por el sistema.
- Como campo de acción, el diseñador encuentra nuevas posibilidades creativas, estructurando modelos aplicables y entendibles donde su capacidad como puente entre el usuario y el sistema hace grandes aportes.

- Como el modelo esta basado en Deep Learning el resultado es personalizado, diverso, la interfaz es fácil de usar sin necesidad de tener un conocimiento profundo de diseño.



Figura 2. Paridad tipográfica. Elaboración propia con herramientas on-line

Título	Sinopsis	Año de la historia	Clasificación tipográfica	Punto de tensión	Paleta de Color
"Un capitán de 15 años" 	En febrero de 1873, la señora Welden, su hijo y un entomólogo, Benedicto, embarcan en Nueva Zelanda hacia América, a bordo del Pilgrim. El barco es comandado por el capitán Hull que lleva como aprendiz al joven Dick Sand y como cocinero a un portugués, Negoro, reclutado a última hora. Tras la desaparición del capitán y toda la tripulación, en un lamentable accidente, el joven Sand debe tomar el mando del barco.	1873	Rotulación, Script informal.	El título en la parte superior, junto con el primer plano del personaje central. La paleta cromática del título también centra la atención en este elemento.	HEX: #EBD0A3 HEX: #E39F3F HEX: #BFA879 HEX: #968254 HEX: #7C442B HEX: #25190E

143

Formato	Encuadernación	Jerarquía	Simetría	Enlaces	Contraste	Nube de palabras
12 x 19 cms. Editorial: Mestas Año de edición: 2017 Genero: Ciencia Ficción	192 páginas Rústica.	Título, autor, editorial	Simetría bilateral	Invisibles: márgenes que tracen un límite imaginario en los bordes	Contraste entre tonos análogos, establecerán un mínimo contraste y ofrecerá resultados con más armonía.	Luna - hombres - héroes - guerra - minutos - tres - alunizar - club - confrontación - diciembre - ficción - Gun - ingenieros - inventos - militares - proyectil - tierra

Figura 3. Tabla comparativa de parámetros conceptuales y formales de las caratulas de libros de Julio Verne.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cohen, H., (1995). «*The Further Exploits of Aaron, Painter*», en *Stanford Humanities Review*, vol. 4, n.º 2, pp. 141-158
- Equipo Editorial. (2018). *Reporte Digital*. 09 02, 2018. <https://reportedigital.com/e-learning/elmachine-learning-y-tres-de-sus-algoritmos-de-aprendizaje-automatico/> (accessed 06-01, 2019).
- Gervás, P., (2009). «*Computational Approaches to Storytelling and Creativity*», en *AI Magazine*, vol. 30, n.º 3, 2009, pp. 49-62
- Ghinaglia. (2009) Entre corondeles y Tipos / recuperado de http://46.101.169.14/bitstream/bibliolatino/283/1/ghinaglia_daniel.pdf
- Kaplan, A.; Haenlein, M. (2019). *Siri, Siri in my Hand, who's the Fairest in the Land? On the Interpretations, Illustrations and Implications of Artificial Intelligence*, *Business Horizons*, 62(1), 15-25*
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6a. ed.). México D.F.: McGraw-Hill.
- Langley, P., Simon, H. A., Bradshaw, G. L. y Zytkow, J. M., (1987). *Scientific Discovery, Computational Explorations of the Creative Mind*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 1987.
- Llop, Rosa (2014). *Un sistema gráfico para las cubiertas de libros*. Pag 59, 127. Gustavo Gil.
- Montfort, N., Baudoin, P., Bell, J., Bogost, I., Douglass, J., Marino, M. C., Mateas, M., Reas, C., Sample M. y Vawter, N., (2014). *10PRINT CHR\$(205.5+RND(1)); GOTO 10*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2014.
- Papadopoulos, A., Roy, P. y Pachet, F., (2016). «*Assisted Lead Sheet Composition using FlowComposer*», *Actas del XXII Congreso Internacional sobre Principios y Práctica de la Programación con Restricciones*, Toulouse.
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative Evaluation Lllzd Research Methods*, Sage. Londres, p. 288.
- Puertas, C. (2017). *Bases de datos de fuentes digitales como fuentes para proporcionar alternativas para la selección de fuentes*. Actio , (1), 46-55. Obtenido de http://www.iit.unal.edu.co/revista-actio/revistas/actio1-2017/actio1-2017_article3.html
- Rader, G. M., (1993). «*A Method for Composing Simple Traditional Music by Computer*», 1974. Reeditado en Schwanauer, S. M. y Levitt, D. A. (eds.), *Machine Models of Music*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, pp. 243-260.
- Ritchie, G. D., (2009). «*Can Computers Create Humour*», *AI Magazine*, vol. 30, n.º 3, pp. 71-81
- Russell, Stuart J.; Norvig, P. (2009). *Artificial intelligence: a modern approach (en inglés)* (3.ª edición). Upper Saddle River, N.J.: Prentice Hall. ISBN 0-13-604259-7.
- Sims, K., (2016). «*Reaction-diffusion Media Wall*», <http://www.karlsims.com/rd-exhibit.html>

- Zappaterra, Y. y Marcos A. (2008). *Diseño editorial: periódicos y revistas*. Barcelona: Gustavo Gili

Webgrafía

- Fontjoy.com (s.f.) Documentación. Recuperado de <https://fontjoy.com/>
- Logojoy.com (s.f.) Documentación. Recuperado de <https://www.businessbusinessbusiness.com.au/logojoy-logo-icon-generator/>
- Prototipo.io. (s.f.). Documentación Api. Recuperado de <https://doc.prototipo.io/#fittingheights-to-container>



ARTESANÍA

DISEÑAR EL CUERPO

Octubre 6 - 8 / 2021

www.santotomasppa.com

ESTÉTICA, MODA E INTERVENCIONES



Apoya

AREANDINA

RAD Radio de la Amistad

UNAM Universidad Nacional Autónoma de México

Museo Nacional de Culturas

BUSTA, DC