



Noviembre 2019

Noviembre 2019



La investigación en la disciplina del Diseño:
Una mirada para contribuir a la discusión

Noviembre 2019

2DO ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN
**SEMILLEROS
RAD**

SABIC

Salón Binacional de Investigación Creación

Universidad CESMAG - Universidad de Nariño - I.U. Colegio Mayor del Cauca



NOVIEMBRE 2019

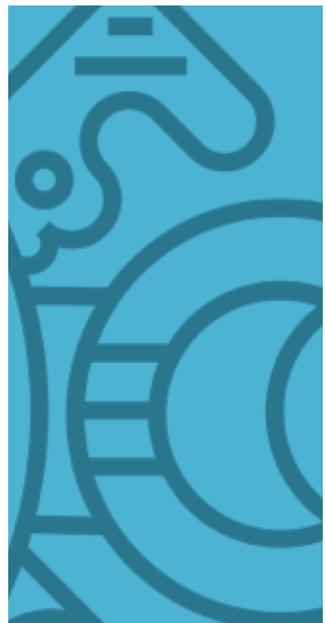
La investigación en la disciplina del diseño: Una mirada para contribuir a la discusión

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

UNIVERSIDAD CESMAG

I.U. COLEGIO MAYOR DEL CAUCA

RAD - RED ACADÉMICA DE DISEÑO



ISSN: 2665-4180

Segunda Edición, noviembre de 2019: 100 ejemplares

Periodicidad: anual

Gestión editorial

Red Académica de Diseño

Comité Editorial

Mg. Ana Timarán Rivera, Universidad de Nariño

Mg. Cristina Ascuntar Rivera, Universidad de Nariño

Mg. Ramón Ortega Enríquez, Universidad Cesmag

Dr. Carlos Córdoba Cely, Universidad de Nariño

Comité Científico

Ana Timarán Rivera, Magister en Diseño Avanzado, Pontificia Universidad Católica de Chile – Chile.

Cristina Ascuntar Rivera, Magister en Diseño y Creación interactiva, Universidad de Caldas – Colombia.

Carlos Córdoba Cely, Doctor en Ingeniería Multimedial de la Universidad de Cataluña - España

Ramón Ortega Enríquez, Magister en Diseño y Creación interactiva, Universidad de Caldas – Colombia.

Elizabeth Polo Villota, Magister en Diseño de Experiencia de Usuario, Universidad Internacional de la Rioja – España.

Daniel León, Diseñador Gráfico, Universidad del Cauca – Colombia.

Edición de textos y revisión de estilo

Mg. Ana Timarán Rivera

Mg. Cristina Ascuntar Rivera

Mg. Carlos Arcos

Diseño y diagramación

Pablo Perez Quiñones

Asociación Colombiana Red Académica de Diseño / RAD

Carrera 3ª No. 54 A – 71 Oficina 603 Bogotá – Colombia

Nit. 900031294-6

Consejo Directivo RAD 2018-2020

Diseño Industrial - Universidad Pontificia Bolivariana / Medellín

Diseño Industrial - Universidad Industrial de Santander / Bucaramanga

Diseño de la Comunicación Gráfica - Universidad Autónoma de Occidente / Cali

Doctorado en Diseño y Creación - Universidad de Caldas / Manizales

Diseño de Modas - Fundación Universitaria del Área Andina / Bogotá

Diseño Industrial - Universidad Católica de Pereira / Pereira

Diseño Industrial - Universidad El Bosque / Bogotá

Diseño de Medios Interactivos - Universidad ICESI / Cali

Diseño Gráfico - Universidad del Norte / Barranquilla

Diseño de Vestuario - Universidad Pontificia Bolivariana / Medellín

Presidente RAD

Andrés Valencia

Director Administrativo RAD

Andrés Páez

Secretaría General RAD

María Ángela García

El contenido de esta publicación no compromete el pensamiento de las instituciones organizadoras, y es responsabilidad absoluta de los autores. Documento preparado por la Asociación Colombiana Red Académica de Diseño con los proyectos seleccionados en El Segundo Encuentro RAD de Semilleros de Investigación en Diseño y por la coordinación general del Salón Binacional de Investigación-Creación 2019, realizado en Pasto del 6 al 9 de noviembre de 2019. Este libro no podrá ser reproducido por ningún medio impreso o de reproducción sin permiso escrito de los titulares del Copyright.

Impreso en Colombia.

2DO ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN
**SEMILLEROS
RAD**



SABIC

Salón Binacional de Investigación Creación

Contenido



Artículos

2do Encuentro Semilleros RAD

10

Presentación Semilleros RAD.

12

Presentación SABIC.

18

Yilber Efren Velazco Díaz
Mery Lorena Zúñiga López

“Travesía: recorriendo lo nuestro” una apuesta de paz. Formato de entretenimiento para la televisión regional del Cauca.

26

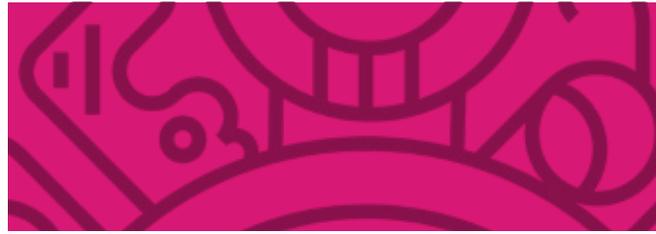
Laura Isabel Lara Narváez
Oscar Daniel Torres Guamanga

Patacoré, el diseño como una herramienta proactiva para el desarrollo de un proyecto de inversión, su formalización e implementación en un sistema de identidad de marca y visual en el municipio del Patía.

36

Maria Mercedes Ruiz Toledo

Propuesta de material didáctico desde el diseño visual acotado en la inclusión y el entorno educativo infantil autista del centro Neurokids.



44 [Stephanía Silva Salazar, Laura Albarracín, Laura Sofía Duque, Juan Fernando Lopera, Aura Lozano](#)
Innovación social y diseño participativo para la transformación sostenible de la playa de Juanchaco.

52 [David Porras Cortes](#)
Sergio Trujillo y su trabajo tipográfico para la revista de las Indias en los años 1936 y 1937.

58 [Laura Alejandra Realpe Lara](#)
Narrativas vivenciales a través de la fotografía con la comunidad LGBT en San Juan de Pasto.

66 [Erika Vanessa Muñoz Kevin Alexander Montenegro Bravo](#)
Paraderos complementarios para el transporte público en espacios reducidos de la Zona Céntrica en la ciudad de San Juan de Pasto.

80 [José David Cote Barón](#)
Innovación para la transición: estrategias de vinculación del diseño para la innovación social en la empresa UNICREM S.A.

86 [Ximena Árias Realpe](#)
Caracterización de un modelo de medición que determine el nivel de legibilidad e inteligibilidad en el ámbito peatonal, vial y catastral del bulevar del río y su perímetro de influencia.

92 [Neytan Luis Salas Acuña](#)
Heurísticas en la etapa de investigación y conceptualización aplicada por los estudiantes de diseño industrial de la Universidad del Norte para el diseño y desarrollo de productos.

100 [Carlos Eduardo Jimenez Donoso, María Fernanda Ramirez Arévalo](#)
Diseño integral a partir de los elementos morfológicos y artísticos del Templo de Santiago Apóstol.

106 [Sebastián Cabrera Jiménez](#)
Diseño de un sitio web que genere un nexo integral -económico, social, educativo y de reconocimiento- entre los tatuadores y sus clientes de la ciudad de Pasto.

112 [Fausto Alonso Zuleta Montoya, Juliana De la Rosa Toro, María Camila Flores Muñoz, Alejandra Aranzázu Ceballos, Sara Lucía Castañeda Guerra, María Fernanda Cardona Villegas, Ángela María Echeverri Jaramillo](#)
Diseño de vestuario para el adulto mayor. Experiencia del semillero GIDVT.

118 [Nidia Raquel Gualdrón Cantor](#)
Observatorio de problemáticas de diseño de información en el entorno ciudad.

128 [Carmen Adriana Pérez.](#)
Aportes desde el semillero a los procesos de investigación en el programa de diseño industrial de la Universidad Católica de Pereira.

Contenido



Artículos

Salón Binacional de Investigación Creación

136

Aura María Meneses Zamora

Akú: implementación de una ruta turística que potencialice la gastronomía típica de san juan de Pasto por medio del food design, diseño de servicios y experiencia de usuario.

164

Alfredo Valderruten Vidal

La chiva: lienzo identitario de la gráfica popular caucana.

174

Raquel Moy Arcila

Provocaciones en lo inconcluso
Tramas de ficción en la cotidianidad.

186

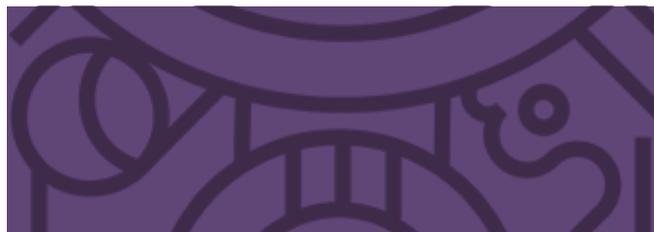
Fausto A. Zuleta Montoya, Ángela M. Echeverri Jaramillo, Gustavo A. Sevilla Cadavid, María Fernanda Cardona Villegas, Sara Lucía Castañeda Guerra, Juliana De La Rosa Toro, María Camila Flórez Muñoz

Diseño de vestuario para el adulto mayor.

196

Hellen Yurani Zamudio Ceballos

Reencantamiento social con el patrimonio biocultural mediante una estrategia de diseño para la innovación social.



208 Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete
Julia Isabel Lasso Guerrero
Experiencias de empoderamiento
femenino en diversas comunidades.

222 Germán Alonso Arturo Insuasty
Valoración del patrimonio
cultural asociado con el Barniz de
Pasto Mopa-Mopa, a partir de la
participación ciudadana.

236 Lilian Magali Martínez Crespo
Ángela Janneth Hidalgo Melo
El liderazgo comunitario como
detonante en la resignificación de la
urdimbre social de las comunidades
vulnerables.

260 Caroll Liliana Suárez Solarte
La fotografía un instrumento de
empoderamiento individual.

272 Katherine Elizabeth López Pabón
Jessith Fernando Guerrero Escobar
Empoderamiento comunitario como
eje transformador en los procesos
de innovación social.

296 Nelson F. Osorio
Diseño e implementación de la
experiencia transmedia: #terremoto83.

314 Jacqueline Marcela Rosero Ortega
Camila Stephany Urbina Figueroa
El tejido y la simbología de la cultura de
los pastos en la indumentaria regional.

330 Ana Catherine Bravo Ortega, Fabián Felipe
Montoya Urrego, Natalia Marcela Piamba
Cabrera
Metodología de intervención
arquitectónica para patios declarados Bic.

346 Caroll Liliana Suárez Solarte
Espectro Carnaval: metodología para
el mejoramiento de las condiciones de
implantación de los talleres temporales
de Carnaval de Negros y Blancos en
San Juan de Pasto.

358 Andrea Yolanda Pino Acosta
Codiseño: una propuesta de
experiencia en la práctica creativa
colectiva desde el diseño sobre los
escenarios del bosque protector “la
prosperina”



<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.1>

PRESENTACIÓN

2do Encuentro Semilleros RAD

Comité Organizador 2do Encuentro de Semilleros RAD

Desde este sur, de manera decidida asumimos el reto de organizar el 2do Encuentro de Semilleros RAD, con el ánimo de abrir nuestras puertas a aquellos jóvenes entusiastas cuya curiosidad los ha llevado a explorar en los diferentes terrenos del diseño. Es así como los programas de Diseño de la Universidad de Nariño, la Universidad Cesmag y la I.U. Colegio mayor del Cauca, nos unimos para construir un gran evento en el que se encuentren los diferentes proyectos que a nivel investigativo se están adelantando en nuestro territorio. Tuvimos la oportunidad de compartir diversos espacios con estudiantes y docentes de Universidades de todo el país, quienes compartieron su conocimiento exponiendo proyectos enmarcados en las temáticas del evento: cuerpo, ambiente, ciudad, cultura y el escenario digital. Descubrimos como el diseño es capaz de dar solución a muchas problemáticas presentes en nuestra sociedad y dar valor a tradiciones ya perdidas. El patrimonio fue uno de los escenarios, con temas que fueron desde la indumentaria como mecanismo para reconstruir la memoria del territorio de la mujer indígena del cabildo urbano Kurmadó en Pereira, hasta la elaboración de joyas basadas en el arte prehipánico colombiano. La sensibilidad frente a los problemas que enfrenta el medio ambiente fue otro tema de interés para los semilleros, permitiendonos apreciar diseños de servicios para promover el turismo rural sostenible, estrategias interactivas inspiradas en los recursos naturales de la Reserva Natural de la Planada en Nariño y resultados de experimentación con el tetra pack para reutilizarlo en diseño de productos. Asuntos relacionados con la educación, la inclusión, la historia, la movilidad, entre otros, fueron

material de investigación para los estudiantes, que con una gran sensibilidad y disciplina asumieron problemáticas presentes en su entorno y con creatividad y rigor metodológico propusieron soluciones desde el diseño.

Recibimos 102 artículos de semilleros de todo el país, 92 participaron y se realizaron 72 ponencias en los 4 días que duro el evento, el cual se enmarco en el primer Salón Binacional de Investigación-Creación SABIC 2019. Compartimos con semilleros y docentes de Popayán, Cali, Manizales, Bogotá, Chiquinquirá, Tunja, Medellín, Barranquilla, Pamplona y Bucaramanga, en un encuentro en el que contamos con la presencia de 11 conferencistas de talla internacional, que compartieron sus experiencias resultado de procesos de investigación creación. Además se realizaron seis talleres con diversas temáticas que abordaron desde las tipografías vernaculares hasta los ritmos de carnaval.

La memoria que tiene en sus manos, contiene los artículos que exponen los resultado de las investigaciones realizadas por los semilleros de investigación y que formaron parte del Encuentro, y los proyectos desarrollados por los investigadores que participaron en el Salón Binacional de Investigación-Creación SABIC 2019. Para los programas de Diseño de la Universidad de Nariño, la Universidad Cesmag y la I.U. Colegio mayor del Cauca, es muy grato presentar los productos que se están realizando en el país en materia de investigación creación y evidencian la evolución del diseño, el estado en el que se encuentra y el inmenso terreno por explorar.

Muchas gracias por confiar en este hermoso sur!!



Asociación Colombiana Red Académica de Diseño / RAD

Hablar de investigación en el campo del diseño se está volviendo cada vez más común en Colombia, así como también, está siendo cada vez más generalizado el hecho de que los estudiantes de las carreras de diseño se involucren en actividades relacionadas con la generación y gestión del conocimiento. Si bien esta práctica no es nueva, se ha venido fortaleciendo con el tiempo y se reconoce en este momento, como una actividad tan valiosa como otras relacionadas con la actividad proyectual.

Por experiencia propia sé, que cuando un estudiante de diseño descubre lo que la investigación puede hacer por y para el proyecto, alcanza un nivel de comprensión hacia esta actividad que potencia su actuar como proyectista. El mejor espacio para que este descubrimiento se dé, es el que propician los semilleros de investigación como espacios voluntarios de aproximación a los procesos de generación y gestión del conocimiento disciplinar, tanto teórico como práctico.

Una parte muy importante del proceso de investigación en diseño, y de hecho de la investigación en cualquier rama científica, es la socialización del conocimiento y de la experiencia vivida para llegar a él. Los encuentros de semilleros de investigación, se convierten en un espacio más que vital para que la estrategia de formación en investigación pueda dar frutos. El compartir con los pares de otras partes del país y en algunos casos del mundo, le permite al estudiante validar su proceso en función de sus hallazgos y, sobre todo, poner en común su aproximación metodológica y los resultados a lo que ella le llevó.



Para la Asociación Colombiana Red Académica de Diseño RAD, promotora del Segundo encuentro RAD de investigación formativa en diseño - semilleros y grupos de investigación en diseño y única agremiación académica en Colombia que reúne a programas profesionales, posgraduales, técnicos y tecnológicos en diseño, el apoyo constante a los procesos de investigación en diseño hace parte de una de sus líneas estratégicas de trabajo. La RAD está convencida que la unión de los esfuerzos de todos los que pensamos y hacemos la educación en diseño en Colombia es el camino más expedito para que se pueda fortalecer el tejido científico de la disciplina.

En esta ocasión, la RAD se unió la Universidad de Nariño, la Universidad Cesmag y el Colegio Mayor del Cauca para llevar a cabo entre el 6 al 9 de noviembre de 2019 en la ciudad de San Juan de Pasto y de manera exitosa, este segundo encuentro de investigación formativa. El texto que se genera de esta estrategia de divulgación e interacción, es una muestra de lo que hoy los estudiantes de diseño del País piensan y hacen en torno a la investigación para, por y desde el diseño.

Para mí, como Presidente de la RAD es un placer presentar las reflexiones que hacen nuestros estudiantes de diseño tanto como una cosecha del proceso que las Universidades desarrollan, como una semilla que sembramos para que, en el corto plazo, estos diseñadores en formación se conviertan en el futuro de la investigación en diseño en Colombia.



Andrés Valencia Escobar
Presidente RAD 2019-2020

Asociación Colombiana Red Académica de Diseño / RAD
www.radcolombia.org

PRESENTACIÓN

Salón Binacional de Investigación Creación

Durante los días 06 a 09 de noviembre del 2019 se realizó el primer Salón Binacional de Investigación-Creación SABIC 2019/ Exporaíces 11 en la ciudad de Pasto, Colombia. Este evento desarrollado en conjunto con el 2do Encuentro de Semilleros de Investigación RAD, fueron organizados por la Universidad de Nariño a través del Departamento de Diseño y la Maestría en Diseño para la Innovación Social (MADIS), la Universidad CESMAG a través del Programa de Diseño Gráfico, la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca a través de la Facultad de Artes y Diseño, y la Red Académica de Diseño (RAD).

La finalidad principal del SABIC-2019 como décima primera versión del evento Exporaíces del Colegio Mayor del Cauca de Popayán, fue reconocer el enorme potencial de las disciplinas creativas en la generación de conocimiento a través del nuevo paradigma de la Investigación-Creación, y visibilizar resultados de proyectos de investigación bajo este enfoque epistemológico en Colombia y Ecuador. Teniendo en cuenta esto, se dispusieron 5 entornos de trabajo para recepcionar artículos de investigación, de la siguiente manera: i) Entorno Cuerpo: el cuerpo como exploración creativa para reinventar la relación del sujeto con el cuerpo; ii) Entorno Ambiente: el medio ambiente como exploración creativa para convivir sosteniblemente en la biosfera y la geósfera.; iii) Entorno Digital: el ecosistema digital como exploración creativa para transformar bits, códigos y estructuras en bienestar social.; iv) Entorno Ciudad: la ciudad como exploración creativa para construir esta segunda naturaleza, y v) Entorno Cultura: los



ecosistemas culturales y creativos como exploración creativa para reactivar las relaciones sociales domésticas.

Adicionalmente, el SABIC-2019/Exporaíces 11, se organizó a partir de cinco espacios de encuentro, de la siguiente manera: i) Conferencias Magistrales; ii) Salón de Investigación-Creación; iii) Foro Académico, iv) Foro Semilleros RAD; y v) Talleres SABIC. A su vez, para participar en los espacios de Conferencias y Salón, se organizaron 2 modalidades de presentación de la siguiente manera: i) Artículo de Reflexión: Manuscrito original donde se exponga un proceso de recopilación teórica o de antecedentes proyectuales o recopilación bibliográfica sobre alguna de las temáticas del salón, las cuales permitan dilucidar algún modelo teórico alrededor de un tema de investigación; y ii) Artículos de Caso: Manuscrito original en el que se exponga resultados finales de estudios de caso y/o intervenciones en territorio donde a partir de un proceso creativo sea posible dilucidar la consistencia de una hipótesis de acción.

El SABIC buscará una periodicidad bianual y su principal producto será un libro por capítulos sobre experiencias de éxito en el campo de la Investigación-Creación, con la intención de buscar documentación de calidad sobre este tema y su relación con la Innovación Social, Las Industrias Culturales y Creativas y las Tecnologías Cívicas.

Agradecemos, por último, a las entidades académicas aliadas con las cuales este encuentro no se hubiera podido llevar a cabo, en especial a la Universidad de la Salle a través de su Facultad de Arquitectura, la Universidad del Cauca a través de la Maestría en Artes Integradas con el Ambiente (MAIA), La Universidad Autónoma del Caribe a través de su facultad de Artes, la Pontificia Universidad Católica de Ecuador, sede Ibarra del Ecuador, a través de su departamento de Diseño y la Universidad de las Américas del Ecuador, a través de su Escuela de Diseño de Productos.

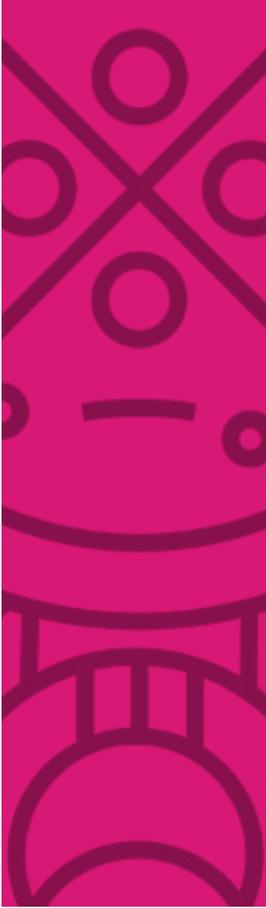
Nos vemos en el 2021.



Carlos Córdoba Cely, Ph.D.
Coordinador General SABIC-2019
<https://sabic.udenar.edu.co/>

Artículos

**2DO
ENCUENTRO
SEMILLEROS
RAD - 2019**



AUTORES

Yilber Efren Velazco Díaz
Mery Lorena Zúñiga López
Oscar Daniel Torres Guamanga
Laura Isabel Lara Narváez
Maria M. Ruiz
Carlos Humberto Araujo Mejia
David Porras Cortes
Laura Alejandra Realpe
Erika Vanessa Muñoz Cuarán
Kevin Alexander Montenegro Bravo
José David Cote Barón
Ximena Arias Realpe
Neytan Luis Salas Acuña
Carlos Eduardo Jimenez Donoso
Sebastián Cabrera Jiménez
Juliana De La Rosa Toro
María Camila Flores Muñoz
Alejandra Aranzázu Ceballos
Sara Lucía Castañeda Guerra
María Fernanda Cardona Villegas
Ángela María Echeverri Jaramillo
Fausto Alonso Zuleta Montoya
Nidia Raquel Gualdrón Cantor

“TRAVESÍA: RECORRIENDO LO NUESTRO” UNA APUESTA DE PAZ. FORMATO DE ENTRETENIMIENTO PARA LA TELEVISIÓN REGIONAL DEL CAUCA

Entorno Cultura

Yilber Efren Velazco Díaz

yilbervelasco@unicomfacauca.edu.co

Mery Lorena Zúñiga López

Corporación Universitaria Comfacauca -

Unicomfacauca

Popayán, Cauca.

Palabras Clave:

Formato de entretenimiento,
medios de comunicación,
paz, post conflicto, televisión,
territorio del Cauca.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.3>

Resumen

El objetivo del proyecto consiste en indagar sobre el papel fundamental que cumple la televisión regional en la recuperación de la identidad, las dinámicas económicas y de convivencia en el Departamento del Cauca, a través de la emisión de un formato de entretenimiento para públicos jóvenes, que refuerza los imaginarios positivos entre habitantes y espectadores sobre el territorio. La metodología se basa en la investigación-creación para la grabación de una temporada de *Travesía: recorriendo lo nuestro*. Se acoge un enfoque cuantitativo con la aplicación de instrumentos de medición de recepción, y cualitativo a través de la observación participante, el diario de campo y la entrevista. Las personas jóvenes del Departamento del Cauca, en una mayoría, no conocen los destinos eco-turísticos de su región. Sin embargo, todos tienen en común el consumo de formatos televisivos de entretenimiento, programas donde los protagonistas vivencian experiencias reales que generan, sobre todo, identificación; se encuentran inmersos en una realidad donde las pantallas son el vehículo principal para la comunicación interpersonal, aunque éstas sólo reflejan realidades ajenas y distantes. Los territorios que vivieron la violencia son los mismos llamados para hablar de paz, pero no sólo como ausencia de guerra, sino como el espacio propicio y necesario para empezar a ver y mostrar esas riquezas culturales, gastronómicas y turísticas del territorio en el que habitan, con el propósito de reconstruirlos socialmente. El Gobierno Nacional, desde hace algún tiempo, se ha enfocado en las economías emergentes para el fortalecimiento económico y social de estos territorios, entre ellas, el turismo.

Planteamiento y Formulación del Problema

El postconflicto escenario de paz

Hace más de seis años, el gobierno del Presidente Juan Manuel Santos hizo públicas las primeras conversaciones con la guerrilla de las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia – Ejército del Pueblo (FARC-EP), las cuales traerían el fin del conflicto armado con este grupo, brindando nuevas esperanzas de reconciliación y paz para Colombia.

En este nuevo periodo, llamado de posconflicto, es de suma importancia reconocer uno de los procesos que, según el Observatorio de Construcción de Paz (2012), se deben llevar cabo para una paz estable y duradera, como lo es el de “incluir las diversas iniciativas ciudadanas y de organizaciones internacionales que emprenden acciones de reconciliación, reparación o desarrollo”; lo anterior, tanto a nivel nacional como regional (Arteaga et al., 2012).

Por otro lado y de acuerdo con Espinoza (2012), hay cuatro puntos que influyen en el conflicto en las regiones de Colombia, especialmente en el Departamento del Cauca; éstos tienen que ver con los megaproyectos, como los de la minería; seguidamente, la posición geográfica estratégica y riqueza natural del Departamento, la cual disputan los actores armados ilegales, fundamentalmente, por el control del tráfico de drogas; asimismo, la

resistencia histórica del movimiento social caucano; y, cuarto, la presencia histórica de las insurgencias y grupos al margen de la ley.

Los territorios que vivieron en carne propia y por más de cincuenta años esta violencia, con hechos como las tomas guerrilleras, destrucción de pueblos, secuestros, hasta el mismo olvido del Estado colombiano, son los mismos llamados para hablar de paz; pero, no sólo como la ausencia de la guerra (Vicencç Fisas, 1998), sino como el espacio propicio y necesario para empezar a ver y mostrar esas características y riquezas culturales, gastronómicas y turísticas del territorio en el que habitan, con el único propósito de reconstruir socialmente sus lugares de morada, al ratificar con hechos, y no sólo palabras, este nuevo comienzo.

Hoy en día, y en tiempo de postconflicto, son varias las formas desde donde se puede empezar a construir paz, Vicencç Fisas (1998) destaca el papel de los medios en la configuración de “actitudes sociales en relación a los conflictos y su transformación”. Es decir que, si los medios en tiempo de guerra narraron la violencia y el conflicto a sabiendas que éstas ayudaban a fomentar odios, comportamientos agresivos, morbos, estereotipos y desigualdad, éstos también pueden abrir espacios que se encarguen de construir y apostar a la paz, llenos de cambios políticos y sociales, que brinden la oportunidad y el derecho a reivindicar los territorios antes utilizados por la guerra, desde sus cotidianidades, saberes, costumbre y paisajes.

Como dice Curran (2005), sí se puede generar paz a través de los medios de comunicación, al crear contenidos responsables, frescos e interactivos, pensados desde los mismos territorios y representados por los mismos actores víctimas del conflicto, puesto que la guerra no es una condición natural, sino un fenómeno social que, de la misma manera en que es aprendida, puede ser desaprendida (Vicencç Fisas, 1998).

Por la anterior razón, es que los medios de comunicación y, en especial la televisión, deben ser garantes de este nuevo comienzo, creando programas desde y para las regiones, mostrar los pueblos que durante tanto tiempo fueron invisibles para el resto del país. El momento es ahora, si en tiempos de guerra alimentaban el morbo de los televidentes con noticias violentas, se debe dar el derecho a mostrarse de otra manera, una más humana, cargada de iniciativas sociales y encaminada a mostrar esas grandes riquezas naturales y turísticas que poseen territorios lejanos, como el Departamento del Cauca.

De otra parte, la televisión se ha convertido en un instrumento de gran influencia en los aspectos políticos, económicos, sociales y culturales de la sociedad; además, es determinante en la creación de imaginarios colectivos, condiciona los comportamientos y hasta la forma de ver el mundo. Según Barbero (1987), la televisión transforma y hace parte de nuestra cultura, una cultura invadida por los medios, donde los espacios privados tienden a desaparecer y, cada vez, hacemos parte de un grupo de consumidores de opinión y de estilos de vida.

La televisión regional, por su parte, cuenta con un solo canal de televisión que cubre geográficamente la zona; pero, sus contenidos, tipo magazín, se enfocan mayoritariamente

en los atractivos turísticos del Departamento del Valle, no brinda toda la difusión necesaria para potencializar el turismo en el Departamento. De todos los programas emitidos en formato tipo magazín en la televisión regional o local, no existen programas que ayuden a visibilizar únicamente la identidad caucana a nivel interno, como primera medida, para el fortalecimiento cultural y turístico, lo cual impide que el territorio sea conocido desde un punto de vista positivo y entretenido, además de fomentar el sentido de pertenencia entre las personas jóvenes.

De acuerdo con el panorama planteado, se presentan los interrogantes que constituyeron la base de la investigación ¿Puede la televisión ser un medio para reforzar imaginarios positivos entre los habitantes del Departamento del Cauca, en especial, sobre las virtudes eco-turísticas del territorio y convertirse así en un operador de turismo? ¿Cómo destacar a través de un programa de televisión algunas costumbres, paisajes y personajes de algunos municipios del Cauca y fomentar el ecoturismo al interior del propio Departamento? ¿Cómo aportar desde la academia a los medios de comunicación, locales y regionales, para que logren visibilizar las dinámicas de todos los territorios y pueblos en tiempos de post-conflicto? ¿Cuáles son los elementos que podrían incorporarse en los formatos de entretenimiento para que éstos sean reforzadores de paz y no fomenten imaginarios de violencia y competencia?

Metodología

Para el desarrollo de la investigación, se está utilizando una metodología mixta, la cual combina el enfoque cualitativo, el proceso de la investigación creación y la metodología de monitoreo de métricas estadísticas, enfoque que implica un “proceso de recolección, análisis y vinculación de datos cualitativos y cuantitativos” (Hernández Sampieri, Baptista Lucio & Fernández Collado, 2010, p.544).

Para conceptualizar sobre el método mixto, cabe resaltar el pensamiento de Saikaly (2005), con respecto al papel de la investigación creación, en su papel contemporáneo de generación de conocimiento a través de la experimentación: “La ciencia ha colectado un cuerpo de conocimiento teórico, las humanidades un cuerpo interpretativo, la tercer área, *la diseñística* ha recogido un cuerpo de conocimiento práctico basado en la sensibilidad, invención, validación e implementación”. Al atender lo anterior, se propone que esta última técnica sea el transversal a toda la investigación.

Aunque todo proceso creativo puede hacer uso de un método de investigación más o menos organizado, no todas las experiencias creativas pueden inscribirse como ejemplos de investigación creación (Archer, 1995), por lo que se hace necesario que el proceso creativo sea rigurosamente documentado y compartido, para que haga parte del corpus de consulta que presente unos resultados para futuras investigaciones, y pueda ser aprovechado por otros investigadores.

Entonces, para lograr los objetivos del proyecto, fue fundamental el trabajo con la comunidad de los municipios que se desean retratar en una primera fase de trabajo conjunto. Para ello, fue importante conocer la cultura, las tradiciones y las cualidades de aquellos lugares a destacar. Para esto, se propuso realizar un intercambio a través de la experiencia, con la cual obtener, de primera mano, datos descriptivos de los municipios escogidos, con el uso de la Investigación Acción Participación (IAP) o enfoque cualitativo. La investigación acción participante es definida por Dewalt y Dewalt (citados en Kawulich, 2006, p.2), como un instrumento que permite al investigador observar, participar de las actividades y aprender acerca del entorno en el que se encuentra.

Además, es importante resaltar que, de acuerdo a lo expuesto por Affergang (citado en Sánchez, 2005, p.108), el observador tiene ventajas a la hora de estar inmerso en un entorno diferente al de él, ya que puede llegar a compartir aquellas diferencias, comprenderlas y, además, explicarlas, más aún cuando su inmersión se traducirá en un producto desarrollado con la comunidad.

Una vez inmerso en esa actividad de intercambio, el investigador, como lo menciona Sánchez (2005), debe elaborar un diario de campo que, como instrumento para registrar la información obtenida en el territorio, garantiza la eficacia más allá de la memoria; como también la entrevista que, bajo lógicas cualitativas más cercanas al diálogo (Fernández, 2001), brinda al investigador la oportunidad de comprender de manera específica, mediante un análisis, el objeto de investigación o, en este caso, los municipios, la cultura y cualidades turísticas que se busca destacar (Vargas, 2012, p.124).

Por otro lado, se propone la técnica de grupos focales (Korman, 1986), es decir, la reunión concertada entre el investigador y los habitantes del territorio, tantos antes como luego de las emisiones del material piloto, para debatir, desde su punto de vista y conocimiento, sus impresiones y necesidades de representación e identidad alrededor de éste, que permita esa multiplicidad de miradas de la cual hablar (Gibb, 1997). Al respecto, se han organizado grupos focales tanto con los miembros de las comunidades como con grupos heterogéneos de jóvenes externos al territorio, una vez realizadas las emisiones.

Para el trabajo de campo, se está abordando tres de las zonas más significativas del Departamento, tanto desde el punto de vista eco-turístico y turístico como, también, por la dinámica social alrededor de la superación del conflicto, como lo son los municipios de Bolívar y Sucre en el macizo Caucaño, Morales, Cajibío y Popayán en el centro, Sotará en el oriente y Caloto en el norte del Cauca.

En cuanto a la investigación creación, se destaca la triada, dícese de la obra, el artista y el público -que para el caso son las audiencias-. Según Daza Cuartas (2009), el valor del autor y de la obra han pasado a un segundo plano:

Las múltiples relaciones, posibilidades y experiencias que puede ofrecer a quién lo percibe, o las conexiones que puede tejer el participante a través de él. Es decir, su corpus significativo, su sintaxis interna, sus cualidades formales y manejos técnicos

presentan multiplicidad de caminos, experiencias, interacciones y percepciones, que vistos desde otro punto de vista pueden convertirse a la mirada de la ciencia como posibles métodos a seguir. (p. 87)

Finalmente, se están realizando trabajos de métrica de recepción a través de la aplicación de encuestas con los puntos que se desean evaluar, especialmente el cambio de percepción y la evaluación del deseo de acceder a los territorios en planes turísticos o eco-turísticos. De esta manera, se entregará un reporte cuantitativo con respecto a las audiencias que accedan al programa durante la emisión. La muestra se tomará de los territorios retratados; pero, sobre todo, de las áreas urbanas de influencia del canal televisivo emisor.

Análisis y Discusión de Resultados

Algunos resultados parciales que se han obtenido hasta el momento, con la aplicación de algunos instrumentos de investigación, son los siguientes:

- Poca presencia del Estado y el gobierno en el desarrollo y ejecución de iniciativas que fortalezcan el sector turismo en algunos municipios del Cauca.
- Los procesos turísticos desarrollados en comunidades campesinas e indígenas, necesitan, además de inversión, visibilización y mercadeo para ser reconocidos y visitados.
- Los jóvenes necesitan espacios de visibilización de sus territorios y promoción de actividades eco-turísticas realizables dentro del Departamento.
- Los formatos de televisión que le apuestan, además del entretenimiento, a la generación de paz y a la construcción del tejido social, son los llamados a hacer aparte de la parrilla de programación.
- Se puede, desde la academia, aportar a la construcción de una televisión responsable y con sentido social.
- Participación activa con la comunidad en el desarrollo del proyecto, en la medida en que ayudaron a identificar las rutas eco-turísticas y los testimonios de paz en escenarios de conflicto.
- Frente al análisis y discusión más a fondo, es necesario comentar que el proyecto no se ha logrado ejecutar en un 100%, lo que imposibilita esta opción.

En el mismo sentido, aunque el proyecto no ha sido ejecutado totalmente, se pueden presentar las siguientes conclusiones:

- Las Rutas eco-turísticas en algunos municipios del Departamento, no están determinadas.
- Destinos turísticos identificados en algunos territorios, son ignorados o carecen de planes establecidos para su visita.
- Las fortalezas en el desarrollo de actividades en concreto, en algunos municipios del Cauca, son la falencia para otros.
- Las personas jóvenes si son receptivas para la participación en estas iniciativas.
- Si se encuentra recepción por parte de las comunidades para visibilizar los procesos

que ellas vienen ejecutando.

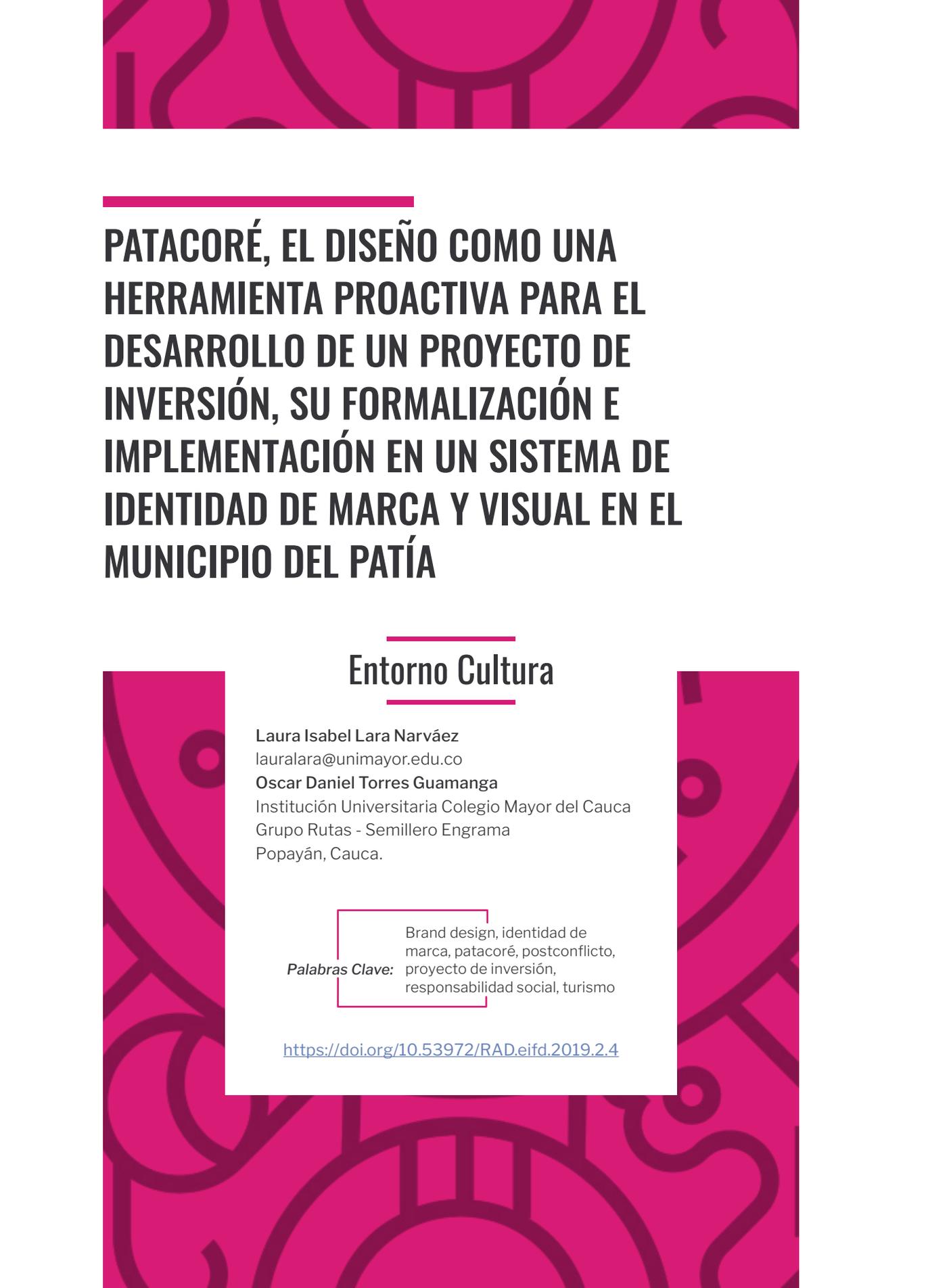
- De acuerdo a la percepción de las comunidades, la televisión necesita otros contenidos más entretenidos y dinámicos.
- Se encontró tendencia en las comunidades y zonas que han vivido el conflicto armando, para el desarrollo de actividades o emprendimientos en las áreas gastronómicas, eco-turísticas, deportes extremos y cultura.
- La mayoría de las comunidades y territorios necesitan visibilizar sus procesos a través de la televisión o los medios de comunicación.
- Desde la academia, si es factible apostarle a este tipo de proyectos.
- Son los jóvenes los llamados a hablar de paz.

Referencias

- Arteaga Morales, B. I.; Walteros Rangel, D. A.; Álvarez Montoya, L. D.; Andrade Becerra, O. D.; Puentes Orjuela, J. & Cortés Bernal, A. M. (2012). Medios de comunicación y construcción de paz (Cuaderno Paz a la Carta). Bogotá, DC.: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Barbero, J. (1987). De los medios a las mediaciones: Comunicación. cultura y hegemonía. Bogotá: Ediciones G. Gili S.A.
- Bermúdez, R.; Astudillo, M. & Peña, C. (2010). Diseño de un formato televisivo para un magazín sobre crónicas urbanas en Popayán "Viento en Popa". Popayán: Corporación Colectivo de Comunicaciones.
- Dewalt, K., & Dewalt, B. (2002). Participant observation: a guide for fieldworkers. Toronto: Altamira Press. Recuperado de https://books.google.com.co/books?id=p1wcO3UNXQ4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Escobar, J., & Bonilla, F. (enero, 2009). Grupos focales: una guía conceptual y metodológica. Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología , 9(1), 51-67. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/266419528_Grupos_focales_Una_guia_conceptual_y_metodologica
- Espinoza, F. (14 de julio de 2012). Las razones detrás del conflicto en el Cauca [Mensaje en página web Corporación Nuevo Arcoiris]. Recuperado de <http://www.arcoiris.com.co/2012/07/las-razones-detras-del-conflicto-en-el-cauca/>
- Gobernación del Cauca. (2012). Plan de desarrollo turístico. Popayán: Editorial Gobernación del Cauca.
- Hernández Sampieri, R.; Baptista Lucio, P. & Fernández Collado, C. (2010). Metodología de la investigación. México: McGrawHill.
- Kawulich, B. (mayo, 2005). La observación participante como método de recolección de datos. Forum Qualitative Social Research, 6(2). Recuperado de https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/02/kawulich_fqs-observacion-participante.pdf
- Sánchez, M. & Fajardo, M. (mayo, 2004). La competitividad de los destinos turísticos: un análisis cuantitativo mediante modelos logísticos. Aplicación a los municipios extremeños. Recuperado de <https://scholar.google.es/citations?user=wJpC2i0AAAAJ&hl=es>

- Sánchez, J. (2005). El oficio del antropólogo crítica de la razón (inter) cultural. Quito, Ecuador: Centro Andino de Acción Popular (CAAP).
- Saló, G. (2003). ¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión. Barcelona: Gedisa.
- Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. (2012). Observatorio de Construcción de Paz. Recuperado de <https://www.utadeo.edu.co/es/micrositio/observatorio-de-construccion-de-paz>
- Vargas, I. (enero-junio, 2012). La entrevista en la investigación cualitativa: Nuevas tendencias y retos. Revista Calidad en la Educación Superior , 3(1), 119-139.
- Vicenç Fisas, A. (1998). Cultura de paz y gestión de conflictos (1ª ed.). Barcelona, España: Icaria Editorial, S.A.





PATACORÉ, EL DISEÑO COMO UNA HERRAMIENTA PROACTIVA PARA EL DESARROLLO DE UN PROYECTO DE INVERSIÓN, SU FORMALIZACIÓN E IMPLEMENTACIÓN EN UN SISTEMA DE IDENTIDAD DE MARCA Y VISUAL EN EL MUNICIPIO DEL PATÍA

Entorno Cultura

Laura Isabel Lara Narváez

lauralara@unimayor.edu.co

Oscar Daniel Torres Guamanga

Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca

Grupo Rutas - Semillero Engrama

Popayán, Cauca.

Palabras Clave:

Brand design, identidad de marca, patacoré, postconflicto, proyecto de inversión, responsabilidad social, turismo

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.4>

Resumen

El Municipio del Patía (Departamento de Cauca) fue catalogado como zona roja por las problemáticas en orden público, debido al conflicto armado y encontrarse allí el grupo insurgente Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC). Hoy, con la firma del Acuerdo de Paz con este grupo armado, la estigmatización se ha reducido, por abrir la posibilidad de desarrollar proyectos turísticos y aprovechar el potencial de la región; su ubicación, cultura, clima, entre otros, constituyen un atractivo importante para los visitantes de los departamentos de Cauca y Nariño. El objetivo del proyecto consistió en elaborar un proceso de diseño y asesoramiento para un emprendimiento familiar que inicia con una baja claridad en el tipo de negocio y los posibles servicios a brindar en la empresa. La metodología comprendió los pasos de definición, inmersión cultural, planeación, creación y difusión, las cuales permitieron re-conocer la región, enfocar la idea de negocio, fortalecer la cultura corporativa en sus valores diferenciadores, pautas, filosofía, misión y visión, y crear e implementar una identidad visual que aproveche los recursos culturales del territorio, para desarrollar una marca sólida. En conclusión, se entendió cómo, desde el diseño, se pueden crear capacidades de asesoramiento integral de proyectos, en los que la construcción de una marca aborda problemáticas, en ocasiones, mayores a la creación de un identificador, al partir desde la misma idea de negocio, el concepto de experiencia, hasta procesos gráficos como el diseño de la identidad visual y recursos gráficos para su implementación en un sistema de marca.

Introducción

La creación de marca conlleva grandes retos para los diseñadores, dependiendo de la etapa en la que se encuentre el proyecto. El proyecto centra su atención en el asesoramiento de diseño en torno a la marca para un proyecto turístico en el Municipio del Patía (Departamento de Cauca), además, recoge el proceso llevado a cabo para su realización. En este sentido, se evidencia la planeación y ejecución de dicho proyecto comercial ya implementado, y cómo, por medio del diseño, se logra crear un valor agregado a partir de los recursos naturales y culturales de la región.

El Patía es un municipio ubicado en el valle formado por los cauces de los ríos Patía y Guachicón. En los últimos años, con el reciente Proceso de paz entre el Gobierno Nacional y la guerrilla de las FARC, se establecieron algunos beneficios para la región, debido a que esta dejó de ser considerada una zona roja ¹, abriéndole así las puertas al aprovechamiento de las condiciones y los recursos naturales y humanos con los que cuenta este municipio. En este nuevo panorama se presentó la oportunidad de asesorar la inversión para un proyecto comercial en la vereda Piedra Rica, contigua a la cabecera municipal, del cual no se tenían concretados los servicios y la idea de negocio, entre otros factores corporativos e identitarios que permitieran realizar un proceso de marca gráfica. Por esta razón, el

¹ Se denomina Zona roja en Colombia, a las partes del territorio nacional donde se desarrollan las hostilidades por parte de los actores armados; es una zona de guerra.

proceso se realizó a través de una inmersión y exploración del territorio, de tal forma que se pudiesen potenciar las ideas del cliente, usando la riqueza cultural patiana, como un valor agregado en el que se resalta y destaca el peso que tuvo la oralidad en el desarrollo de este proyecto, debido a que gran parte de la información se obtuvo gracias a entrevistas no estructuradas con personas como Aurora Angulo, Guillermo Gamboa y Elvar Mosquera.

Metodología

El proyecto se desarrolló siguiendo un orden propio, que permitió a los autores cumplir cuatro objetivos básicos: ejecutar, exteriorizar y concretar el pensamiento de diseño y, posteriormente, formalizar este proceso en un sistema de identidad de marca y visual.

Así, el método para el desarrollo de este proyecto, se enmarcó en metodologías ya existentes, como design thinking y el método proyectual postulado por Bruno Munari, entre otros. Éstos unidos generaron un proceso de indagación, profundización y creación que permitieron una planificación oportuna y ajustada a las necesidades del proyecto. Por ello, se planteó la ejecución paso a paso de distintas fases, según el avance de los procesos, apoyándose en herramientas de inmersión, interacción, recolección de información y otros elementos cualitativos y cuantitativos que ayudaron a analizar, clasificar y definir los aspectos que forman parte del desarrollo de este proyecto. En este sentido, el proceso se dividió en cinco fases que permitieron delimitar y concretar la información necesaria para cada paso: definición, inmersión cultural, planeación, creación y difusión.

La primera fase de definición tuvo como propósito sentar las bases e ideas que serían los ejes conductores del proyecto, ya que no existía una noción exacta de la idea de negocio ni de su desarrollo. Es así como se usaron distintas herramientas como brief -que delimitó comercialmente la idea de negocio al turismo, con aprovechamiento de los recursos culturales-, y una participación activa con el cliente, para la realización de un perfil de usuario, resultando como público objetivo, personas de clase media, localizadas en ciudades como Pasto, Popayán, Timbío, San Pablo y La Unión, entre otros. El clima frío en estos territorios, hace que las regiones con un clima cálido, sean apetecidas como destino turístico.

Posterior a esto, se creó un mapa regional con la competencia directa e indirecta, como parte del análisis de competencias (véase figura 1), para analizar la ubicación que tienen los establecimientos en el Municipio, destacar sus ventajas y desventajas por localización como por la cantidad de servicios brindados. Es así que en la zona norte del Patía, no se localizan servicios de mayor importancia, dejando dos zonas donde se puede encontrar la oferta principal, debido a la importancia económica que tienen: las poblaciones de El Bordo y Patía. Sin embargo, estos lugares, por estar a una altitud menor, tienen un clima más caluroso y fuerte para los visitantes.



Figura 1. Mapa de establecimientos turístico-comerciales del Municipio de Patía
Fuente: elaboración propia.

En este sentido, se investigó sobre la calidad de los servicios que se ofrecían en los establecimientos de la competencia, mediante un focus group en las ciudades de Pasto y Popayán, con el propósito de conocer qué percepción se tenía en estas regiones del Valle del Patía y qué experiencia de usuario se habían generado en los comercios de la zona. Así, se encontraron, principalmente, comentarios negativos sobre la experiencia de usuario en torno al mal servicio -falta de calidez y atención al cliente-, como deficiencia en la calidad de los productos tanto preparados como empaquetados. Esto creó un foco de atención para sobresalir en la región respecto a los demás establecimientos de la competencia.

Por otra parte, la siguiente fase planteada, permitió crear un concepto de valor agregado con la cultura regional, al partir de la experiencia de usuario como valor diferenciador primario.

Por lo tanto, fue necesario realizar una inmersión cultural que dotara de identidad al proyecto; esto con el propósito de visibilizar y enaltecer la riqueza de la cultura patiana, teniendo la tradición oral, la artesanía y la gastronomía como elementos principales. De esta manera, se realizó una ruta de foto inmersión, con la fotografía como una herramienta versátil que resalta cualidades y características especiales; así lo afirma Collier (citado en Jiménez, 2005): “Se pueden definir tres niveles de uso de la misma [de la fotografía], dentro del proceso de investigación: como respaldo o apoyo de información existente, en la recolección de información y como resultado primario de la investigación” (p.59).

De suerte que, la fotografía brindó la oportunidad de re-conocer y entender la relación de los pobladores con el entorno y la manera en que se gestan las características de expresión y comportamiento de los mismos (véase figura 2).



*Figura 2. Collage de imágenes de sitios turísticos del Municipio del Patía
Fuente: Fotografías de Daniel Torres y Carlos Ortega.*

Además de esto, se realizaron una serie de entrevistas no estructuradas a personajes representativos, relacionadas con los aspectos en los que se quería profundizar. Esta inmersión permitió enriquecer el proyecto, fortalecer el ADN que rige su comportamiento y el reflejo de lo que significa ser patiano.

Con la información recolectada previamente, en la etapa de planeación se establecieron los aspectos organizacionales que permitieran tener un funcionamiento oportuno y eficaz en las dinámicas internas y externas del proyecto, al ser la estructura organizacional y el plan de diseño, herramientas que abarcan el planteamiento de procesos, trabajos y piezas gráficas que se integran con las necesidades reales del establecimiento.

Por otra parte, se conformaron grupos focales en Pasto, Popayán y el Bordo (cabecera municipal de Patía), con el fin de concretar un naming adecuado. Entre las opciones se encontraban Kaguinga, Yoruba y Patacoré, pues estos contaban con las características necesarias para un buen naming: originalidad y singularidad, brevedad, recordación, eufonía y coherencia (Werbin Brener, 2013). Los resultados se pueden ver en las figuras 3, 4, 5, 6 y 7.

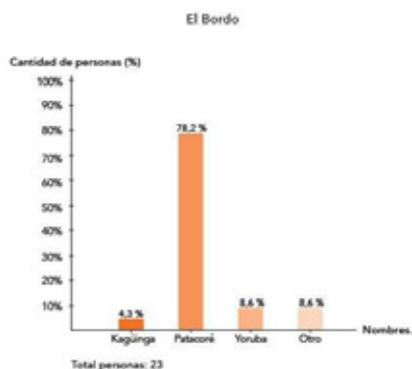


Figura 3. Características necesarias para un naming
Fuente: elaboración propia.

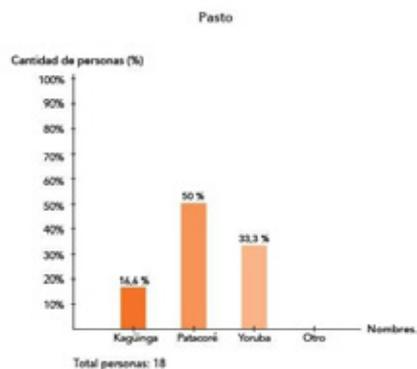


Figura 4. Características necesarias para un naming
Fuente: elaboración propia.

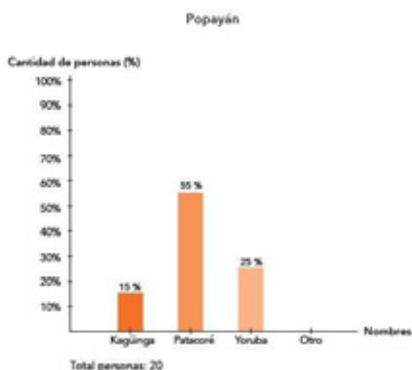


Figura 5. Características necesarias para un naming
Fuente: elaboración propia.

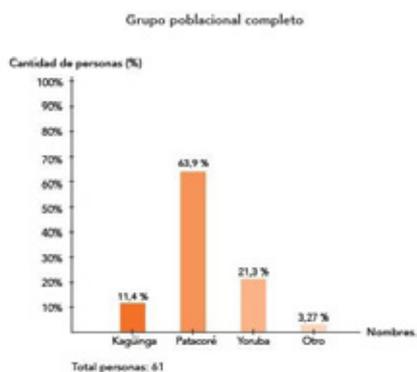


Figura 6. Características necesarias para un naming
Fuente: elaboración propia.

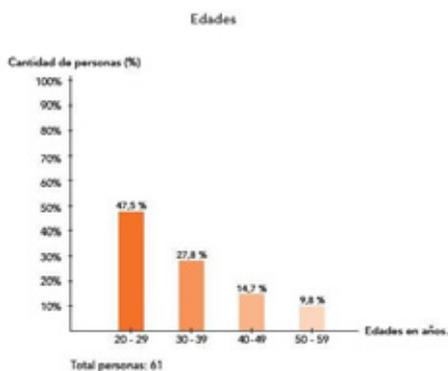


Figura 7. Características necesarias para un naming
Fuente: elaboración propia.

De igual manera, en esta fase se estableció una zonificación interna, en la que es posible entender cómo los servicios prestados se complementan entre sí. Además, se definió una cultura corporativa enfocada en salvaguardar los dos grandes conceptos que forman parte de la esencia del proyecto: la familia como factor de cercanía y la exaltación de la cultura patiana. La fase de *creación*, por su parte, se enfocó en la consolidación gráfica del proceso anterior,

comenzando con un análisis de referentes, en el que se entendieron y establecieron los parámetros que regirían el proceso visual del proyecto. Entre estos elementos está la elección tipográfica, en la que se estableció una tipografía principal para el desarrollo del identificador, y una secundaria, según la jerarquía de información requerida, puesto que las tipografías tienen la responsabilidad de comunicar a los usuarios un tono y un estilo, por lo que es necesario tener en cuenta que: “La marca corporativa es una firma auténtica y autenticadora, no un canto de sirenas. Y una empresa, aunque fabrique mermelada, no es una mermelada” (Chaves, 2013, p. 27); también están, un símbolo para usos específicos, una paleta cromática llamativa y funcional, y la ilustración en estilo Flat Design, que permita crear versatilidad en la generación de piezas digitales e impresas (véase figura 8).



Figura 8. Desarrollo gráfico de identidad de marca

Fuente: elaboración propia.

La última fase del desarrollo del proyecto, estuvo dirigida a dos aspectos generales de diseño y creación, al tener en cuenta procesos más estratégicos, direccionados a la celebración de fechas especiales dentro del establecimiento -lanzamiento de marca o día de la madre, entre otros-, y de qué manera fue necesario crear una ruta que se ajustase a las necesidades de estos eventos y al desarrollo de un plan de comunicaciones, adecuado en cada caso. Es en esta fase, donde la marca comienza a tener vida en los diferentes medios y canales, para llegar a crear expectativa, posicionamiento dentro del mercado, y cómo esto da como resultado una captación constante de clientes.

Resultados

Una vez la marca se formalizó gráficamente, se creó un plan de diseño y una estrategia de difusión, mostrando los soportes y limitaciones, entre otras características claves para su desarrollo. Es por eso que se dividieron las piezas en una clasificación de acuerdo a la función final: generales (dedicadas a todas las áreas del complejo turístico), señaléticas y específicas (acorde al uso en cada zona).



Figura 9. Plan de diseño
Fuente: elaboración propia.

Al tener en cuenta lo planteado, se desarrollaron una serie de piezas gráficas con una estética, coherencia y lógica de diagramación sistemática. Esto permite que se cree una unidad gráfica entre la comunicación de la marca y el establecimiento.

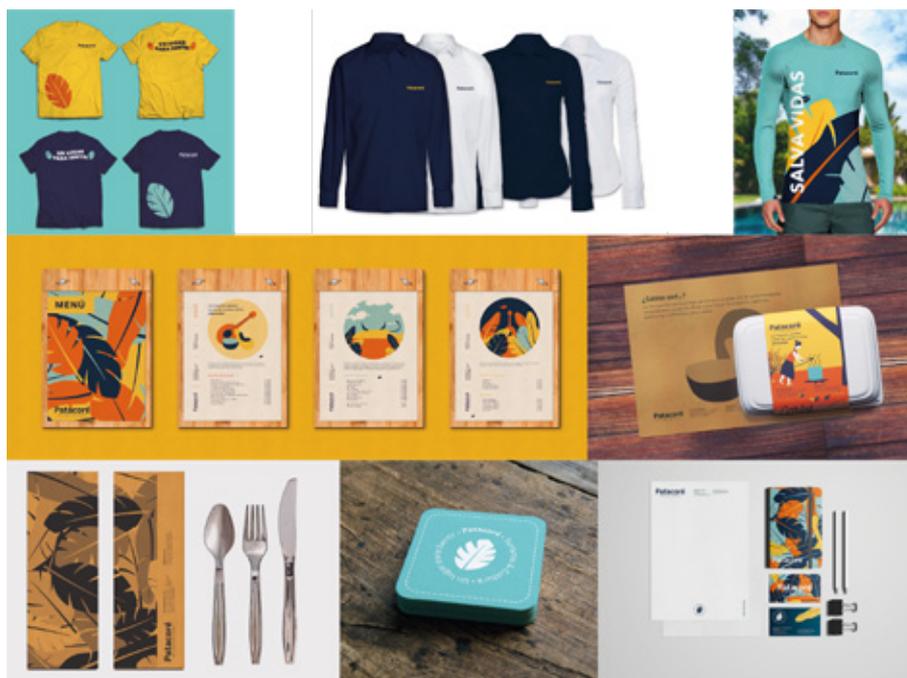


Figura 10. Piezas gráficas
Fuente: elaboración propia.

Del mismo modo, se aplicaron las ilustraciones y recursos gráficos, en un pequeño sistema señalético (a pesar de que éste no es un proyecto señalético como tal) partiendo del mural como soporte.



Figura 11. Murales señaléticos
Fuente: elaboración propia.

Conclusiones

La planeación y ejecución del proyecto, brindó a los autores oportunidades de desempeño profesional, pues al tratarse de un trabajo real, condicionó el trabajo a un desarrollo coherente y funcional con un buen nivel gráfico. Esto, además, permite el posicionamiento como recién egresados, al tener un caso de éxito con este peso. Así, se cuenta con la experiencia para actuar en un campo de acción amplio, que tiene todo por hacer a nivel regional, ya que en el Municipio del Patía no se tiene conocimiento de la importancia del desarrollo de una buena identidad corporativa, lo que ha llevado a que ninguno de los establecimientos haya invertido en este aspecto hasta ahora.

La acogida que ha tenido el complejo a nivel regional, lo ha posicionado como un referente importante en los ámbitos del turismo y el desarrollo de identidad gráfica. Esto conlleva a tomar un rol de liderazgo a nivel municipal y departamental, al generar una serie de retos de competitividad, mejoramiento y sostenimiento en el mercado, en donde el diseño, como herramienta proactiva, juega un rol principal al ser el canal de comunicación interna y externa del establecimiento.

Referencias

- Chaves, N. (2013). Gestión de marcas. En J. J. Larrarte (Ed.), "Dar el tono" en el diseño corporativo. La comunicación de las marcas (pp. 23 - 33). Buenos Aires, Argentina: Editorial Dircom.
- Jiménez, M. (2005). El ensayo fotográfico como diseño de información. El uso de la fotografía en la investigación exploratoria de un fenómeno social (Tesis de pregrado). Universidad de las Américas Puebla, Puebla, México. Recuperado de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/jimenez_r_mc/capitulo3.pdf
- Werbin Brener, E. (2013). Naming de las marcas. En J. J. Larrarte (Ed.), La comunicación de las marcas (pp. 149 - 166). Buenos Aires, Argentina: Editorial Dircom.



PROPUESTA DE MATERIAL DIDÁCTICO DESDE EL DISEÑO VISUAL ACOTADO EN LA INCLUSIÓN Y EL ENTORNO EDUCATIVO INFANTIL AUTISTA DEL CENTRO NEUROKIDS

Entorno Culura

Maria Mercedes Ruiz Toledo
mariarui@unimayor.edu.co
Institución Universitaria Colegio Mayor Del Cauca
Grupo Rutas - Semillero Engrama
Popayán, Cauca.

Palabras Clave: Autismo infantil,
diseño visual,
inclusión, material
didáctico, pedagogía,
psicología.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.5>

Resumen

La mejora en la educación visual y gráfica de los niños y niñas de 6 a 10 años con Trastorno del Espectro Autista (TEA), unida al aprendizaje lúdico, son los dos temas que impulsan el proyecto, con la elaboración de un material didáctico que logra mejorar tanto la enseñanza como su aprendizaje, en el Centro de Rehabilitación Infantil Neurokids, con el fin de suplir la necesidad principal, la cual es la ausencia de material didáctico; por esto a los niños y niñas con este trastorno, se les dificulta el aprendizaje de los temas educativos. Se desarrolló el *design thinking* como proceso metodológico, pues éste ayuda a generar una solución más precisa a la necesidad y deseo de la población objetivo, ya que permite recolectar información sobre el grupo poblacional, con la finalidad de tener una participación activa e información completa y precisa. Como principal resultado, se obtuvo la mejora tanto de la enseñanza como del aprendizaje, gracias al prototipo -material didáctico- que se elaboró, además de mejorar la comunicación y motivación por aprender temas como: geografía, ortografía, abecedario y matemáticas, al tener en cuenta los elementos visuales y la teoría de inteligencias múltiples formulada por Howard Gardner (1983). Es importante destacar, que el manejo de materiales didácticos físicos, es relevante en el proceso educativo de niños y niñas con autismo, puesto que ayuda a disminuir su aislamiento y aumenta su motivación por aprender.

Introducción

Al entrar en el mundo del diseño inclusivo, se deben tener en cuenta sus diversas herramientas para proporcionar calidad de vida a un tipo de población, en este caso, para niños y niñas con Trastorno del Espectro Autista (TEA), pues el diseño también es un tema social, debido a que permite un progreso al producir servicios y productos para aportar a diferentes mejoras.

Así entonces, la influencia que tiene lo visual dentro del aprendizaje de los niños y niñas con TEA, se ha estudiado en las disciplinas de psicología y neuropsicología, para asegurar que lo visual tiene gran relevancia en el desarrollo educativo de dichos infantes (Howard Gardner, 1983).

Respecto a este tema, Riviére (2001) afirma:

Desde los años sesenta, setenta y ochenta la educación se ha convertido en el tratamiento principal del autismo, teniendo como uno de los factores principales, la creación de centros educativos dedicados específicamente al autismo, llevando consigo también el manejo de materiales educativos en este tipo de centros.

Los procedimientos para tratar el autismo han obtenido cambios importantes en el entorno educativo global, ya que la educación ha sido el procedimiento principal que se ha caracterizado por producir cambios importantes que normalizan las experiencias de las personas autistas, aunque no “sanen” el autismo. La sintomatología del autismo

ha ido disminuyendo gracias al manejo de diferentes metodologías manejadas por ciertas instituciones, las cuales producen cambios importantes en la calidad de vida de la persona con este trastorno, puesto que se empieza a manejar desde la niñez y, así, su desarrollo cognitivo va mejorando cada vez más. (p.15)

El sistema educativo de la ciudad de Popayán, aún no ha logrado abarcar con gran éxito a los niños y niñas con autismo, debido a la falta de material didáctico. Esto conlleva a que estas personas no tengan un buen desarrollo en su vida cotidiana. Muchos de los materiales existentes son realizados por los propios profesionales en psicología, los cuales son apropiados debido a la metodología que contienen, pero es necesario aumentar el apoyo visual y estratégico. Actualmente, en esta Ciudad, existen lugares dispuestos para ayudar tanto a adultos como a niños y niñas con autismo. En este caso, se habla del Centro de Especialistas Neurokids, el cual es una institución de rehabilitación infantil para infantes con diferentes trastornos. Se decidió trabajar el proyecto en este centro, ya que él carece de material didáctico para el apoyo en terapias; además, no se ha logrado manejar una metodología permanente que ayude a la educación y en sus terapias.

De esta manera, el proyecto se basa en dar un apoyo en la parte de la metodología de la educación del Centro Neurokids, centrándose en niños y niñas de 6 a 10 años, abordando temas de fauna colombiana, resaltar algunos animales representativos del país y del Departamento del Cauca, constituyéndose en un proyecto adecuado para que dichos niños y niñas logren captar y conocer a la fauna de Colombia, además de reforzar temas como geografía, números, ortografía, asociar colores y el abecedario.

El material ayuda a solucionar una de las principales dificultades de los niños y niñas con esta patología, que consiste en la dificultad para relacionarse con su entorno y asumir el aprendizaje. Propone, inicialmente, nuevas estrategias al Centro Neurokids, con el fin de desarrollar otras herramientas para la inclusión de las personas con este trastorno en el sistema educativo.

De igual forma, no solamente se busca mejorar en el entorno educativo sino, también, en el entorno personal, ya que lo esencial es llegar a que los niños y niñas logren una vida plena.

Metodología

Para el desarrollo del proyecto, se planteó el proceso de design thinking de Tim Brown; este proceso permite partir de las necesidades del público objetivo, con la intención de aprender, primero, sobre este público, qué necesita y cómo se comporta, para este caso los niños y niñas autistas. La metodología giró alrededor de la experiencia de ellos y permite identificarse con este público. Se consideraron siete etapas no lineales: comprender, observar, definir, idear, prototipar, testear e implementar (MacGuffin, 2018).

Igualmente, se trabajó con el mapa de empatía, ya que es una herramienta para conocer a la población objetivo, para tener presente cómo piensa, qué siente qué ve, que dice o hace el niño y la niña.

Es importante resaltar, que cada uno de los procedimientos, es importante desarrollar, pues se necesita conocer a fondo a este tipo de población, para lograr idear un material preciso que supla la necesidad encontrada, además de estudiar autores que tratan la parte de psicología y neuropsicología del autismo, para integrarlos con el diseño.

Las técnicas que se aplicaron fueron:

Entrevista: semiestructurada que permite que se expresen más abiertamente en las respuestas y dirigida a los padres de familia con la finalidad de conocer en profundidad lo relacionado a los niños y niñas con los que se trabajó.

Grupo focal: esta se planteó para obtener información con una participación activa de los niños y niñas con autismo, ya que es efectiva para identificar sus necesidades.

Observación no participante: el objetivo de esta herramienta, es hacer un buen análisis del grupo con el que se trabaja, sus actitudes, comportamientos y otros aspectos.

Resultados

Se realizó un trabajo conjunto con algunos especialistas, para desarrollar una lluvia de ideas de posibles soluciones para la problemática y, así mismo, se desarrolló paso a paso el proceso del *design thinking*, para la creación de la idea final. Se decidió adaptar a la idea final, diferentes temáticas a las necesidades educativas que tienen los niños y niñas con autismo, con el propósito de promover estrategias de educación que los impulse al aprendizaje de varias ciencias, como las matemáticas, biología, geografía, entre otras, puesto que es el único material existente en este lugar, por lo que es necesario que se tenga variedad de temas y mecanismos.

Luego se realizó un prototipo, el cual tiene como pieza principal un mazo de 28 cartas (véase figura 1), cada una posee una letra del abecedario acompañada con una ilustración de un animal de la fauna del país, con su nombre, especie y localidad donde se ubica, con lo cual el juego da a conocer toda la fauna colombiana, además de apoyar al niño y niña en diferentes temáticas educativas. El prototipo también contiene un rompecabezas, un libro para colorear, *stickers* de colección, colores, manual de instrucciones, borrador y sacapuntas; cada tipo de pieza mencionada, tiene su objetivo propio, como potencializar habilidades propias de este tipo de niños y, así, reforzar las diferentes funciones y actividades cerebrales.



Figura 1. Mazo de 28 cartas
Fuente: elaboración propia

Una de las razones por la cual se crea un prototipo físico y no virtual (App), es disminuir el aislamiento del niño y la niña, puesto que, según estudios de profesionales en psicología, los medios virtuales causan manifestaciones tanto visuales como cerebrales que afectan el comportamiento del niño, es decir, este tipo de medios influye en la forma como interactúa el niño o la niña con la sociedad y evita la inmersión en el mundo real (García, 2014).

Asimismo, este tipo de material favorece el desarrollo cognitivo, memorización, conocimiento de su entorno a nivel nacional, al promover, de igual manera, el fortalecimiento de la comunicación e interacción social para lograr superar los síntomas fundamentales del autismo. Así entonces, constituye un material integrado por la psicología y el diseño.

El nombre de este prototipo es *Savant*, y su slogan es *Mi mundo interno* (véase figura 2). Desarrolla una modalidad de juego simple pero divertida, para enseñar de forma didáctica las diferentes temáticas que cada especialista en *neuropsicología* crea pertinente, según las terapias a realizar con ellos y ellas. También le permite al neuropsicólogo(a) decidir qué tipo de actividades quiere realizar con el prototipo, puesto que, como se ha mencionado, es una herramienta integral y flexible.



Figura 2. Marca y slogan
Fuente: elaboración propia

Mecánica Principal del Juego

Para iniciar el juego se necesita que el número de jugadores o jugadoras sean 2 o 4 y se ubiquen uno al lado del otro (véase figura 3). Luego, a cada jugador se le reparte al azar una carta de apoyo para que sepa el grupo de especie del animal, letra y color que tiene que armar; seguido de esto, dependiendo del número de jugadores, se reparte el número de cartas, es decir, si son 2 jugadores, a cada uno(a) le corresponderá 14 cartas, y si son de 4 jugadores, a cada uno(a) le corresponderá 7 cartas. Se tendrá un mazo complementario para que cada jugador pueda tomar cartas y poder armar el grupo que le corresponde. El jugador que primero complete el grupo antes dicho, y por orden alfabético, será el ganador.



Figura 3. Marca y slogan
Fuente: elaboración propia

Otro tipo de mecánicas:

- Agrupar por colores
- Agrupar por especies
- Agrupar por localidades
- Ordenar los números de menor a mayor

Reglas de juego:

- En caso de que el jugador(a) tenga alguna carta que no corresponde al color del grupo que debe armar, deberá tomar otra carta y soltar la carta que no corresponde, puesto que solamente se permite tener 7 cartas en caso de 4 jugadores, y 14 cartas en caso de 2 jugadores.
- El jugador(a) sólo puede “comer” (tomar) una carta por cada turno.
- El jugador(a) que complete el grupo que le corresponde, gana si tiene todo su grupo de letras completo y en orden alfabético.
- No se podrá ver de qué color son las cartas del mazo complementario.

Nota: de igual forma, el juego también se puede usar como instructivo para explicar las vocales, las mayúsculas y minúsculas, los fonemas, los números, entre otros, pues esto depende de lo que el especialista le quiera dar a conocer al niño y niña autista.

Finalmente, se demuestra el importante trabajo que tiene el Diseñador Visual en la sociedad, al crear herramientas para mejorar la calidad de vida de las personas, en este caso de los niños y niñas con autismo, dándoles a ellos y ellas un material para llevar a cabo sus habilidades, puesto que es una población que ha sido excluida de la educación.

Referencias

- García, L. (enero-junio, 2014). El autismo, una condición del pensamiento. *Folios de Humanidades y Pedagogía*, 1, 27-36. Recuperado de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/FHP/article/view/2554/2367>
- Gardner, H. (1983). *Inteligencias múltiples*. Recuperado en <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40075791/La_Teoria_de_las_Inteligencias_Multiples_cortad.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLa_Teoria_de_las_Inteligencias_Multiples.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20190902%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20190902T235717Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=c5cadf691695fb5b981dd0723b55ff96dc50d40d21d52f427ec9224ffec66b1>
- MacGuffin. (2018). *Qué es el Design Thinking*. Madrid, España. Recuperado de <https://www.macguffin.es/blog/qu%C3%A9-es-el-design-thinking>
- Martoz, J. (enero, 2005). Intervención educativa en autismo desde una perspectiva psicológica. *Revista de Neurología*, 40(1). Recuperado de <https://www.neurologia.com/articulo/2005055>
- Mootee, I. (Ed.). (2014). *Design Thinking para la innovación estratégica*. Madrid, España: Empresa Activa Editorial.
- Riviére, Á. (2001). *Orientaciones para la intervención educativa*. Madrid: Editorial Fernández Ferraz.



INNOVACIÓN SOCIAL Y DISEÑO PARTICIPATIVO PARA LA TRANSFORMACIÓN SOSTENIBLE DE LA PLAYA DE JUANCHACO

Entorno Ambiente

Stephanía Silva Salazar

stephania62551@gmail.com

Laura Albarracín, Laura Sofía Duque, Juan
Fernando Lopera, Aura Lozano

Universidad ICESI

Semillero Espacio D+E+I

Cali - Valle del Cauca.

Palabras Clave:

Innovación social,
impacto ambiental,
plástico recuperado,
prácticas sostenibles,
transformación cultural.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.6>

Resumen

El proyecto aborda la problemática de contaminación por desechos plásticos en la playa de Juanchaco, provocada por la ausencia de un sistema de gestión de basuras, las condiciones geográficas de la zona y el flujo de turistas que incrementa la cantidad de residuos. Estos factores han causado la acumulación de desechos a la intemperie, para afectar de manera negativa la dinámica ecosistémica, en detrimento de la calidad de vida y el desarrollo regional. Por esto, desde el diseño y la innovación social, se quiere intervenir la playa de Juanchaco de mano con la comunidad, para generar un impacto transformador en su calidad de vida. Se utilizó la etnografía como metodología para realizar un análisis cultural de los habitantes, partiendo de un estudio sistemático, consistente en la observación y participación con agentes de la comunidad. Así, se exploró y comprendió sobre aspectos de la forma de vida, cosmovisión y patrones de comportamiento de los habitantes. Esto para facilitar la ideación y materialización de una propuesta de diseño que armonice la situación descrita. Desde la identificación de oportunidades, se aplicaron herramientas de Design thinking que, en complemento con la observación y experimentación, permitieron entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Con la implementación del proyecto, se espera que la comunidad de Juanchaco se integre en el cuidado de la playa y llegue a resignificar los residuos como punto de partida para un proceso constructivo que, a su vez, permita la apropiación, conservación y transmisión de los aspectos sociales tradicionales que los caracteriza como comunidad.

Introducción

Colombia es el único país en Suramérica con acceso a dos océanos: el Pacífico y el Atlántico. Esto la convierte en un atractivo para inversión, por el fácil acceso de mercancía, la explotación y cuidado de los recursos oceánicos y otras ventajas, como es el caso del puerto de Buenaventura. Esta ciudad, además de ser motor de desarrollo económico, es parte del Parque Nacional Natural Uramba Bahía Málaga, zona en la que se conservan ecosistemas marinos y costeros, se articulan prácticas tradicionales orientadas al fortalecimiento de la dinámica cultural y organización social (Parques Nacionales Naturales de Colombia, 2019).

Sin embargo, los estudios afirman que en esta región se presentan las tasas más altas de pobreza multidimensional (33.3 %), lo que hace que sea menos atractiva para inversión estatal y, por el contrario, es marginada (Resultados de pobreza en 2018 por regiones y ciudades, 2019; Rodas, 2017). Esto ha generado escasez en los recursos básicos y un gran problema de salubridad con el mal manejo de desechos.

Esta situación afecta, también, a las zonas aledañas al puerto, pues las corrientes de mar y viento arrastran los desperdicios hacia otros territorios. Una de las playas más afectadas al noroeste de Buenaventura, es Juanchaco. La economía de este poblado, se centra en la extracción de madera, pesca artesanal, recolección de piangua y el turismo (Molina Moreira, 2017); así mismo, se enfrenta a una problemática por acumulación de desechos en su playa. Gran parte de isleños y turistas no hacen buena disposición de los residuos que generan,

no se gestiona la recolección ni existe un proceso para el tratamiento de basuras, por lo cual la mayoría de éstas termina en la playa y el océano, para desmejorar las condiciones del ecosistema.

Frente a esto, se identificó la necesidad de generar una estrategia que impulse una transformación cultural, al partir de un análisis en tres niveles: artefactos, valores y supuestos. El primero representa el análisis de la parte visible de la actividad cultural; el segundo profundiza en la población, los artefactos y comportamiento de los habitantes; y el tercero analiza sus creencias fundamentales (Guevara Montesinos, 2017).

Ahora, para concretar esta transformación, se plantearon cinco fases importantes: a) determinar los aspectos sociales y tradicionales característicos de la comunidad con la que se va a trabajar; b) identificar las causas de las prácticas no sostenibles que persisten a pesar de las consecuencias; c) identificar impulsores potenciales (aliados) para el cambio -en el cumplimiento y búsqueda de impulsores se encuentra a EcoPAZífico, un colectivo con el deseo de liberar al océano de los desechos plásticos y contribuir al bienestar del planeta a partir de la implementación de sistemas de reciclaje, junto con programas educativos-; d) estimular iniciativas para sensibilizar a los habitantes de la isla, acerca de los beneficios medioambientales, económicos y sociales de hacer buena disposición de los residuos; e) gestionar la resistencia al cambio que muestra la población, al evidenciar las consecuencias de la problemática tanto para ellos como para los 1.5 millones de animales que mueren por consumo de plástico anualmente (Serrano, 2019).

Además, se desea generar transformación a partir de la innovación social, para lograr llegar a ideas nuevas sobre productos, servicios y modelos de negocio que satisfagan las necesidades de los nativos. Esto, no sólo para mitigar la problemática alrededor de los residuos, sino para impulsar el progreso socioeconómico de Juanchaco y considerar una visión sostenible a largo plazo, con una solución escalable y replicable en otros contextos que vivan situaciones similares.

Metodología

El proyecto consideró un componente social determinante; así entonces, la metodología tuvo en cuenta la participación de la comunidad, y en este sentido, abarcó tres etapas: exploración, definición y materialización, donde el trabajo colaborativo fue clave para alcanzar los objetivos. Esto se conjugó con la metodología de Design thinking, que permite entender y centrarse en el usuario y su contexto.

Exploración: esta etapa se enfocó en conocer y analizar la cosmovisión de la población de Juanchaco de forma integral, para identificar sus aspectos culturales y percepciones. Con la utilización de herramientas para la comprensión del ser, tales como mapas de empatía, entrevistas y encuestas que permitieron obtener información de primera mano. La observación, fotografía y trabajo con la comunidad facilitaron la comprensión y diagnóstico de la problemática.

Definición: tras diagnosticar el problema y definir los objetivos para llegar a una solución, desde esta metodología participativa, se definieron requerimientos para generar un sistema de solución. Luego, utilizando herramientas de ideación, planteamiento de futuros y escenarios ideales, se llegó al planteamiento de posibles soluciones que mitiguen la problemática ambiental en Juanchaco, con miras a generar una mejora en su calidad de vida.

Posteriormente, la evaluación de las propuestas se realizó bajo criterios de impacto social, aceptación por parte de la comunidad, generación de beneficios económicos y ambientales y factibilidad desde los aspectos técnicos y de fabricación. De esta manera, se asegura éste como un proyecto deseable, viable y factible, acorde a la problemática ambiental y al desarrollo sostenible de la comunidad.

Materialización: por último, se probó la propuesta de diseño para hacer una validación en contexto con los usuarios reales. La experimentación y la iteración sobre la propuesta permitieron construir una solución a la medida, evaluando, por medio de observación y registro cuantificable, el cumplimiento de los objetivos propuestos. Después de permitir a los usuarios interactuar con el artefacto, se tomaron comentarios y opiniones por parte de las personas involucradas.

Resultados

Con el desarrollo de la primera etapa, se hizo evidente la problemática de basuras en Juanchaco, la que trae consecuencias ambientales, sociales, económicas y culturales, afectando la calidad de vida de los nativos de la isla.

De esta manera, se identificó que los residuos llegan a la isla de tres maneras: la primera corresponde a las corrientes oceánicas y vientos que concentran residuos plásticos, para formar islas que se desplazan a lo largo de la costa Pacífica. Según el artículo de Helen Briggs en la BBC news, estas concentraciones de basura pueden contener, por lo menos, 80.000 toneladas de plástico. Debido a la posición geográfica de Juanchaco, que se encuentra en un estrecho canal rocoso (Cioh.org.co, 2019), se genera un asentamiento sin salida de residuos plásticos proveniente de las corrientes marítimas mencionadas, ocasionando que se recojan hasta tres toneladas de basura en un fin de semana, dato comprobado en el trabajo de campo.

La segunda es el consumo eufórico de productos desechables en la isla y su mala disposición. Esto se debe a factores asociados a costos, comodidad y el difícil acceso a elementos básicos como el agua. Tercero, la falta de involucramiento de los nativos de Juanchaco con el manejo de las basuras acumuladas en la playa, lo que pone en riesgo al ecosistema.

Así, se evidenció que los espacios con fines de expresión artística y cultural, terminan como lugar de disposición final de los desechos, ya que en la isla no hay otro lugar en el que los residuos puedan permanecer mientras un barco de la armada nacional llega a recogerlos, para generar problemas de salubridad en el ambiente, como se evidencia en la figura 1.



Figura 1. Tarima artística llena de basura en Juanchaco
Fuente: Trabajo de campo del semillero espacio D+E+I, 2019.

Con la participación en una brigada de limpieza en conjunto con la fundación EcoPAZcífico, los integrantes del proyecto, nativos y voluntarios intervinieron un área de la playa de Juanchaco. La jornada de limpieza estuvo dividida en dos fases: en la mañana, el proceso de recolección de desechos plásticos, principalmente, Poliestireno Expandido (PET), PS y PEBD, de los cuales se recolectaron, aproximadamente, 950 kilos en una jornada de trabajo.

— Etapa 1:



Figura 2. Sector de la playa a intervenir
Fuente: Trabajo de campo semillero espacio D+E+I, 2019.



Figura 3. Recolección de residuos

Fuente: Trabajo de campo semillero espacio D+E+I, 2019

Al finalizar la primera fase del proyecto, se encontró que los residuos encontrados son, en gran parte, derivados del plástico e, incluso, también se encontró que muchos miembros de la comunidad aportan a la problemática ambiental, debido a que tienen prácticas que atentan contra el cuidado de la playa. Esto se debe a que los habitantes de Juanchaco tienen como prioridad, la extracción de madera y la pesca artesanal, y dejan a un lado la limpieza de la playa, pues dicha actividad no es considerada como fuente de ingresos extra o de beneficios.

Luego, en la jornada de la tarde, se dedicó a la separación y limpieza del material recolectado para su disposición y transformación (véase figura 4). Esta última fase permitió resignificar el concepto de basura a Maparé, determinado por la organización como Material para revivir, utilizado en la realización de una composición artística con niños y personas de la comunidad que participaron en la brigada. El Maparé es la materia prima para el desarrollo artístico y cultural de la comunidad.

— Etapa2:



Figura 4. Separación y limpieza de Maparé

Fuente: Trabajo de campo semillero espacio D+E+I, 2019.

Un ejemplo de lo que se puede llegar a crear con esta iniciativa, se puede ver reflejado en la pieza que se realizó con el material recolectado en la jornada de limpieza. En esencia, con la creación de esta pieza grafica se pretende resaltar la diversidad de fauna y el valor de la naturaleza por la que se destaca Juanchaco. Creada con material recolectado de su playa, esta pieza artística será parte de una exposición de arte en la ciudad de Cali, que tendrá como tema central el arte construido a partir de la recuperación de desechos (véase figura 5).



*Figura 5. Pieza realizada a partir del Maparé
Fuente: Trabajo de campo semillero espacio D+E+I, 2019.*

De esta manera, el proyecto busca resignificar los desperdicios que se generan o llegan a la playa, por medio de un ciclo que permita expresar, de manera artística, las labores alrededor de la responsabilidad ambiental, de manera que se puedan convertir en fuentes alternativas de ingresos monetarios para las familias, con la generación de productos a base de plástico recuperado, que muestren y resalten aspectos culturales y sociales que resalten a la zona Pacífica y su gente.

Lo anterior, al permitir que la expresión artística se constituya en un motor desarrollo y visibilidad para la comunidad, con la transformación de los residuos plásticos y su integración en un ciclo que comprenda desde la recolección hasta la transformación de productos o piezas, combinando saberes de jóvenes con experiencia y vivencias de los adultos. Con la implementación de un sistema de aprendizaje gráfico, donde se ilustren diversas formas de hacer productos, a través de manuales gráficos y técnicas de construcción básicas que faciliten la expresión de un arte diferente.

De la misma forma, se quiere aprovechar la intervención de aquellos individuos de la comunidad que son reconocidos por ser la voz de cambio en los jóvenes, como promotores de nuevos hábitos de reciclaje y reutilización de desperdicios, para convertir a la juventud en monitores y gestores de cuidado y bienestar de la isla.

Referencias

- Cioh.org.co. (2019). Canales de acceso [Mensaje en sitio web]. Recuperado de <https://www.cioh.org.co/derrotero/index.php>
- Guevara Montesinos, O. (17 de mayo de 2017). ¿Cómo realizar una transformación cultural en las organizaciones? [Mensaje en sitio web]. Recuperado de <https://www.esan.edu.pe/conexion/actualidad/2017/05/17/como-realizar-una-transformacion-cultural-en-las-organizaciones/>
- Molina Moreira, M.N. (julio-diciembre, 2017). Diagnóstico del manejo de residuos sólidos en el Parque Histórico Guayaquil. La Granja, 26(2), 84-105. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6094543>
- Parques Nacionales Naturales de Colombia. (18 de octubre de 2019). Parques Nacionales Naturales de Colombia. [Mensaje en sitio web]. Recuperado de <http://www.parquesnacionales.gov.co/portal/es/ecoturismo/region-pacifico/parque-nacional-natural-uramba-bahia-malaga/>
- Resultados de pobreza en 2018 por regiones y ciudades. (15 de julio de 2019) ¿Y dónde están los pobres de Colombia? [Mensaje en sitio web]. Recuperado de <https://www.dinero.com/economia/articulo/resultados-de-pobreza-en-2018-por-regiones-y-ciudades/270554>
- Rodas, A. (22 de mayo de 2017). Buenaventura, el puerto del Pacífico condenado al olvido y la violencia [Mensaje en sitio web]. Recuperado de <https://prensarural.org/spip/spip.php?article21540>
- Serrano, S. (9 de mayo de 2019). La caleña que lucha contra la contaminación con plástico en el Pacífico. El País. Recuperado de <https://www.elpais.com.co/valle/la-calena-que-lucha-contra-la-contaminacion-con-plastico-en-el-pacifico.html>



SERGIO TRUJILLO Y SU TRABAJO TIPOGRÁFICO PARA LA REVISTA DE LAS INDIAS EN LOS AÑOS 1936 Y 1937

Entorno Cultura

David Porras Cortes
Dporras673@gmail.com
Politécnico Gran Colombiano, sede Bogotá.
Diseño, artefacto y sociedad
Bogotá D.C., Cundinamarca.

Palabras Clave: Comunicación, cultura,
sociedad y tipografía.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.7>

Resumen

Conocer la historia del diseño gráfico en Colombia, y más aún en tipografía, conectó el inicio de la investigación con Sergio Trujillo Magnenat, artista multidisciplinario que en la República liberal trabajó con el Ministerio de Educación. En una época donde se pretendía una sociedad colombiana más letrada, cuando se creó la Revista de Las Indias, como una dependencia para coordinar esfuerzos en la difusión de la cultura colombiana (Betancourt, 2016). Además de conocer los contextos cultural y político que permearon su trabajo y cohabitaron con su quehacer en tipografía, con un proyecto de expansión de la cultura colombiana en una sociedad de alfabetización tardía, donde se leía poco (Silva, 2005). Lo que abrió la pregunta: ¿Cuál es la responsabilidad con la que un diseñador joven puede nutrir su trabajo en comunicación visual usando la tipografía? Porque no sólo el fundamento técnico-estético de la forma es importante, sino el fundamento consciente de comunicación que genera en el lector una tipografía que une el lenguaje visual con el verbal en un contexto real (Frascara, 2017), como lo fue el titulado: *Caballitos de Ráquira* de Germán Arceniegas (Revista de las Indias, 1936) cuenta la historia y abre la invitación a conocer la tienda de juguetes en un pueblo que hoy llaman la ciudad cerámica de Boyacá. Como una conclusión, se tiene que la tipografía cohabita con el ser humano en todos los aspectos de la vida, y se constituye en el primer medio de comunicación con el público, a la vez que es un recurso transversal en los contextos social, cultural y político, como agente comunicador de las ideas.

Introducción

Como diseñar tipografías ha sido una inquietud al ver letras por doquier en el día a día en la ciudad, y al asumir la carrera de diseño gráfico, esta curiosidad ha ido en crecimiento al querer conocer cómo se desarrolló el diseño colombiano en el ámbito tipográfico.

Al hacer parte del semillero Diseño, artefacto y sociedad, además de una cierta curiosidad, también se pensó en una ampliación de fronteras para concebir el diseño de otras maneras. En este sentido, la profesora Victoria Peters encabeza un proyecto de investigación sobre el trabajo de Sergio Trujillo Magnenat, en su presentación se puede apreciar el trabajo que él realizó en tipografía; así mismo, se acotó el tema a trabajar, lo cual condujo al primer volumen de la *Revista de Las Indias*.

De ahí la importancia por responder a la pregunta: ¿Cuál es la responsabilidad con la que un diseñador joven puede nutrir su trabajo en comunicación visual usando la tipografía? Porque, ahora, es fácil usar y desechar la tipografía, vista como un objeto con él que los jóvenes tienen la facilidad de descargar gratuitamente cualquier fuente, sin reconocimiento al diseñador y, también, para cumplir una función meramente estética, con la consecuente pérdida de la manualidad y uso del papel para bocetar y realizar un diseño tipográfico, el que llega a un lector, un lector colombiano que merece ver y reconocer un diseño realizado desde sus compadres.

METODOLOGÍA

Para iniciar, es fundamental hacer una caracterización de Sergio Trujillo, nacido en Manzanara (Colombia) en 1911, un artista multidisciplinar que fue pintor, escultor, muralista, ilustrador, fotógrafo, ceramista y, también, diseño muebles. Además, trabajó para el Ministerio de Educación, diseñando la tipografía para la Revista de Las Indias, la cual, en sus primeros años de 1936 a 1938, fue financiada por dicho Ministerio, y publicada solamente al nivel nacional. Al revisar documentos en la Biblioteca Luis Ángel Arango de Bogotá, se localizaron los ejemplares de la Revista, donde, en los años de 1936 a 1937, se encontraron 25 diseños tipográficos realizados por parte de Sergio Trujillo, con inclusión del diseño del Ministerio, bibliografía y sumarios.

El trabajo se centra en el periodo de la Republica liberal, liderada por Alfonso López Pumarejo, en su primer periodo presidencial de 1934 a 1938. Época donde la Revista de las Indias nace como el órgano difusor de cultura del Ministerio de Educación, acompañada del Proyecto de Cultura Aldeana, éste creado para educar al pueblo colombiano, debido al alto analfabetismo en la población adulta, sobre todo, en un contexto donde se leía poco y, en lugares distantes de la capital, el único referente en letras era el impartido por la iglesia. No obstante, hay que entender que la Revista era concebida como una catedra de alta cultura, como lo expone Betancourt Mendieta (2016), y que en ella se centró el quehacer intelectual de la cultura hegemónica de la época -y entender a la biblioteca no como un depósito, sino como un lugar donde los libros llevan cultura a las personas-.

Al mismo tiempo, indagar cómo en la Revista se empieza a retratar la literatura nacional, política y quehacer colombiano, bajo la mirada de unos pocos, que dejan la labor de divulgación cultural solamente en la alta cultura con una mirada hegemónica sobre la sociedad, e, igualmente, dejando que la historia se cuente a través de ellos. Aunque se puede notar que estos intelectuales también eran permeados por el trabajo de la cultura popular; esto se aprecia en el título: Caballitos de Ráquira, escrito por Germán Arceniegas, en el cual se puede visualizar una composición tipográfica con una caligrafía, y otro palo seco para darle el título a la historia de los juguetes de Ráquira.

Ahora bien, para conocer el marco teórico y abrir la reflexión sobre el papel del diseñador tipográfico en el contexto actual, se acoge la metáfora de Cecilia Mazzeo (2017), para entender al diseñador actual desde dos puntos de vista: el por qué hace y para qué hace. En la actualidad, en la era digital, se tiene a un joven diseñador con un montón de recursos en la red, pero también ¿cuál es la realidad de los diseñadores contemporáneos y cómo proyectan su labor en el diseño? Ahora se ha aprendido que descargar una tipografía es más rápido, sencillo y, en términos económicos, más barato que diseñarla; en contraste al pasado, cuando el artista no tenía otro recurso que sus propias manos. Un recurso que en la ciudad de Valledupar -costa Caribe en Colombia-, aún no está perdido, porque existe un trabajador que pinta avisos en las paredes, el mismo que podría hacer la señalización de un parqueadero, de un restaurante o que puede hacer los letreros de los carros de transporte público, grafías de buses que en la ciudad de Bogotá se niegan a desaparecer.

Así mismo, y si se pudiera seguir hacia atrás en el tiempo, mostrarles a los jóvenes que nuestras tipografías locales han estado en su camino toda la vida, porque, igualmente, se podría pensar en la evolución de los negocios de barrio, donde en la zapatería, en su puerta, había un rótulo hecho a mano que anunciaba su labor, al igual que la modista o en la peluquería.

De esta manera, en la Revista de Las Indias se aprecia un trabajo tipográfico para poemas, artículos, descubrimientos arqueológicos y otros. Entonces, la dualidad de los jóvenes podría definirse en el quehacer digital versus el quehacer manual, además de, como lo expone Frascara (2017), ayudarle al diseñador joven a aprender, sobre todo, a observar la historia en diseño, y que la sociedad misma muestra caminos para diseñar, caminos ajenos a la visión de la universidad, otros caminos que son los populares y que, como jóvenes diseñadores, se puede tomar la misma idea de la Revista para difundir el quehacer actual, para evitar la facilidad de usar recursos de otros lugares, y empezar a diseñar con la propia cultura, para asumir el papel de diseñadores que comunican desde su localidad.

Pensando el diseño desde la tipografía diseñada por Sergio Trujillo en *Caballitos de Ráquira* y *Constructores de caminos*, como antepasados, quienes sin voz tuvieron que dejar su historia en manos de la cultura hegemónica del momento, personas que pensaban en futuros inciertos, que querían construir el futuro con un pensamiento ajeno a nuestro contexto real. El futuro cultural del país, que ya estaba siendo retratado por artesanos que en Ráquira hacían juguetes de madera y constructores de caminos que labraban su andar, dejaron muestra de lo que se hacía en el país y se plasmaba en los títulos de la Revista (véase figura 1).

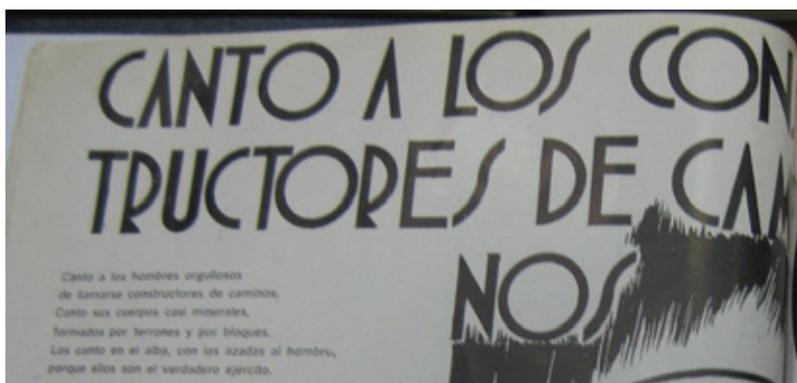
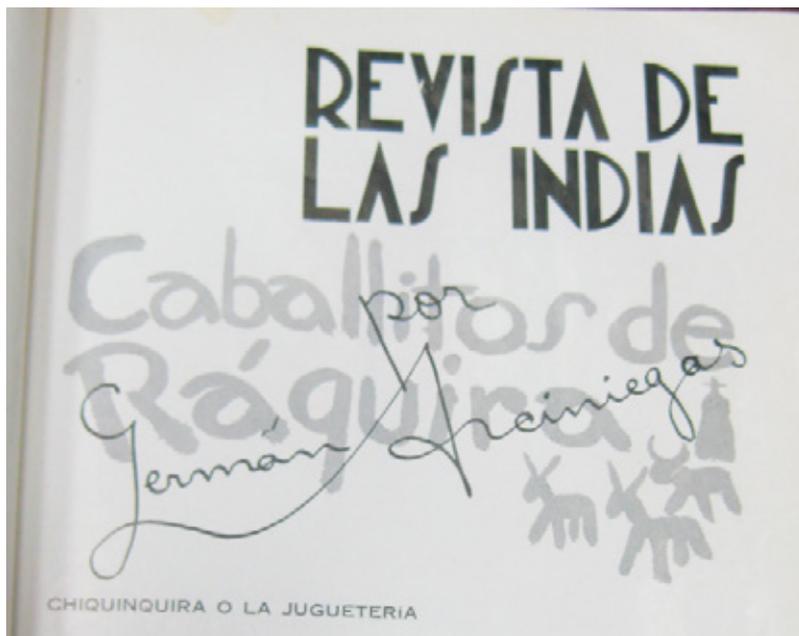


Figura 1. Título de poema

Fuente: Revista de las Indias, volumen 1, agosto, 1936, p.80.

Para los constructores se tiene una fuente palo seco, geométrico y contundente. La fuerza que se encuentra en sus remates geométricos, muestra la contundencia con la que se abrieron los caminos en Colombia. Catalogar estas tipografías constituyó el primer paso en la investigación, en que página están, el número de volumen y año de publicación. En ese sentido, darle una categoría a la tipografía, ya que se cuenta con distintos tipos, entre serifas, palo seco y caligráficas u otras composiciones donde existen dos tipos. Esto, además, sirvió para evaluar el estado del arte.



*Figura2. Caballitos de Ráquira, escrito por Germán Arceniegas
Fuente: Revista de las Indias, volumen 3, septiembre, 1936, p.3.*

Otro título, anteriormente mencionado, es el de Caballitos de Ráquira (véase figura 2), una tipografía menos estilizada que la anterior, con un tono infantil y, sobre todo, se nota que fue hecha a mano, además de ser un título compuesto por dos tipografías.

Puesto que en toda la Revista se trabajan diferentes familias tipográficas, también es pertinente observar cómo estas mismas evolucionan con el contenido de la Revista, y que no es lo mismo hablar en un poema como Miedo a Regreso con islas y jazmín, donde los contrastes de cada uno en la Revista, son evidentes, y una sola ruta tipográfica comunicaría lo que el escritor quiere decir en el texto, aunque la identidad constructiva de la tipografía se mantiene a lo largo de todos los títulos, y esos diferentes usos de la misma, muestra la propia diversidad de temas a contar en Colombia.

Conclusiones

En primer lugar, para los diseñadores jóvenes y próximos, acercarse al proyecto de investigación que encabeza la profesora Victoria Peters, en el semillero Diseño, artefacto y sociedad, los textos realizados a partir de este trabajo en tipografía, colaboran para apreciar la investigación en diseño como parte fundamental de la disciplina, además de contar con la posibilidad de realizar una investigación creación.

La tipografía cohabita con el ser humano en todos los aspectos de la vida, y se constituye en el primer medio de comunicación con el público, a la vez que es un recurso transversal entre los contextos social, cultural y político, como agente comunicador de las ideas.

Al encontrarse en todo tipo de señalética, impresos o medios digitales, ella esta impregnada de un mensaje, en muchos casos, connotativo desde su forma, pero que el público siente; verbigracia, qué sucedería si todo lo escribiera en MAYÚSCULAS, es el típico ejemplo, pero más claro para explicar que las palabras impresas hablan. Como diseñador la expresión es a través de la tipografía que se usa, y la Revista de Las Indias es un ejemplo elocuente, tiene diferentes diseños en todas partes del impreso, pero cada uno va en concordancia con el texto, sin ser dos agentes desconocidos.

Otro rasgo importante es el destinatario de la comunicación. En este caso puntual, al mostrar el qué hacer como colombianos; esto se resalta en la manualidad histórica del momento, y con la manualidad se hace referencia al hacer de diseñadores lejos de las computadoras. De suerte que al rescatar este tema, podría mostrar nuevos mundos en diseño, para desaprender viejos hábitos, como descargar un recurso y usarlo, por el mero acto de cumplir estéticamente, en lugar de engrandecer el diseño local, al encontrar nuevas maneras de comunicar usando el por qué hago y para quién hago, proyectando diferentes soluciones en diseño, pensadas desde la manualidad hacia la localidad, donde el diseñador puede plantearse todas las posibilidades que imagine. Y no cerrando su creatividad a la facilidad de un recurso que no lo deja explorar diferentes mundos de posibilidades.

Como resultado de la investigación y posible trabajo de grado, se pretende rescatar una tipografía completa de las que se encuentran en el primer volumen de la Revista. A su vez, se quiere construir los caracteres faltantes, para desarrollar toda una familia tipográfica, con números incluidos, para buscar su posterior aplicación en un proceso editorial, sea en un periódico, revista o libro en donde se de a conocer la investigación y aplicación del trabajo realizado.

Referencias Bibliográficas

- Betancourt Mendieta, A. (junio, 2016). Revista de las Indias, 1938-1950: La difusión cultural y el mundo letrado. Anuario de Historia Regional y de las Fronteras, 21(2), 125-147.
- Frascara, J. (2017). Enseñando diseño. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Mazzeo, C. (2017). Diseño y sistema: bajo la punta del iceberg. En C. Mazzeo (Ed.), Diseño y sistema (pp.11-17). Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (1936). Ministerio de Educación, 1936-1945. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/propertyvalue-32798.html>
- Silva, R. (2005). República liberal, intelectuales y cultura popular. En Autor (Ed.), República liberal, intelectuales y cultura popular (270-300). Medellín: La Carreta Editores.



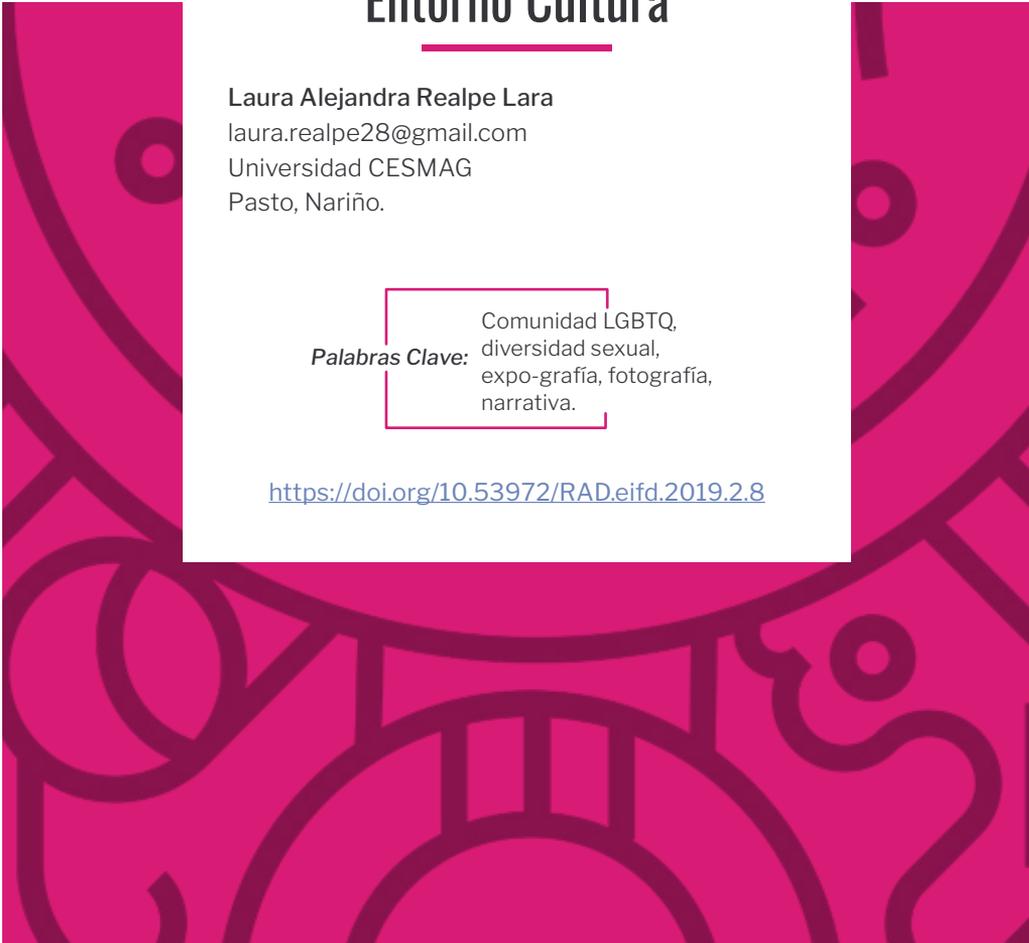
NARRATIVAS VIVENCIALES A TRAVÉS DE LA FOTOGRAFÍA CON LA COMUNIDAD LGBT EN SAN JUAN DE PASTO

Entorno Cultura

Laura Alejandra Realpe Lara
laura.realpe28@gmail.com
Universidad CESMAG
Pasto, Nariño.

Palabras Clave: Comunidad LGBTQ, diversidad sexual, expo-grafía, fotografía, narrativa.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.8>



Resumen

En Colombia, la comunidad de Lesbianas, Gays, Bisexuales, Transgénero y Transexuales (LGBT) ha logrado conseguir algunos derechos; pero, aún se evidencia discriminación, desigualdad y violencia, debido a la hegemonía de una visión social, la homofobia, transfobia, machismo, prejuicios morales, creencias conservadoras, tradicionalismos, religiones timoratas que han ocasionado diversas consecuencias a las personas pertenecientes a dicha comunidad, con consecuencias de opresión, ocultamiento o juzgamiento equivocado, por lo que estas personas temen revelar su orientación sexual o su identidad de género. Se trazaron dos objetivos: i) Construir una narrativa visual por medio de la fotografía de retrato, que represente y refleje los sucesos de vida de jóvenes y adultos LGBT, participantes que son amigos, compañeros y personas con alguna relación, con el fin de transmitir sus historias de vida y mensajes; ii) Realizar una exposición fotográfica en San Juan de Pasto, como un espacio de impacto social, para que el espectador conozca las historias de vida, los retratos y comprenda la diversidad en orientación sexual, género, identidad y expresión de género. Como metodología se acogió el enfoque de Investigación Acción Participación (IAP) y el Design Thinking. Las herramientas para la recolección de información fueron la observación participante y grupo focal. La muestra la conformaron 5 personas, con edades entre 18 a 35 años, pertenecientes a la comunidad LGBTQ. Como conclusión se tiene que la exposición fotográfica se emplea como herramienta que genera impacto social, ya que evidencia las consecuencias de una sociedad con prejuicios ante los retratos de los y las participantes.

Introducción

La libertad para desarrollar la personalidad y vivir plenamente es un derecho y deber en la sociedad. Además de esto, debe ser respetada y promovida por la comunidad, en tanto esta no dañe la integridad ni vulnere la libertad de la otra u otros. Por lo tanto, el género y la sexualidad se encuentran implicadas en el desarrollo personal, y cada país debe garantizarlo. En Colombia se observa una desventaja en el reconocimiento de la comunidad de Lesbianas, Gays, Bisexuales, Transgénero, Transexuales y Travestis (LGBTQ); no obstante, durante la lucha por sus derechos, han logrado conquistar algunos que ya tienen las personas heteronormativas. Sin embargo, luchar por ellos demuestra la desigualdad y discriminación que sufren, donde, por ser una comunidad poco numerosa, los prejuicios y violencia contra ella ocasionan su opresión, ocultamiento y juzgamiento (Ministerio de Educación Nacional y Fondo de Población de las Naciones Unidas, 2016).

Así entonces, en Colombia tener una orientación sexual o identidad de género que no sea la normativa, es sujeto de violencia, asesinato o rechazo social, como lo reportan los 405 casos registrado por discriminación, homicidios, violencia policial y víctimas del conflicto armado, desde el 2012 hasta el 2015 (Colombia Diversa, Santa María y Caribe Afirmativo, 2015). Son manifestaciones que muestran que en Colombia la discriminación y la homofobia aún son latentes y alarmantes, que no sólo se ve reflejada por parte de los padres o comunidad sino, también, en instituciones educativas, gubernamentales y otras (El Espectador, 2017). Como consecuencia, muchas personas temen revelar su orientación sexual e identidad

de género por cuestiones religiosas y fuertes lazos familiares, como sucede en la ciudad de Pasto. La investigación, entonces, busca compartir historias de vida a través de la fotografía de retrato (Giordano & Méndez, 2001; Abraham, 2015), historias de personas que han luchado para construir con libertad su orientación sexual o identidad de género al interior de una sociedad homofóbica, transfóbica y hegemónica.

Retratos íntimos, encuentros con amigos personales, familia, extraños que se vuelven amigos, retratados en sus dormitorios o lugares íntimos, donde pueden ser ellos mismos sin prejuicios sociales. Ellos deciden cómo desean ser retratados y qué fragmentos de sus historias desean compartir, para buscar, así, visibilizar a su comunidad a partir de sus historias, brindar un apoyo a personas LGBTQ, al manifestar que no están solas o solos, porque también han vivido lo mismo. Uno de los objetivos de la investigación, es socializar el resultado mediante una exposición fotográfica en la ciudad de Pasto, para generar un aporte a la lucha colectiva y las transformaciones sociales y personales.

Metodología

El enfoque del estudio fue la Investigación Acción Participativa (IAP), el cual integra la investigación, la acción social y la participación activa de los participantes en el proceso investigativo y de intervención, para construir el conocimiento colectivo con la fundamentación teórica-práctica y la intersubjetividad (López & Scandroglio, 2007). Como diseño y herramienta en la intervención, la participación activa de las personas de la comunidad LGBTQ participaron tomando decisiones, contando sus historias, decidiendo en las fotografías y apropiándose del proceso que se realizó.

Mientras que para la ejecución de la producción y desarrollo del proceso creativo se realizaron desde la perspectiva del Design Thinking, donde las etapas aportaron al desarrollo del proyecto, con una situación problemática como un todo (emoción, cognitivo y estético), en el contexto que afecta el bienestar de la vida de las personas; por ello, se deben situar en el centro del proceso, en este caso, a las personas pertenecientes a la comunidad LGBTQ (Maluenda & Dubó, 2018).

Como herramientas para la recolección de la información, se acogieron la observación participativa y el grupo focal.

La muestra de participantes la conformaron 5 personas, con edades entre 18 a 35 años, de diferentes estratos socioeconómicos, nivel educativo, pertenecientes a la comunidad LGBTQ, que tengan una relación cercana con la persona que realiza la investigación.

Resultados

El proyecto se encuentra en curso, por lo que se tienen resultados parciales de la realización de los retratos con los participantes y de la exposición fotográfica realizada en la ciudad de Pasto. En cuanto a las sesiones fotográficas, se retrató a cinco personas que estuvieron dispuestas a compartir sus historias sobre su orientación sexual o identidad de género, quienes permitieron un encuentro íntimo en el ambiente en donde viven, para tomar, así, un fragmento de sus vidas y sentimientos a través de la fotografía.

En la redacción de los relatos, el objetivo es que ellos escriban lo que deseen, llegando a variar entre participantes que escriben para sus seres queridos hasta pequeños fragmentos de sus historias de vida. En el encuentro de la escucha de las historias, se conoce más de ellos, al conmover e invitar a conocer más sobre ellos, abrir y dar la oportunidad de manifestarse y expresar sus deseos, además de cómo desearían y quieren relacionarse, ser tratados y ser vistos por las demás personas.

La primera historia es la de Danilo (véase figura 1), un chico de Brasil que actualmente reside en Pasto por un intercambio interuniversitario. Danilo comparte un escrito en el que cuenta todo el proceso que él vivió antes de manifestarle a su familia sobre su orientación sexual, cuenta que vivió mucho tiempo reprimiendo lo que él era realmente, para encajar en la sociedad hegemónica.



*Figura 1. Retrato de Danilo
Fuente: Archivo
fotográfico del autor*

Se cita un apartado del relato escrito por Danilo, que evidencia la situación que vivió con su familia:

De todos los niños de mi clase, yo era el que tenía la letra más bella (...) Ahí me descubrieron, tuve que esconder un secreto. Traté de cambiar mi voz, mi forma, mis gestos. Intenté en todos los sentidos evitar que la flor que nació conmigo creciera frondosa, me convertí en alguien introvertido y asustado. Si hubiera estado orgulloso de mi letra, no habría escuchado un cierto sermón sobre los diferentes. Nadie más que yo tiene el control de mi felicidad, y creo que es menos agotador tratar de ser feliz que perfecto. Finalmente, diré que te amo mamá.

La segunda historia es la de Diego (véase figura 2), la persona con quien, como menciona la investigadora, “yo he compartido toda mi vida con él”, se ha retratado desde hace más de cuatro años. Diego vive con libertad su orientación sexual y su amor con un chico, quienes comparten una relación estable. Durante el proceso de realización de la fotografía y al compartir más su vida, permitió que en estos espacios se conociera más cosas sobre él, su proceso y crecimiento personal.



Figura 2. Retrato de Diego

*Fuente: Archivo
fotográfico del autor*

Se observa, principalmente, en este párrafo de su carta, sobre la importancia que tuvo para él, aceptar y encontrar el amor e identidad y, “A veces, en el proceso de descubrir bien quién eres te pierdes un poco, no sabes bien qué hacer, te sientes solo y en las sombras, pero luego encuentras apoyo y compañía y eso hace todo el proceso más llevadero”.

La tercera historia es la de Jorge (véase figura 3), quien decide escribir algo para su abuela y agradecerle por su apoyo en todo su desarrollo.



Figura 3. Retrato de Jorge

*Fuente: Archivo
fotográfico del autor*

El siguiente es un aparte de la carta de Jorge, dirigida a su abuela:

Abuela a tres años de tu partida. Aún no me acostumbro me haces falta en momentos de mi vida que han sido cruciales para mi desarrollo, tengo claro que todas las enseñanzas que me diste me han servido para salir adelante. No me he dejado caer y he sido constante. Tu amor viejito será eterno en mi alma.

La cuarta historia es la de Valentina (véase figura 4), una mujer trans que, actualmente, está iniciando su proceso de transición. Ella cuenta que, por miedo a una reacción negativa de su madre, tuvo que reprimir por mucho tiempo aquello que sentía en su proceso de reconocimiento como una mujer. Cuenta que cada día está logrando ser lo que ella desea y, gracias a esto, se siente segura de sí misma.



Figura 4. Retrato de Valentina
Fuente: Archivo fotográfico del autor

Valentina relata en su carta, parte de sus vivencias:

Salí del closet dos veces, la primera fue cuando dije que era gay, lo dije porque desconocía el tema de personas trans, me sentía inconforme conmigo misma y comencé a buscar respuestas. No es fácil sentir lo que sentí por muchos años, esa inconformidad al verme en el espejo. Hoy me siento orgullosa de mí, porque estoy logrando ser cada día en quien me gustaría ser, soy una mujer y me siento segura de lo que soy.

La quinta historia es de Bianda (véase figura 5); ella tiene una relación complicada con su madre, porque no acepta su orientación sexual, cuenta que ella encontró el amor con otra mujer y que, gracias a su relación, Bianda decide experimentar y arriesgarse, a pesar de que su madre no la apoye.



Figura 5. Retrato de Bianda
Fuente: Archivo fotográfico del autor

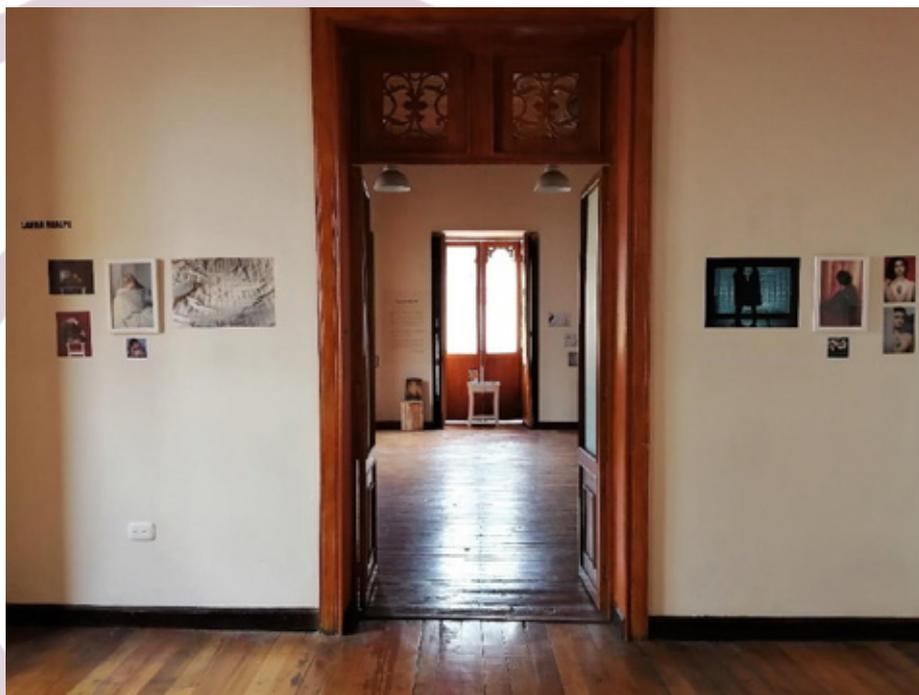
En el relato de Bianda, se puede apreciar la relación con su familia:

Yo no puedo culpar a mi mamá por no entender mi amor. Aunque a mí me tomó mucho tiempo reconocerlo y aceptarlo. Como humanos siempre estamos en búsqueda de construir con los demás. Yo elegí un amor para construir con ella magia y futuro, con ella escogí experimentar y aventurarme con mis pensamientos y sentimientos.

Finalmente, dos historias se presentaron en la exhibición fotográfica Tránsitos de luz, una muestra que fue el resultado del taller de Narrativas visuales en Pasto, con la curaduría de Edith G. Coka. Se tuvo una buena reacción del público, ya sea por la estética que se utiliza en cada una de las fotos, por las personas que aparecen retratadas, y por las cartas y relatos que están contando la realidad y experiencia de los participantes. Algunos asistentes generaron la reflexión y comentaron sobre la importancia de hablar sobre estos temas y retratar situaciones problemáticas, que aún generan impacto en la sociedad y en la vida de las personas que están sumergidas en ella. En la exhibición, los asistentes llegaron a la conclusión de que es necesarios retratar más problemáticas, puesto que en la Ciudad, los trabajos fotográficos que más se caracterizan, se relacionan con paisaje, patrimonio o retratos a comunidades; pero, nadie se atreve a tratar ni exponer temas relacionados con la comunidad LGBTQ en Pasto.

Algunas asistentes comentaron lo importante que es hablar y retratar estos temas, que aún generan impacto en la sociedad, y que son necesarios de retratar, puesto que en la Ciudad, los trabajos fotográficos que más se realizan son en relación con el paisaje, fotografía patrimonial o retratos a comunidades, pero nadie se atreve a tratar temas relacionados a la comunidad LGBT.

Se trató de trabajar con herramientas que no resultaran costosas y se tengan en la mano, para demostrar que no es necesario tener grandes equipos fotográficos y de iluminación, para lograr buenos resultados. La estética de las fotografías generó curiosidad en los espectadores.



*Figura 6. Exhibición fotográfica
Fuente: Archivo fotográfico del autor*

Como resultado del Design Thinking, se evidenció que por medio de la empatía, la comprensión y la relación con los participantes, favoreció el proceso creativo. Se enfocó en cada uno, el retrato como producto desde su centro, con las ideas generadas y las emociones que produce cada una de las fotografías en ellos. Se presentó, no solamente un retrato de una situación problemática sino, también, emociones, momentos, recuerdos y una lucha por la libertad, el amor personal y la felicidad.

Conclusión

La exposición fotográfica se emplea como herramienta que genera impacto social, ya que evidencia ciertas consecuencias de la sociedad que aún forma prejuicios, extremista y conservadora ante los retratos de los y las participantes. Cada historia intenta transmitir sus vivencias y sentimientos a los asistentes de la exposición, para buscar una reflexión y reacción en ellos y ellas, que aporte al cambio social al sensibilizar estas situaciones que se presentan. La exposición fotográfica invita a generar una reflexión y entender las diferencias.

Referencias

- Abraham, L. (26 de agosto de 2015). Breve historia de la fotografía construida [Mensaje en página web Yaconic]. Recuperado de <https://www.yaconic.com/breve-historia-de-la-fotografia-construida/>
- Colombia Diversa, Caribe Afirmativo y Santamaría Fundación. (2015). Cuerpos excluidos, rostros de impunidad. Informe de violencia hacia personas LGBT en Colombia, 2015. Recuperado de <http://colombiadiversa.org/ddhh-lgbt/Informe-Violencia-LGBT-Colombia-DDHH-2015.pdf>
- El Espectador, Redacción. (27 de octubre de 2017). Segunda condena en caso Sergio Urrego: Psicóloga fue sentenciada a 35 meses de prisión. El Espectador. Recuperado de <https://www.elespectador.com/noticias/bogota/segunda-condena-en-caso-sergio-urrego-psicologa-fue-sentenciada-35-meses-de-prision-articulo-711455>
- Giordano, M. & Méndez, P. (2001). El retrato fotográfico en Latinoamérica: testimonio de una identidad. *Tiempos de América*, 8, 121-135. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/TiemposAmerica/article/view/105132/163905>
- López, J. & Scandroglio, B. (2007). De la investigación a la intervención psicosocial: la metodología cualitativa y su integración con la metodología cuantitativa. En A. Blanco & J. Rodríguez (Coords.), *Intervención Psicosocial* (pp. 575-577). Madrid: Pearson Educación.
- Maluenda, J. & Dubó, S. (2018). Estrategia metodológica para enseñar innovación en estudiantes de kinesióloga. *Fem*, 21(5), 235-237. Recuperado de <http://scielo.isciii.es/pdf/fem/v21n5/2014-9832-fem-21-5-235.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia y Fondo de Población de las Naciones Unidas. (2016). *Ambientes escolares libres de discriminación. Orientaciones sexuales e identidades de género no hegemónicas en la escuela. Aspectos para la reflexión.* Recuperado de https://unicef.org.co/sites/default/files/informes/Ambientes%20escolares%20Libres%20de%20Discriminacion%20May%202016_0.pdf



PARADEROS COMPLEMENTARIOS PARA EL TRANSPORTE PÚBLICO EN ESPACIOS REDUCIDOS DE LA ZONA CÉNTRICA EN LA CIUDAD DE SAN JUAN DE PASTO

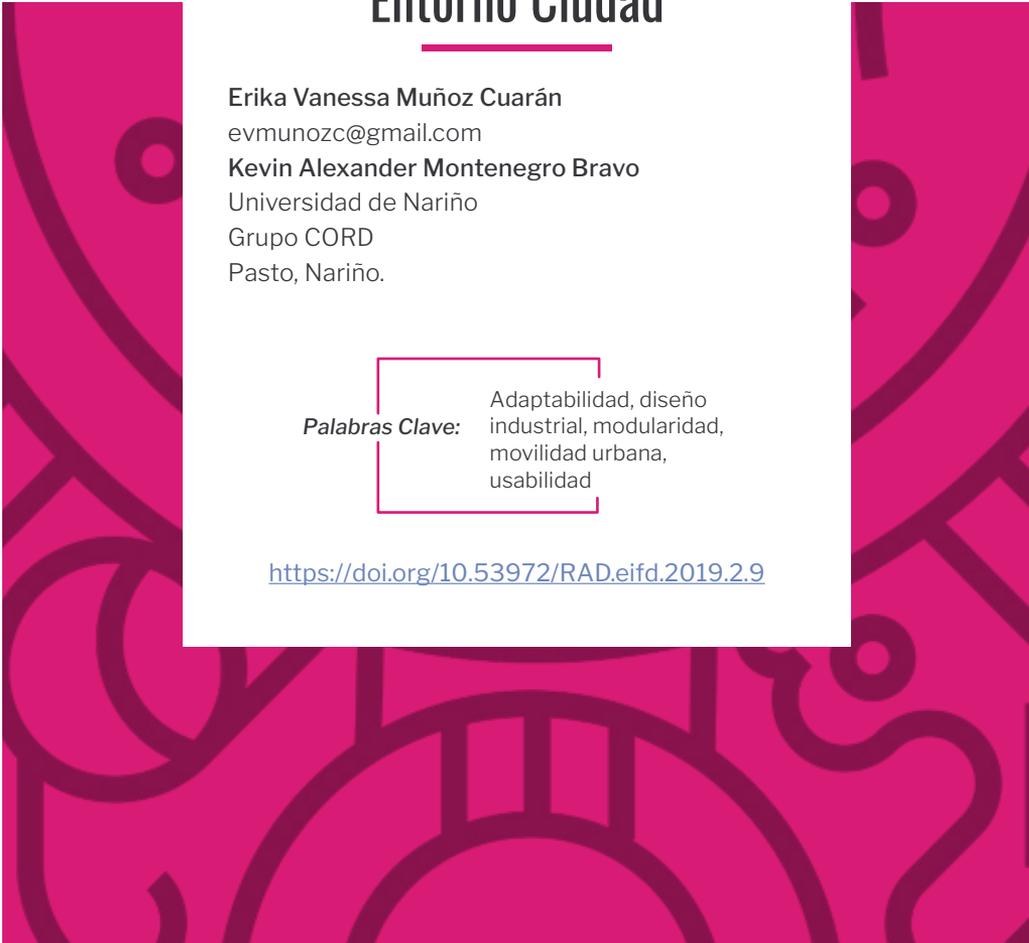
Entorno Ciudad

Erika Vanessa Muñoz Cuarán
evmunozc@gmail.com

Kevin Alexander Montenegro Bravo
Universidad de Nariño
Grupo CORD
Pasto, Nariño.

Palabras Clave: Adaptabilidad, diseño
industrial, modularidad,
movilidad urbana,
usabilidad

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.9>



Resumen

La ciudad de San Juan de Pasto (Colombia) continúa creciendo y con ello presenta varios cambios. En este caso, se hace referencia a los cambios en infraestructura y movilidad, sistema circulatorio indispensable para la productividad y mejora de la calidad de vida de los habitantes. Por su parte, la movilidad viene siendo afectada debido al incremento del parque vehicular y el uso de transporte informal; de ahí que el servicio de transporte público se ha visto afectado por un decrecimiento en el número de pasajeros, pese a los esfuerzos realizados por el Sistema Estratégico de Transporte Público de pasajeros de la ciudad de Pasto (Avante, 2002), el cual ha incorporado políticas regulatorias a través de las cuales se promueve el transporte público con un sistema de paraderos que busca organizar el ascenso y descenso de los pasajeros de los vehículos e información de los recorridos; pero, lastimosamente, con débiles resultados sobre la movilidad, ya que no tuvo el impacto esperado sobre los pasajeros y los conductores. Por este motivo, la investigación buscó encontrar las causas y una solución desde el Diseño industrial, para que se organice un adecuado servicio de transporte público. Para esto, se desarrolló una estrategia metodológica desde la investigación- creación, para determinar una solución de complejidad media que contribuya a generar una movilidad sostenible; también se conformó un focus group, con una muestra de 20 personas. Se obtuvo como resultado un 60% de aspectos negativos, entre ellos la falta de divulgación, falencias en la usabilidad, no presentan inclusión social y falta de visibilidad; y un 40% en aspectos positivos, como la importancia de la información de rutas, cultura ciudadana, efectividad y protección. Se llegó a la conclusión de que la adaptabilidad es clave para la elaboración del diseño que se quiere incorporar, siempre y cuando se cumpla con los requerimientos necesarios para formar un diseño adaptable en condiciones complejas y modulares, para poder colonizar varios espacios reducidos.

Introducción

El proyecto se origina desde una experiencia ciudadana en la ciudad de Pasto, la cual se enfocó en analizar problemas de contexto en la movilidad urbana y, así mismo, plantear soluciones de complejidad media. La ciudad está en un constante cambio ya sea cultural, económico o de infraestructura, por lo que se generan diferentes problemas para la ciudadanía, algunos de los cuales se retoman en el Plan de Ordenamiento Territorial (POT, 2015); la estructura y el modelo urbano que propone, es el de ciudad compacta, es decir, un equilibrio entre lo construido y el espacio público. No obstante, Pasto, según lo observado, carece de espacio público; esto se ve reflejado en andenes angostos en la zona central, las medidas no superando los 2 metros de ancho, en ambos costados de la vía, lo cual complica la circulación peatonal y pone en peligro a los transeúntes.

Por su parte, para la movilidad la situación actual es caótica, entre otras razones porque existe una alta tasa de motorización, estimada en 185.000 vehículos registrados en el 2018 y 258.719 registrados en el 2019 (RUNT, 2019). Según esto, de los 402.900 habitantes de Pasto (DANE, Proyección de población, 2018), 1 de cada 2, en la parte urbana, tiene vehículo.

Por esta problemática, surge la necesidad de elaborar el Plan Maestro de Movilidad, como una ruta que permita establecer estrategias para mejorar las condiciones de vida de las personas. El Plan se estableció desde el 28 de junio del 2017, con una inversión de \$1.350.000.000, contando con tres fases de ejecución destinadas a infraestructura, sistema de gestión y control de flota, semaforización, recaudo, señalética y paraderos, patios y talleres (Avante-Sistema Estratégico de Transporte Público, 2017).

En la actualidad, ya se ha puesto en marcha el sistema de paraderos verticales con 700 señales en todas las comunas y la mayoría de los corregimientos del Municipio de Pasto en lo que va de 2016 a 2019, con una inversión de \$928 millones de pesos (Secretaría de Tránsito y Transporte del Municipio de Pasto, 2019). Pero, según lo observado, no se hace notoria la usabilidad de estos artefactos, ya que una mayoría de usuarios continúa abordando los buses en cualquier sitio y los conductores recogiendo pasajeros donde el usuario lo requiera.

Por esta razón, el proyecto de Laboratorio de Movilidad (MOV-LAB) del grupo CORD de la Universidad de Nariño -que nace a partir de la iniciativa de desarrollar proyectos de complejidad media en la movilidad de la ciudad de San Juan de Pasto, al identificar oportunidades de diseño que puedan llegar a impactar problemáticas específicas-; en este caso, se ha orientado a mejorar la calidad del servicio en el transporte público para los ciudadanos. Por este motivo, se ha propuesto la estrategia de paraderos complementarios de transporte público en la parte céntrica de la ciudad, bajo una metodología adecuada que ayude a identificar problemas relacionados al contexto y poder darles solución de manera efectiva, para garantizar a la ciudadanía, resultados óptimos en el servicio de transporte público. Sin duda es un reto grande, pero que vale la pena asumir, por el progreso de una ciudad amigable.

Para el estudio se recolectó la información posible con fotografías, grupo focal, referentes mundiales, referentes nacionales, matriz de comportamiento del usuario en el contexto, se detalló la diversidad de la ciudad y su estructura colonial, estudio de paraderos existentes, mapas mentales, exploración de conceptos de diseño basados en la naturaleza y la cultura.

En la investigación, la cultura ciudadana desempeña un papel importante, ya que, si bien es cierto, el pastuso tiene la costumbre de esperar el autobús en cualquier sitio, así mismo descender en la puerta de la casa si es posible, con lo que aumenta los tiempos de espera de los otros pasajeros, con lo que el servicio de transporte público comienza a fallar; costumbre que no se ha podido cambiar, ya que el mismo conductor del transporte público no tiene en cuenta los paraderos tipo 1 que ha implementado Avante; además de que estos elementos con señal vertical, se ubican en espacios en donde el andén no supera los 2.20 metros. Aun así, se pretende implementar el segundo tipo de paraderos con mobiliario para espacios superiores a 3.80 metros, diseñados para ciudades grandes.

Propósito de la Investigación

Los recorridos y todas las formas de desplazamiento necesitan, conforme a los objetos y motivaciones del usuario, no sólo un sistema de referencias que permita su orientación autónoma sino, también, es importante un ambiente diseñado para que el usuario pueda permanecer de manera segura, cómoda y grata en el lugar en los momentos de espera de los vehículos; reduciendo la necesidad de solicitar ayuda a otros individuos y concentrando a los usuarios en un punto definido, para así cumplir con los tiempos en rutas y el individuo tenga una interacción real con el sistema de transporte público.

De esta manera, el proyecto adquiere valor no solamente para el diseñador sino, también, para el empresario, quien deberá reconocer que este medio integrado con los objetos, es eficaz, rentable y permanente en el difícil reto de vincular a la empresa y sus usuarios de forma ordenada, lo cual contribuirá a mejorar algunos aspectos en los sistemas implantados por las organizaciones que trabajan en conjunto.

Metodología

Investigación Creación Contexto | Sensación Detonante | Materialización.

Respecto a la investigación creación, Ballesteros (2018) argumenta:

La investigación creación se caracteriza por desarrollar procesos altamente diversos, procesos influenciados por el carácter personal del creador, su contexto y lenguaje formal estético. Por lo tanto, no es prudente encajar dichos procesos en métodos estándar o rígidos que limiten en cierta manera la creatividad.

En ese sentido, no es posible afirmar que la investigación creación se rija bajo un solo orden o método, pero si deben existir ciertos requerimientos necesarios para generar soluciones desde un modelo de investigación creación. Se plantean, entonces, tres componentes de una estructura general para el proceso de investigación creación, que pueden ser secuenciales, simultáneos o en orden indistinto.

Contextualización: consiste en conocer y apropiarse la realidad para alimentar los procesos de creación. Se equipará a una búsqueda de diversos tipos de información, lo cual determina la originalidad y novedad de la producción de conocimiento mediante la revisión de referentes desde su marco disciplinar.

Sensación detonante: consiste en la toma de decisiones respecto a la interpretación, reflexión y crítica respecto a la información del contexto recabada. Así, el investigador creador asume una postura frente a la realidad contextual, que le permite enfatizar en un aspecto particular de su interés.

Conformación plástica: Consiste en la transformación de la realidad implícita en la creación, la cual adquiere una forma y lenguaje específicos, que le permiten comunicar el mensaje que contiene. En otras palabras, se concreta la creación en un producto plástico sensorial.

Mapa metodológico investigación creación de la comunicación en la movilidad urbana

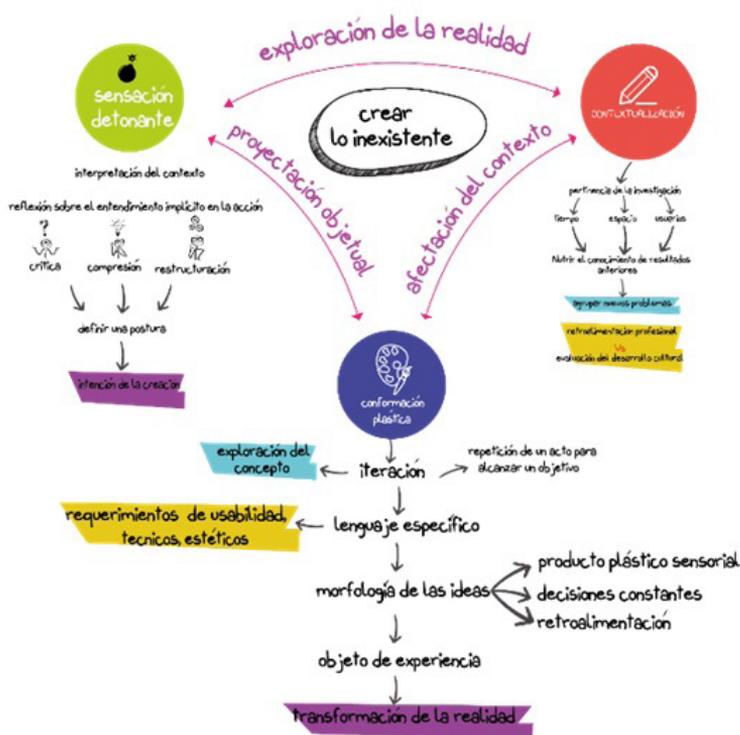


Figura 1. Construcción de la investigación

En la figura 1 se muestra la metodología y los momentos con los que se abordó la problemática que se viene presentando en la movilidad de transporte urbano y buscar las posibles soluciones, con la conceptualización de los procesos diversos que tiene una investigación, principalmente se cuenta con la exploración o contextualización del medio; en este aspecto los estímulos sensoriales juegan un papel importante en cómo se puede ver el mundo y desde qué perspectiva se aprecian los acontecimientos que pasan alrededor. Una vez que se entiende el porqué de las cosas, se pasa a la construcción de un sistema conceptual, al tomar varios puntos de vista desde otras disciplinas. Este sistema está implícito en productos o servicios que son las soluciones contra dicho problema.

— Primer momento

Exploración de la realidad. Se trazó un mapa mental básico de los factores de investigación conocidos desde la disciplina, que estén presentes en el fenómeno de la movilidad urbana. El primer factor fue la observación, desde una perspectiva ciudadana, del panorama en el transporte público, con la cual se identificó los paraderos verticales instalados por Avante, en donde la interacción con los usuarios estaba ausente. El segundo factor fue establecer algunas causas por las cuales ocurría este tipo de omisión por parte de las personas; y, el tercer factor fue establecer algunas consecuencias que podría conllevar un mal servicio de transporte público en la ciudad de Pasto.

Interpretación del contexto y el usuario



Figura 2. Ancho insuficiente de los andenes en el centro de la ciudad

Fuente: Archivo fotográfico del autor

Estudio de campo. Mediante el desarrollo del estudio en Pasto, se hizo un registro fotográfico de los andenes en el centro de la ciudad, para notar que muchos de ellos no superan 1 metro de ancho entre la residencia y la calle (véase figura 2). Según el estudio realizado por la firma Duarte Guterman en el Plan de Ordenamiento Territorial de 2015, concluye que:

Los diseños geométricos de las vías, y en particular los accesos a barrios, son inadecuados, en general no disponen de andenes o son muy angostos. El 25% de la malla vial dispone de menos de 2 metros de andenes en sus dos costados; el 46% tiene andenes mayores de 2 y menores de 4 y el 30% tiene andenes mayores de 4 metros. Todo lo cual conlleva un alto potencial de accidentalidad por maniobras repentinas e improvisadas de los vehículos” (POT, 2015).

Por lo que se hace evidente un diseño de paradero que se acople a estas condiciones físicas y, por supuesto, los paraderos no cubrirán la mayor parte de la malla vial, precisamente, por los andenes estrechos; así, se hace necesario un elemento menos invasivo, pero que cumpla con la función de tener un servicio de transporte organizado y dinámico. De igual

manera, se observó que tanto los pasajeros como los conductores no respetan las señales verticales existentes que indican un paradero.

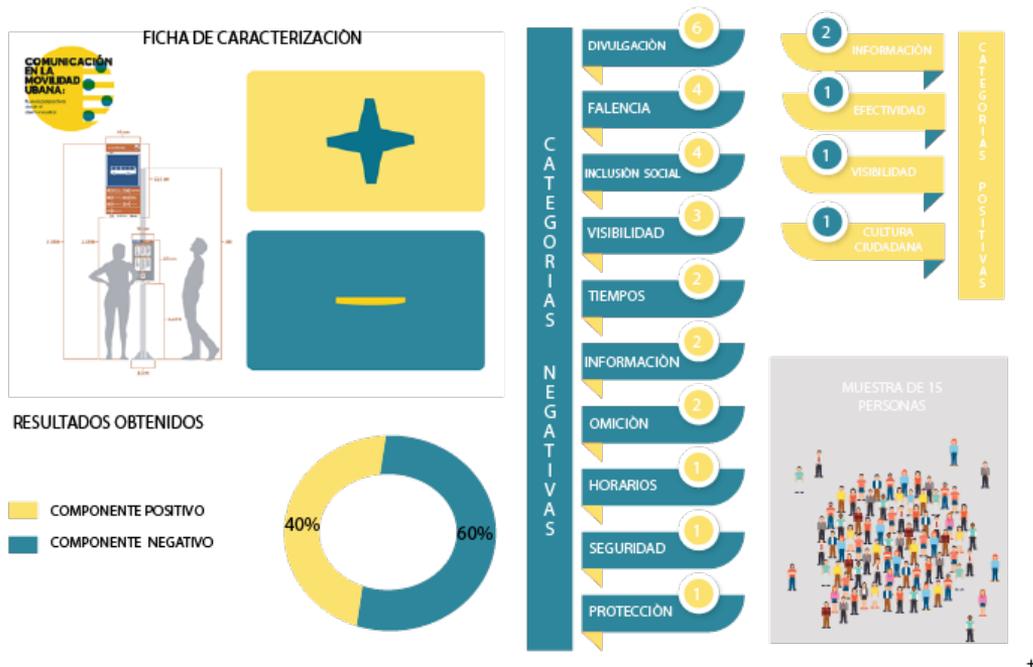


Figura 3. Grupo focal

Focus group. Se conformó con un grupo de 20 personas, entre ellas madres comunitarias, estudiantes de universidades y personas del común, provenientes de diferentes puntos de la ciudad. En primera medida se desarrolló una explicación del proyecto, se contextualizó la problemática que afronta el transporte público y, por último, se buscó la percepción de los usuarios al utilizar los paraderos implementados por Avante, por medio de la ficha de caracterización de aspectos negativos y aspectos positivos que observan las personas en las señales de información, obteniéndose como resultado un 60% de aspectos negativos, entre ellos la falta de divulgación, falencias en la usabilidad, no presentan inclusión social y falta de visibilidad; y un 40% en aspectos positivos, como la importancia de la información de rutas, cultura ciudadana, efectividad y protección. Así mismo, por medio de un taller se pudo obtener las expectativas de un paradero óptimo para sus necesidades.

Segundo momento

Pertinencia de la investigación en el escenario. Según el objeto de estudio, en el cual se basa el proyecto, en la movilidad urbana existe el organismo Avante-Sistema Integrado de Transporte Público (SITP) -Organización descentralizada del orden Municipal, que tiene por objetivo planear, coordinar, gestionar, desarrollar e implementar la movilidad -, ha logrado implementar el proyecto de movilidad en la ciudad de San Juan de Pasto, en el que se tienen en cuenta diferentes puntos para generar una correcta movilidad.

La parte visual de señalética en los paraderos, fue creada y esta implementada desde el 28 de junio de 2017. Los elementos de información están dispuestos de manera vertical, y se los denomina paraderos tipo 1, la estructura es de aluminio y mide 3,38 metros de alto por 80 centímetros de ancho aproximadamente, dispone de una información en los paneles, la cual muestra las rutas. (Avante, 2002). Aproximadamente, son 700 señales situadas en toda la zona urbana y rural aledaña a Pasto; sin embargo, en la actualidad existe otro tipo de paraderos olvidados y en mal estado, alrededor de 7 en la zona urbana.



*Figura 4. Señalética de paradero y vehículo del SITP-AVANTE 2017-2018
Fuente: Ilustración y fotografía del autor*

Exploración del espacio en la ciudad. En este aspecto se recopiló información por medio de registros fotográficos en algunos puntos de la ciudad, que colaboraron para detectar algunos elementos implementados y cómo éstos ayudan a generar una dinámica en la movilidad urbana. Los resultados obtenidos en esta observación, fue de mobiliario urbano olvidado y en mal estado, situado en las zonas periféricas de Pasto: Parque Bolívar, Avenida Mijitayo, Barrio Lorenzo de Aldana, Barrios Sur Orientales y sector de la Universidad Mariana.

Por lo anterior, los elementos de movilidad no cumplen con su función, ya sea por su diseño, cultura ciudadana o por la mala ubicación en el espacio. Al respecto, se observó algo peculiar, cuando el individuo al detectar cierta necesidad de refugiarse, elabora un elemento improvisado en el barrio Lorenzo para ser más específicos, lo que da lugar a una oportunidad de diseño.

— Tercer momento

Lenguaje específico.

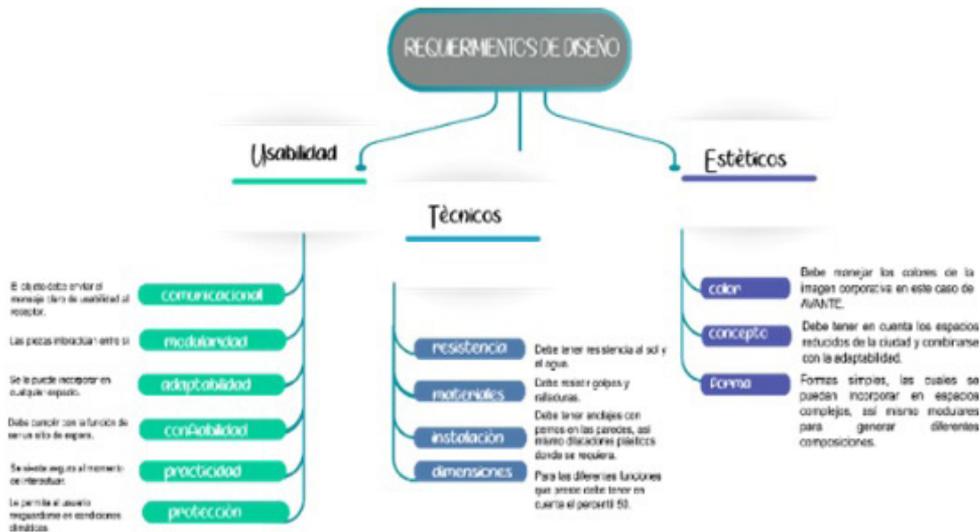


Figura 5. Mapa conceptual: 3 requerimientos de diseño y construcción de la investigación

Iteración. Es importante entender la iteración como: “La repetición de un acto para alcanzar un objetivo y suele retroalimentar un proceso” (Ballesteros, 2018, p.38). En la intención de alcanzar un diseño que se acople al trabajo de investigación, se tomó variables para llegar al objetivo, afianzando el conocimiento y, por ende, para darle valor a la investigación.

Para valorar la arquitectura colonial de la ciudad de Pasto, se realizó una observación de las formas y patrones que configuran las estructuras de los templos, tomando como objeto de estudio lo más representativo, como lo son: el Templo de San Juan Bautista, Templo de Cristo Rey Jesuitas, Iglesia de San Agustín y la Iglesia de San Sebastián, de los cuales se sintetizaron figuras geométricas que se repetían en la mayoría de los templos. Una vez realizado el estudio de las formas en 2D, se procedió a la incorporación en estructuras 3D, para lo cual se utilizó el Diseño Paramétrico, método que se encarga de abstraer una idea o concepto, relacionado con los procesos geométricos y matemáticos, que permiten manipular con mayor precisión el diseño, para llegar a resultados óptimos (García, C. & García Ríos, 2010).

Al tener un acercamiento con todas las variables, se procedió a realizar un acercamiento plástico, para descartar opciones y retroalimentar otras. En este proceso de llegar al diseño integral que abarque todos los componentes adecuados para un paradero en un espacio complejo, se construye otra variable para acercarse a lo que sería un artefacto convencional.

Concepto final: adaptabilidad



Figura 6. Mapa mental: 5 conceptos de adaptabilidad en la construcción de la investigación

Al analizar varios conceptos y retroalimentar algunas ideas, se llegó a la conclusión de que la adaptabilidad es clave para la elaboración del diseño que se quiere incorporar. Por esta razón, al partir de la naturaleza, se buscó la especie que mejor se adapte al medio, se pudo captar algo interesante que ocurría con el moho, ya que presenta características únicas, como la capacidad de adaptarse en condiciones climáticas extremas y su capacidad de expansión por medio de esporas, lo que le permite colonizar varios lugares:

Existe en la naturaleza el reino fungí que es encargado de clasificar la variedad de hongos, sin duda uno de los más interesantes es el moho ya que tienen ciertas características únicas, el moho es un hongo que se encarga de la descomposición de los alimentos, naciendo por un lugar del alimento y expandiéndose hasta cubrirlo. (Redfield, 2003, p.2)

La capacidad de adaptarse a las condiciones climáticas, genera gran adaptabilidad en situaciones extremas; por otra parte, la manera de expandirse por el terreno que posee, lo convierte en una fuente de adaptabilidad muy buena. Con base en su función mas no en su forma, se decidió escoger este tipo de elemento como concepto, ya que cumple con los requerimientos necesarios para formar un diseño adaptable en condiciones complejas y modular para poder colonizar varios espacios reducidos, y crear un objeto para el transporte público, en el que el objeto se establecerá como módulo, e, igual, se cumplirá con algunas necesidades de los usuarios, percibidas anteriormente.

Resultados

Morfología de las ideas

Ideación en maquetas: Módulos, Modelación 3D



Figura 7. Propuesta

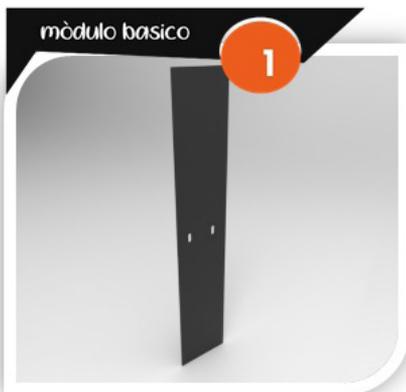


Figura 8. Módulo básico



Figura 9. Banca



Figura 10. Módulo semisentado



Figura 11. Módulo publicitario



Figura 12. Módulo informativo



Figura 13. Techo



Figura 13.. Fabricación de los módulos

Conclusiones

Al analizar varios conceptos y retroalimentar algunas ideas, se llegó a la conclusión de que la adaptabilidad es clave para la elaboración del diseño que se quiere incorporar, siempre y cuando se cumpla con los requerimientos necesarios para formar un diseño adaptable en condiciones complejas y modulares para poder colonizar varios espacios reducidos, y crear un objeto para el transporte público, en el que el objeto se establecerá como módulo; e igual, se cumplirá con las necesidades de los usuarios.

Se establece, entonces, que los tipos de paraderos complementarios, en la ciudad de Pasto, es más conveniente disponerlos de forma vertical, ya que, de esta manera, resultan menos invasivos en la vía del peatón. Éstos, a su vez, serían incorporados en los muros para poder adaptarse al medio y, así, ofrecer al usuario comodidad y protección frente a los tiempos de espera del servicio de transporte.

El proyecto no pretende disminuir el transporte informal ya que éste es un fenómeno que se presenta por la falta de oportunidades laborales en el Departamento de Nariño, pero si va enfocado a ofrecer una mejor calidad en el servicio de transporte público para los usuarios.

Referencias

- Avante. (junio, 2002). Avante-Sistema Estrategico de Transporte Público [Mensaje en sitio web]. Recuperado de <https://Setpasto.Gov.Co/Administracion/Nosotros/Quienes-Somos>
- Avante. (19 de abril de 2017). Avante-Sistema Estrategico de Transporte Público [Mensaje en sitio web]. Recuperado de <https://Setpasto.Gov.Co/Administracion/Plan-Maestro-De-Movilidad>
- Ballesteros, M. (2018). Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia. Bogota, DC.: Universidad del Bosque.
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). (2018). Proyecciones de Población. Bogota, DC. Recuperado de <https://Www.Dane.Gov.Co/>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). (2020). Tasa de desempleo. Bogota, DC. Recuperado de <https://Www.Dane.Gov.Co/>
- García, C. & García Ríos, I. (2010). El diseño paramétrico y la geometría de las formas arquitectónicas. Recuperado de http://oa.upm.es/7664/1/INVE_MEM_2010_80494.pdf
- Plan de Ordenamiento Territorial (POT). (2015). Pasto territorio con sentido, cuaderno diagnóstico físico espacial (Tomo 1). Pasto: Alcaldía del Municipio de Pasto. Recuperado de http://Www.Sdp.Gov.Co/Sites/Default/Files/4-Documento-Tecnico-De-Soporte/_Libro%201%20dts.Pdf
- Redfield, R. (agosto, 2003). Los mohos en el medio ambiente. Department of Health and Human Services. Recuperado de <https://www.cdc.gov/Mold/Es/Pdfs/Faqs.Pdf>
- Registro Unico Nacional de Transito (RUNT). (2019). Registro Unico Nacional de Transito. Bogotá, DC.: Conseción Runt.Sa. Recuperado de http://81494.Asset.Goto-9.Net/Web_Public_Shared/Attached/81494/Estado_Revision_Tecnico_Mecanica_Por_Departamentos.Pdf?Utm_Source=Email_Marketing&Utm_Admin=81494&Utm_Medium=Email&Utm_Campaign=El_De_Los_Vehculos_Involucrados_En_Accidentes_De_Trnsito_No_Tena
- Ruíz, M. H. (2018). Evolución y diagnóstico del sistema de transporte público en Pasto. En Autor (Ed.), Evolución y diagnóstico del sistema de transporte público en Pasto (pp. 41-42). Bogotá, DC.: Universidad Santo Tomas.
- Secretaría de Tránsito y Transporte del Municipio de Pasto. (2019). El Sistema Estratégico de Transporte Público de Pasto cuenta con más de 700 señales verticales de paraderos. Pasto: Alcaldía del Municipio de Pasto. Recuperado de <https://Www.Pasto.Gov.Co/Index.Php/Transito-Y-Transporte/13196-El-Sistema-Estrategico-De-Transporte-Publico-De-Pasto-Cuenta-Con-Mas-De-700-Senales-Verticales-De-Paraderos>





INNOVACIÓN PARA LA TRANSICIÓN: ESTRATEGIAS DE VINCULACIÓN DEL DISEÑO PARA LA INNOVACIÓN SOCIAL EN LA EMPRESA UNICREM S.A.

Entorno Cultura

José David Cote Barón
3520151008@estudiantesunibague.edu.co
Universidad de Ibagué, Programa de Diseño.
Semillero de diseño sistémico.
Ibagué, Tolima.

Palabras Clave: Diseños otros,
empresa, innovación
social, transición.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.10>

Resumen

El proyecto tuvo como propósito generar escenarios de posibilidad para una transición que permita trascender el campo de acción del diseñador, hacia formas nuevas, incluso, fuera de la tradición occidental, en las que el diseño puede actuar. El estudio se enfocó desde la investigación acción participación (IAP), a partir de un estudio de caso a profundidad con la organización empresarial de la ciudad de Ibagué (Colombia), Unicrem S.A. Desde allí se diseñaron, de manera participativa, nuevas estrategias para la acción; éstas incluyeron el entablar diálogos con agricultores del Departamento de Tolima, para posibilitar escenarios tendientes a diseñar modelos económicos alternativos, fundamentados en el propio esfuerzo organizativo y solidario de las comunidades (Montoya, 2013), para hacer que la empresa viabilice la incursión de nuevos productos y servicios que cumplan con la satisfacción de necesidades sociales y, a la vez, generen nuevas relaciones y colaboraciones (Buckland & Murillo, 2014). Paralelo a esto, se realizó un diario reflexivo que, de manera retrospectiva y autocrítica, diera cuenta de todos los procesos realizados por el diseñador dentro de la empresa, para servir como un ejercicio de reconocimiento que complementó la investigación y facilitó la identificación de prácticas emergentes dentro del ámbito del diseño que posibilitan una transición hacia estilos de vida alternativos más responsables con la economía, la sociedad y el planeta (Escobar, 2016; Costa & García, 2015). Esto permitió sentar un referente concreto de cómo a través de un trabajo en conjunto entre diseñadores, empresarios y miembros de organizaciones sociales se pueden generar caminos concretos que obedezcan a las dinámicas del contexto y que den apertura hacia formas de innovación social desde el diseño, con miras a posibilitar diseños de transición.

Introducción

Aquello que motivó la realización del proyecto de investigación en un inicio, fue el dilema interno de cómo encontrar satisfacción y bienestar bajo la profesión del diseño, sin que esta estuviera configurada por las concepciones de éxito profesional concebidas por un mundo globalizado, en el cual se instrumentaliza la felicidad para reproducir formas propias de un sistema capitalista que margina e invalida a quienes no logran encontrar sentido a esta idea de mundo, siendo el diseño partícipe activo de la reproducción de esta visión hegemónica.

De acuerdo a lo anterior, el diseño no ha logrado consolidar un discurso propio, por lo que ha tenido que anclarse para favorecer otros (Krippendorf, 2016), entre ellos, el discurso del desarrollo y la modernidad. Discursos que encuentran gran acogida en el entorno empresarial, pues, de manera simbiótica, uno justifica la existencia del otro y, así, convierten al diseño en una herramienta que reproduce esquemas de consumo altamente insostenibles, camuflados bajo conceptos de innovación y valor agregado.

La anterior posición deja al diseño sujeto a una linealidad histórica, la cual dicta que todas las latitudes del planeta deben concebir el progreso como camino obligado (Álvarez & Gutiérrez, 2017). Debido a esto, la práctica del diseño, muchas veces, termina fragmentada en disciplinas específicas para adaptarse y encontrar cabida en esta visión de mundo.

Al ser esto una realidad que genera conflicto en la práctica del diseño, que se entiende bajo una lógica de profesionalidad, pues aunque en los países latinoamericanos continúa existiendo una resistencia a modelos hegemónicos, aún son escasos en instituciones educativas, planes de estudio en donde el diseño sea entendido bajo otros raciocinios más allá de propósitos mercantiles, para que la práctica *profesional* del diseño quede en un limbo, donde responda a su contexto con formas no ajenas a éste.

Es por esto que se hace necesario el reconocimiento de estas otras formas de visión del mundo, en donde la visión occidental del diseño es una entre muchas. Por lo tanto, es de vital importancia generar condiciones para una transición que permita identificar alternativas al desarrollo (Escobar, 2012).

Con base en lo anterior, se identificó a la empresa como un contexto ideal para ser transformado en un escenario donde se puedan impulsar procesos que posibiliten una transición, ya que en estos entornos es donde se evidencia como el discurso del desarrollo sigue siendo un motor para su proliferación y consolidación. Por esta razón, en muchas empresas de Latinoamérica, y en el caso particular de la ciudad de Ibagué, se invisibiliza, en ocasiones de manera inconsciente, otras formas de concebir el diseño, debido a que en su constante pretensión de generar márgenes óptimos de rentabilidad, la articulación de diseños otros no es considerada viable.

Sin embargo, son los líderes de estas empresas quienes también reconocen que la motivación o el fin de hacer empresa es el vivir felices. Esto aunque sirve para justificar la creación de empresas bajo un modelo globalizado, también deja percibir ciertas aperturas o puntos de encuentro para la transición, donde la asimilación de un discurso capitalista no sea la única opción para alcanzar esa felicidad, encontrando así una oportunidad de diseño.

El diseño de un camino específico y concreto para que una empresa, que reconoce su marco estructural en el mercado, construya puentes de apertura a otros valores, lógicas y prácticas, desde los otros diseños hasta los diseños otros. Es por esto que se consideró pertinente tener como objetivo central la co-construcción de estrategias que posibiliten el reconocimiento de formas de diseño para la innovación social por parte del sector empresarial ibaguereño. Al tener en cuenta que para llegar a entender a la empresa bajo el principio de diseños otros, se requiere de un proceso de transformación epistémica. Pero para llegar a esto, bajo una lógica de mercado y un marco hegemónico del diseño en el cual se tiene que desempeñar la empresa en primera medida, es necesario generar condiciones que permitan esa transición de pensamiento.

Metodología

La investigación acción está enmarcada en una perspectiva epistemológica constructivista de corte cualitativo, por su enfoque en la práctica y en la construcción colectiva, para procurar que durante el proceso de investigación, el diseñador se entienda como un facilitador y mediador más que como experto, para centrar el proyecto en lo participativo y contextual. La investigación se dividió en tres fases de carácter cíclico y de constante retroalimentación, que hizo posible la ejecución en paralelo de sus fases, de las cuales se realizó solamente un ciclo.

La primera fase se denominó *conceptualizar*, e inició a partir de un ejercicio riguroso de observación, descripción, interpretación y análisis de las prácticas que la organización empresarial caracteriza como diseño, esto con el propósito de identificar y comprender cómo los actores implicados están entendiendo el diseño y cómo esta comprensión se manifiesta dentro de los procesos y dinámicas de la empresa. Los instrumentos de recolección utilizados para ello, fueron: el diario de campo, entrevistas con registro de audio y video y modelados simples de información multiperspectiva y multicausales (constelaciones y copos de nieve).

La segunda fase fue denominada *prototipar*, e inició a partir de la implementación de metodologías participativas dentro de los procesos y dinámicas de la organización empresarial, con el propósito de posibilitar la apertura de la empresa hacia dinámicas en donde el diseño encuentre estructuras de acción y apropie valores desde lugares no necesariamente consumistas o mercantilizados. Esto se desarrolló a partir de talleres de co-creación con los actores relevantes, con la utilización de herramientas de ideación como hibridación por síntesis, *In/Out*, análogos y antólogos, entre otras que favorecían la reflexión-acción del sentido del ejercicio de su emprendimiento.

La tercera y última fase, denominada *evaluar*, estuvo enfocada en medir y dar cuenta de los alcances y repercusiones de la fase anterior, en pro del reconocimiento de la Innovación social, para hacer énfasis en el grado de apertura hacia este reconocimiento que puedan reflejar los líderes de la organización empresarial. Los instrumentos utilizados para esta fase fueron los testimonios con registro de audio y video y talleres de evaluación preliminar de procesos con todos los actores involucrados.

Resultados y Conclusiones

Hasta el momento, el proceso realizado dentro de la empresa Unicrem S.A., ha permitido que sus miembros reconozcan en el diseño una práctica que trasciende su esfera disciplinar y que permite abordar procesos de manera relacional y sistémica, ya que, como lo expresa su líder Jorge Luis Obando: “La palabra diseño tiene ahora un concepto mucho más holístico, que también abarca un componente más social y no sólo gráfico, es la forma de ver algo con más aristas” (Testimonio), para dar crédito a la apertura de visión que se ha tenido frente a los enfoques tradicionales y reduccionistas del diseño.

De igual forma, el abordaje de un proceso de diseño como una práctica participativa y emergente, dio legitimidad a la idea de que los saberes y concepciones de quienes bajo una lógica profesionalizante no son *diseñadores*, son igualmente válidos y constituyen parte fundamental de cualquier intervención en diseño, en la medida en que construyen verdadero significado y sentido para las personas que hacen parte del proceso, dejando percibir la intención de hacer de esto una política de trabajo al interior de la empresa, pues, como afirma uno de los auxiliares de producción: “El diseño ha estado presente en este proceso como una guía para sacarlo adelante. Hoy sin tener un título, nos sentimos diseñadores” (Testimonio).

Igualmente, se ha observado apertura hacia procesos participativos que permitan generar campos de acción coherentes con lo que los actores relevantes consideran como una ayuda para definir lo que son, lo que hacen y lo que quieren ser como empresa, tal y como manifiesta el testimonios de la Jefa de producción: “El diseño debe estar presente en la empresa ya que se tiene en cuenta el aporte de cada una de las personas que laboran y esto nos hace sentir una parte importante de la empresa, porque se genera unión al momento de diseñar” (Testimonio).

Lo dicho se ha materializado en el desarrollo de la marca *Latruf*, para la cual se están adelantando prototipos de productos a base de aguacate, para vincular de forma directa a agricultores de Alvarado (Departamento de Tolima), desde concepciones de economías solidarias (Montoya, 2013), con el propósito de favorecer una asociatividad en el futuro cercano. A la par, se diseñó la estrategia de comunicación de la marca y algunas piezas gráficas relacionadas.

Conclusión

Por lo expuesto, se puede concluir que es acertado ubicar la práctica del diseño de una pequeña y mediana empresa (PYME) desde la innovación social, ya que su propuesta encuentra pertinencia y validez por parte del sector empresarial, en la medida en que responde a sus dinámicas con la vinculación y generación de una red de trabajo colaborativo, que permite volver útiles a las capacidades y dimensiones más humanas del ser pero, a su vez, posibilita encontrar un diálogo y una coexistencia con y entre los discursos hegemónicos de la globalización y otras concepciones de mundo, siempre y cuando esto se acompañe de una crítica reflexiva que genere conciencia y sentido de responsabilidad frente a lo que materializa el diseño; pues, de lo contrario, todo lo que produzca corre el riesgo de ser asimilado por el sistema imperante y puesto al servicio de su reproducción sofisticada.

Referencias

- Álvarez, R. F. & Gutiérrez, B. A. (2017). Diseño del Sur: interculturalidad en la vida cotidiana. En F. Álvarez, A. Gutiérrez, E. Solarte, A. Montoya, F. Cuervo, & M. Buenaventura (Eds.), *Quinto encuentro de investigaciones emergentes* (1ª ed., pp. 11-27). Bogotá: IDARTES.
- Buckland, H. & Murillo, D. (2014). *La Innovación Social en América Latina. Marco conceptual y agentes*. Instituto de Innovación Social de ESADE y Fondo Multilateral de Inversiones (Banco Interamericano de Desarrollo). Recuperado de http://proxymy.es-ade.edu/gd/facultybio/pub-cos/1431613105032_SADE
- Costa, T. & García, A. (2015). Transition design: investigación y diseño colaborativo para procesos de emancipación ciudadanos. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/322118046_Transition_Design_Investigacion_y_diseno_colaborativo_para_procesos_de_emancipacion_ciudadanos.
- FOMIN-La-innovacion-social-en-America-Latina-Marco-conceptual-y-agentes-1.pdf.
- Escobar, A. (enero-diciembre, 2012). Más allá del desarrollo: Postdesarrollo y transiciones hacia el pluriverso. *Revista de Antropología Social*, 21, 23-62. doi: https://doi.org/10.5209/rev_RASO.2012.v21.40049
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Popayán, Colombia: Universidad del Cauca.
- Krippendorff, K. (abril, 2016). Rediseñar el diseño. Una invitación a un futuro responsable. *Infolio*, 5. Recuperado de <http://www.infolio.es/articulos/krippendorff/redesign.pdf>.
- Montoya, A. (2013). *Manual de economía solidaria*. San Salvador: Centro para la Defensa del Consumidor (CDC), Programa de Economía Solidaria (PECOSOL).



CARACTERIZACIÓN DE UN MODELO DE MEDICIÓN QUE DETERMINE EL NIVEL DE LEGIBILIDAD E INTELIGIBILIDAD EN EL ÁMBITO PEATONAL, VIAL Y CATASTRAL DEL BULEVAR DEL RÍO Y SU PERÍMETRO DE INFLUENCIA

Entorno Ciudad

Ximena Arias Realpe

ximena.arias_realpe@uao.edu.co

Universidad Autónoma de Occidente.

Semillero de investigación en Diseño de Información.

Cali, Valle del Cauca.

Palabras Clave:

Ciudad legible, diseño de información, señalización, usuario, wayfinding.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.11>

Resumen

En el mundo existe la necesidad de humanizar los espacios urbanos, empoderar a los ciudadanos para que interactúen con los espacios públicos, el patrimonio arquitectónico y las ofertas de servicios turísticos, culturales y oficiales, para buscar suplir sus necesidades y generar cultura cívica y conciencia social. El proyecto de investigación buscó realizar una caracterización de un modelo de medición de la legibilidad (e inteligibilidad) en el ámbito vial, peatonal y catastral del Bulevar del Río y su perímetro de influencia en la ciudad de Santiago de Cali a través de la identificación de las características de una Ciudad Legible, los tipos de usuario existentes en la zona y la estimación de un nivel de legibilidad para el lugar. Por medio de indagación en terreno, consulta de fuentes e interacciones y encuestas con usuarios, la investigación permitió determinar cinco características principales que construyen una ciudad legible, identificar los tipos de usuario existentes en la zona y aproximarse a un nivel cuantitativo de la legibilidad en el Bulevar del Río y su perímetro de influencia. Como resultados se evidenció una ausencia de información suficiente para los peatones en un espacio dispuesto para ellos. La relación entre los ciudadanos y los espacios urbanos está mediada por elementos que permiten su entendimiento para contribuir a la información y toma de decisiones acertadas en el contexto de la vida urbana y de la cultura, para aportar al conocimiento. Al ser el diseño un mediador entre la complejidad urbana y los usuarios, se consideró importante estimar un nivel de legibilidad de la zona para, en el futuro, trabajar en las falencias encontradas y mejorar la experiencia entre los usuarios y la ciudad, para favorecer la apropiación del espacio y el fortalecimiento del tejido social.

Introducción

Santiago de Cali, actualmente Distrito Especial, Deportivo, Cultural, Turístico, Empresarial y de Servicios, es una ciudad con una enorme oferta cultural, histórica, natural y deportiva, dispuesta a sus residentes y visitantes; pero, parece pasar desapercibida, incluso, para sus propios habitantes.

Al tratarse de un espacio tan importante para la comunidad, el mismo Bulevar del Río es visto como un hito en el imaginario colectivo; aun siendo reciente su construcción, se ha convertido en un punto focal que congrega una cuantiosa población estacionaria y es recorrido por muchas personas con propósitos de entretenimiento o como vía de paso para transeúntes de la zona; pero que, curiosamente, no suele invitar a visitar -o al menos, conocer- los otros hitos y servicios que se encuentran a su alrededor.

Esto último es, en realidad, todo lo contrario a lo que ocurre en una *Ciudad Legible*, que es aquella que brinda la información suficiente y necesaria para la toma de decisiones, la comprensión de su uso e invita a los usuarios a recorrer y conocer sus espacios e historias. Lo que se traduce en un espacio inclusivo, sostenible y amigable con sus beneficiarios.

Lo mencionado es visto como una oportunidad para caracterizar un modelo de medición de la legibilidad -y, por ende, de inteligibilidad- en el ámbito peatonal, vial y catastral del Bulevar del Río y su perímetro de influencia, al tener como referencia el concepto de Ciudad Legible y los aspectos importantes que la caracterizan: la creación de imagen ambiental eficaz, la visualización

de la información, la señalización apropiada para orientar, el *wayfinding* y la territorialización del espacio, los tipos de usuarios que se presentan en el Bulevar del Río y su perímetro de influencia, donde se toma en cuenta la información a la que acceden para ubicarse en el espacio o el nivel de experiencia en dicha zona y, finalmente, estimar un nivel de legibilidad que permita plantear alternativas de mejora que puedan mitigar los vacíos existentes en el lugar y, así, hacer de éste un espacio más resiliente con sus habitantes.

Todo lo anterior, para visionar a Cali como una ciudad más legible e inteligible, al buscar que la misma pueda generar un impacto positivo tanto en habitantes como visitantes, aportando al desarrollo sostenible, a la creación de espacios inclusivos y amigables con los usufructuarios, y a la resignificación del lugar a partir del Diseño de la Comunicación Gráfica, enfocado en las necesidades de las personas y en la funcionalidad de los proyectos, para hacer visible y perceptible la información y, de esta manera, construir conocimiento.

Metodología

El desarrollo metodológico consideró las siguientes fases:

La primera, la cual consistió en determinar los elementos principales y las características que permiten distinguir a una Ciudad Legible, por lo que esta fase tomó en cuenta la indagación de diferentes autores que se han involucrado en el concepto de Ciudad Legible, a través de cinco subcapítulos, los cuales se definen por: ¿Qué es? ¿Para quién? ¿Cómo se hace? ¿Para qué? y ¿Cómo medirla?

La segunda fase consistió en identificar los tipos de usuarios presentes en el Bulevar del Río y su perímetro de influencia, sus motivaciones y su forma de acceder a la información para ubicarse. Para lograrlo, en esta fase se realizaron encuestas presenciales en la zona, a distintas personas de diferentes edades. También se realizó un proceso de seguimiento a un usuario durante su recorrido entre varios hitos de importancia del Bulevar y su perímetro de influencia -a través de la metodología *Walkthrough*, implementada por Limerick en el Proyecto Infopolis que se realizó en 1998 y 2000-.

Para el desarrollo de la metodología *Walkthrough*, se decidió usar como sujeto de prueba, a un usuario que solía recorrer el Bulevar y su perímetro rara vez y conocía poco sus alrededores. Este usuario tenía como reto ir a seis hitos del Bulevar del Río, algunos serían mencionados por su nombre, otros por su dirección y otros por dirección y nombre. De esta forma, podría evidenciarse qué representaba en mayor medida un reto para dicho usuario, si ubicar una dirección a través de calles y carreras, o encontrar un sitio que por su nombre representaba un hito en su imaginario. El desarrollo de esta metodología reflejó las necesidades del usuario al momento de buscar lugares, y a qué recurría para encontrar información durante el proceso.

La tercera y última fase fue la de estimar un nivel de legibilidad -y por ende, de inteligibilidad-, al tener en cuenta el ámbito vial, peatonal y catastral del Bulevar del Río y su perímetro de influencia, para lo cual se realizó una segunda encuesta, que tenía en cuenta los elementos

característicos de una Ciudad Legible, adquiridos en la primera etapa, y estaban adaptados al contexto del Bulevar del Río y su perímetro de influencia.

Con los usuarios ya encontrados en la etapa anterior, se estimaría un nivel de legibilidad propio del espacio y adaptado a las necesidades y a la forma de resolverlas de dicho lugar. La segunda encuesta contó con preguntas clasificadas en las distintas características de una Ciudad Legible -sin contar la categoría de Wayfinding, pues éste es un sistema ausente en la ciudad de Cali-, y, de esta forma, los usuarios calificaron de 1 a 5 su percepción con respecto a los diferentes elementos que hacen legible dicho espacio.

Resultados

El proyecto permitió determinar cinco características principales de la Ciudad Legible, a saber: la creación de imagen ambiental eficaz, la visualización de la información, la señalización apropiada para orientar, el wayfinding y la territorialización del espacio. A su vez, se identificaron los tipos de usuario presentes en el Bulevar del Río; una primera clasificación basada en el nivel de experiencia de los habitantes y visitantes; y, la segunda, clasificada en cuatro niveles, según la información a la que recurren las personas para ubicarse en la zona, como se indica a continuación:

Nivel 1: Aquellas personas que sólo usan hitos (lugares de referencia) para ubicarse.

Nivel 2: Personas que solamente usan direcciones para ubicarse.

Nivel 3: Aquellas personas que usan tanto hitos como direcciones (ya sea calles, carreras o ambas).

Nivel 4: Personas que a pesar de tener los anteriores recursos a su disposición, no se ubican.

Finalmente, se estimó un nivel cuantitativo de legibilidad en la zona, calificando una a una las características que hacen una Ciudad Legible en el contexto del Bulevar del Río, y según la percepción de los usuarios, con los resultados que se muestran a continuación (la calificación de 1 a 5, se indica en el paréntesis):

Creación de imagen ambiental eficaz (3.1): al ser la característica con el valor más alto, este resultado refleja el nivel de adaptación que han desarrollado los usuarios para encontrar un sentido en el lugar y darle orden e identidad, ayudándose de estímulos visuales como los hitos que hay en la zona. Ya que la imagen ambiental requiere tanto de recursos ofrecidos por el medio ambiente como de la interpretación del usuario, la capacidad de adaptación de las personas en una zona con ausencia de información, resulta bastante importante para lograr una imagen ambiental pertinente, para ubicarse y orientarse, al ser la capacidad de adaptación un elemento vital para sobrevivir a la complejidad del espacio.

Visualización de la información (2.7): al ser esta la categoría con el resultado más bajo, queda en evidencia la ausencia de información perceptible y clara para el usuario, quien, debido a ello, se ve obligado a recurrir a la tradición oral para llegar a sus destinos -lo que se traduce en preguntarle a la primera persona que se encuentre en el camino, si cuenta con la suerte de que dicha persona sepa realmente cómo llegar o no-.

Señalización apropiada para orientar (2.9): a pesar de que la naturaleza de la señalización está relacionada con el ámbito vial, sin tener en cuenta contextos particulares, y es, prácticamente, regulado a nivel global, este sistema resulta útil en cuanto a la identificación de nomenclatura predial y vial, distinguiendo calles, carreras y el número propio de las casas; sin embargo, y aunque la calificación pareciera más regular que mala, se debe tener en cuenta que este elemento resulta la única información visual y perceptible para el usuario. Pareciera irónico creer que un sistema de señales pensado para el ámbito vial, sea lo único que se ofrece en un espacio 100% peatonal, y que sus propios usuarios no se sientan del todo satisfechos con dicho sistema.

Wayfinding (0): este es un sistema bastante vital para el peatón, pero que, aun así, no está presente en la ciudad de Cali.

Territorialización del espacio (2.9): aunque el Bulevar del Río es un espacio bastante apreciado por quienes lo frecuentan -tanto habitantes como visitantes de la ciudad-, el hecho de no conocer, en su totalidad, lo que puede encontrar en ese lugar o más allá, genera cierta sensación de inseguridad e insatisfacción, reflejadas en una territorialización del espacio con una calificación regular.

Legibilidad de la zona (2.3): esta calificación baja para la legibilidad de la zona, refleja cierto desinterés por dicho espacio, por parte de los usuarios, al descuidar la información que le brinda y, con ello, se convierte en un lugar mudo que se olvida de invitar a conocer más de él mismo a sus beneficiarios.

Ahora bien, tratándose de un lugar tan importante en la ciudad y contando con una ubicación estratégica que lo conecta con 87 bienes de interés cultural, queda en evidencia que la misma ciudad, en caso de ser medida de la misma forma, puede acabar en un resultado igual o más bajo.

Al comprender que el Diseño Gráfico es funcional y, por ende, busca solucionar problemas en la sociedad (completamente diferente al arte que tiene un carácter subjetivo y de autoexpresión), juega un papel importante en la construcción de una Ciudad Legible, pues el Diseño Gráfico es resultado de las investigaciones y análisis, para garantizar una mejor calidad de vida y, seguramente, belleza en cuanto entiende cómo plasmar visualmente unos resultados prácticos provenientes de las necesidades de los usuarios.

La caracterización mediante indicadores cuantitativos de las variables asociadas a la legibilidad de una ciudad o espacio urbano específico, resultantes de este proyecto, permite diseccionar el fenómeno en componentes específicos, para permitir su abordaje integral

utilizando, además, el concepto de las tareas visuales, en el cual cada necesidad de información encuentra su respuesta en los sistemas de información dispuestos por profesionales del diseño de información, diseño de *wayfinding*, urbanistas y planificadores urbanos.

Conclusión

El saber las falencias, potencialidades y áreas no atendidas en relación a la carencia de elementos que medien la relación entre los usuarios y la ciudad, permite optimizar las estrategias y objetos diseñados que admitan hacer legible la ciudad, al dar respuestas a las necesidades de los usuarios en torno a temas como la orientación, la ubicación y la construcción de tejido social en torno a los discursos culturales, históricos y patrimoniales de los lugares que se habita y en los que se desarrolla la vida, además de generar apropiación e identificación social.

Referencias

- Borthagaray, A. & Apel-Muller, M. (enero-diciembre, 2014). La ciudad legible: desafío para las ciudades y sus diseñadores. *Revista de arquitectura*, 16(1). Recuperado de <https://revistadearquitectura.ucatolica.edu.co/issue/view/15>
- Costa, J. (1987). *Señalética*. Barcelona: Ediciones CEAC, S.A.
- Dürsteler, J. C. (2003). *Visualización de la información. Una visita guiada*. Barcelona: Gestión 2000.
- Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Handbook. Information design for public places*. New York: Princeton Architectural Press.
- Golledge, R. G. (1999). *Wayfinding Behavior: cognitive mapping and other spatial processes*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Grupo de Investigación Nación, Cultura, Memoria. Universidad del Valle. (2012). *Historia de Cali Siglo XX*. Santiago de Cali: Programa Editorial Facultad de Humanidades, Universidad del Valle.
- Hernández Sampieri, R.; Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Mcgraw-Hill Interamericana.
- Proyecto Infopolis. (1998/2000). *Metodología Walkthrough*. Limerick. Recuperado de <http://www.infopolis.es/web/infopolis.html>
- Secretaría de Turismo de Cali. (s.f.). *Cali tiene cosas que contarte*. Santiago de Cali, Colombia: Alcaldía del Municipio de Cali
- Secretaría de Turismo de Cali. (22 de febrero de 2018). *Alcaldía de Santiago de Cali [Mensaje en sitio web]*. Recuperado de <http://www.cali.gov.co/turismo/publicaciones/139216/cali-baila/>
- Silva, A. (2006). *Imaginarios urbanos*. Bogotá, DC.: Editorial Nomos.
- Taylor, S., & Bodgan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Buenos Aires: Paidós.
- Uribe Orozco, M. F. (2016). *Diseño de información. Una herramienta para el uso y apropiación del transporte público*. Santiago de Cali: Universidad Autónoma de Occidente.



HEURÍSTICAS EN LA ETAPA DE INVESTIGACIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN APLICADA POR LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO INDUSTRIAL DE LA UNIVERSIDAD DEL NORTE PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS

Entorno Cultura

Neytan Luis Salas Acuña
neytans@uninorte.edu.co
Universidad del Norte
Arquitectura, Urbanismo y Diseño
Barranquilla, Atlántico.

Palabras Clave: Diseño de productos,
heurísticas, teoría
fundamentada.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.12>

Resumen

Durante la formación para el desarrollo de productos, los estudiantes de Diseño Industrial conceptualizan propuestas con el fin de traducir la información proveniente de un proceso de indagación del mercado y la tecnología. En esta toma de decisiones se involucran heurísticas, o sea, procesos mentales rápidos que devienen del inconsciente y que se tornan indispensables en la mayoría de decisiones de un diseñador. Para comprender las heurísticas en los estudiantes de Diseño Industrial, se desarrolló un estudio con 20 estudiantes de la asignatura Taller 4 desarrollo de nuevo producto; esta es la etapa que determina el éxito de las heurísticas y la que, posiblemente, determine el éxito de las siguientes entregas. El proyecto de diseño desarrollado por los estudiantes, fue producto de cocción bajo el concepto No más salpicaduras, para la empresa IMUSA. Se acogió un enfoque cualitativo y la teoría fundamentada; con observación de los sujetos en su entorno real, comparando características y situaciones con el fin de definir, categorizar e identificar las heurísticas empleadas al momento de la conceptualización posterior a una indagación. Como resultado, se evidenció que los estudiantes involucraron un pensamiento general, al dirigir su atención al sartén y, luego, dirigirla a un problema específico, siendo etapas o modificaciones básicas. El abordaje del problema específico es una variable dependiente del pensamiento general; al no tener un antecedente representativo o de un estado del arte claro, hace que la formulación de la solución de diseño, sea común y no se involucren necesidades identificadas para un mercado.

Abstract

During product development training, Industrial Design students conceptualize design proposals, in order to translate information from a market and technology inquiry. In this decision-making process, heuristics are involved, these rapid mental processes becoming the unconscious and becoming indispensable in the majority of a designer's decisions. The heuristics used to understand industrial design students's heuristics. This research was carried out during the first delivery of the subject Workshop 4 development of new products, this being the stage that determines the success of the heuristics and possibly determining the success of the following deliveries. The design project developed by the students, were cooking products under the concept "No more splashes" for the company IMUSA. The study had a qualitative and Grounded Theory approach, applying the observation of the subjects in their real environment, comparing characteristics and situations in order to define, categorize and identify the heuristics used at the time of the conceptualization after an inquiry. As a result, the students involved a general thought directing a large part of the attention to the pan and then directing their attention to a specific problem being tapas or basic modifications. This approach to the specific problem is a variable dependent on the general thought, Not having a representative background or a clear state of the art, makes the design solution formulation very common and without involving identified needs for a market.

Keywords: grounded theory, heuristics, product design.

Introducción

Las heurísticas son un recurso que mejora o potencializa diferentes factores que hacen parte del carácter distintivo de un diseñador, como lo menciona Chaves (1999) en su artículo La intuición en diseño, en el cual manifiesta que el diseño no es un proceso exclusivamente racional, sino que parte de diferentes tomas de decisiones implícitas en este trabajo y que, en ocasiones, son tomadas de forma inconsciente; el carácter no-racional o no-consciente difiere de decisiones erradas que deban evitarse, por lo que algunas veces pueden ser válidas o eficaces.

Los estudiantes de Diseño Industrial aprovechan su capacidad para la conceptualización de ideas, con el fin de traducir la información proveniente de un proceso de indagación del mercado. Sin embargo, con frecuencia y de manera inconsciente, los estudiantes utilizan técnicas o métodos propios para realizar esta traducción: heurísticas que implican diferentes sesgos cognitivos, los cuales afectan la coherencia que pueda existir entre sus propuestas artefactuales, las investigaciones previas y la autenticidad del valor propuesto para un producto en el mercado. Además, la utilización de heurísticas facilita su repetición sistemática e inconsciente, y que, al ser aplicadas en el pensamiento de diseño, puede dificultar nuevos procesos de diseño, ya que solamente podrían funcionar para una situación específica.

Los resultados de esta investigación mostraron que ese pensamiento rápido (Tversky & Kahneman, 1974) manifestado en los estudiantes de Diseño Industrial de la Universidad del Norte, puede ser más coherente y más acertado al momento de conceptualizar o desarrollar diferentes propuestas de diseño.

Metodología

La metodología de investigación fue de corte cualitativo, con un enfoque en la teoría fundamentada, la cual busca emplear un modelo teórico explicativo del comportamiento de las heurísticas en los estudiantes, al conceptualizar sus propuestas de diseño. Los instrumentos que se emplearon en la recolección de información fueron:

- Documento de criterios de evaluación de incidencia de cada sesgo cognitivo.
- Documento de preguntas aplicadas en la encuesta.
- Tabla de clasificación de los sesgos cognitivos con su respectiva heurística.

La muestra se conformó por oportunidad, debido a que la investigación fue aplicada a los estudiantes de la materia en la que el investigador fue el monitor, lo que permitió tener un enfoque cercano a la realidad de los estudiantes y su respectivo uso de heurísticas y sesgos cognitivos.

La asignatura en la que se aplicó el estudio, fue Taller 4 Desarrollo de nuevos productos, correspondiente al segundo semestre de 2019, compuesta por 20 estudiantes. En la

selección de la muestra, se tuvo en cuenta:

- Estudiantes que desempeñaban un liderazgo (aquellas personas que, probablemente, tenían más conciencia de la investigación, y los sesgos involucrados al momento de conceptualizar, fueran menores).
- Estudiantes que tuviesen un bajo aporte directamente en la investigación (aquellas personas que, probablemente, tenían menos conciencia de la investigación, y los sesgos involucrados al momento de conceptualizar, fueran mayores).

La información recolectada con los instrumentos de investigación, fue la siguiente:

- Videos de think aloud aplicados a 7 estudiantes.
- Encuestas desarrolladas por 11 estudiantes.
- Recolección documental:
- Documento de investigación, por 20 estudiantes.
- Documento de conclusiones y hallazgos, por 16 estudiantes.
- Requerimientos, Project Board y Estudio de Bocetación, por 9 estudiantes.

HEURÍSTICA	SESGOS
Representatividad	Tamaño de la muestra
	Solo se tiene en cuenta nueva información proporcionada
Disponibilidad	Recuerdo de instancias
	Correlación ilusoria - Imaginación
Ajuste y anclaje	Anclaje
	Costo hundido
	Retrospectivo
	Confirmación

*Tabla 1. Heurísticas y sesgos cognitivos
Fuente: elaboración propia.*

La información que se tuvo en cuenta para el análisis, presentada en la tabla 1, fueron las heurísticas, éstas tomadas como las unidades de análisis de la investigación, empleadas, a su vez, como categorías, y los sesgos constituyeron las subcategorías. En la agrupación de los datos, se aplicó una codificación abierta para, posteriormente, organizar las categorías resultantes en un modelo de interrelaciones, codificación axial y, luego, en una codificación selectiva con referencia a cada unidad de análisis que represente el fenómeno estudiado. La teoría emergente que se obtuvo del análisis de los datos, explica la viabilidad de la heurística en la transición entre las etapas de investigación y conceptualización de los estudiantes de Diseño Industrial.

Resultados

En la primera parte del análisis, los resultados obtenidos fueron: el documento de investigación y el documento de conclusiones y hallazgos (véase figura 1); en este último, se evidencio que las conclusiones se enfocaron directamente sobre los puntos principales del problema a solucionar, los cuales fueron: No más salpicaduras y Limpieza, evidenciándose un uso de la heurística de anclaje, y que, posiblemente, se intente más adelante enfocar el proyecto alrededor de estos conceptos. Paralelamente, utiliza la heurística de disponibilidad, porque hace uso de la información que está más presente en la mente; y, finalmente, relaciona variables al hacer uso de la heurística de representatividad.

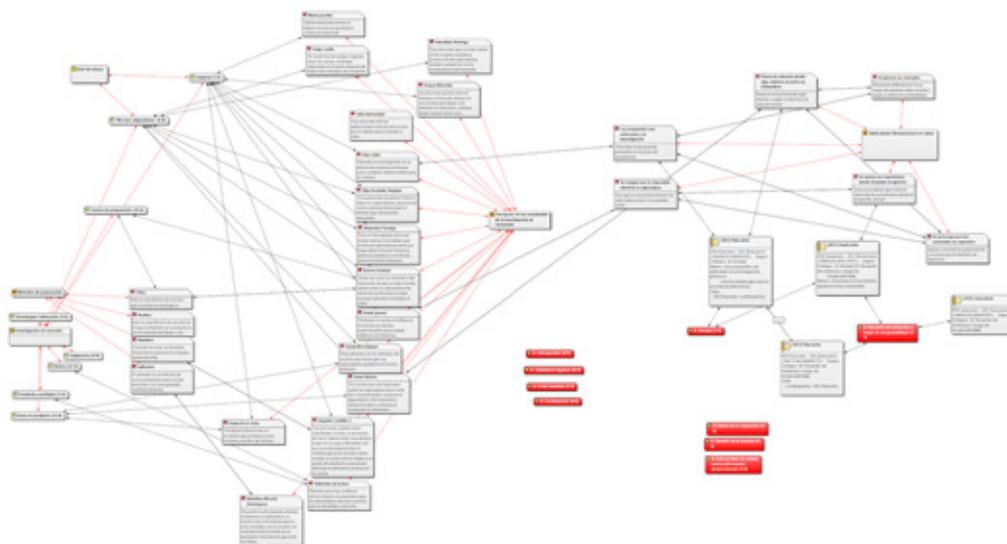


Figura 1. Codificación abierta. Análisis del documento investigación
Fuente: elaboración propia.

 <p>Doc. Conclusiones y hallazgos</p> <p>+</p> <p>Think Aloud</p>	<p>Casos comunes de conclusiones</p>	<p>Heurística de Representatividad</p>	<p>Heurística de disponibilidad</p>	<p>Heurística de Ajuste y anclaje</p>	<p>Sesgo</p>
<p>- "Transformación a las tapas."</p> <p>- "Primero pensó en una tapa."</p>	<p>Modelos mentales (ideas de la investigación) VS Biotación.</p> <p>- No se tiene en cuenta el mercado.</p> <p>- Solo se tiene en cuenta nueva información proporcionada.</p>	<p>- Recuerdo de instancias (ideas preconcebidas)</p> <p>- Información más reciente</p> <p>- Correlación ilusoria</p>	<p>Fijación funcional (Resuelve los problemas con soluciones superficiales)</p> <p>Sesgo de confirmación</p>	<p>Solo tiene en cuenta soluciones superficiales</p>	
<p>- "Es común usar una tapa."</p> <p>- "no parece adecuado una tapa modificada."</p>	<p>Modelos mentales (ideas de la investigación) VS Biotación</p>	<p>Recuerdo de instancias (ideas preconcebidas)</p>	<p>- Anclaje a soluciones sobresaliente</p>	<p>Identificaban lo común pero para no fijarse en ello.</p>	

Tabla 2. Codificación axial. Formación y desenvolvimiento de los datos
Fuente: elaboración propia.

Esta codificación fue aplicada a los siete estudiantes que participaron en el think aloud, por lo cual se identificaron dos grupos de tendencias en las que los estudiantes concurrían. En los dos casos, las heurísticas utilizadas fueron las mismas; la afectación de la heurística en el proyecto, varió en función del punto de anclaje.

En la primera tendencia identificada en dos estudiantes, la afectación podría ser positiva: *Es común usar una tapa...* – No parece adecuado una tapa modificada. Identificaron una solución que es superficial y, por ende, no resuelve el problema planteado del proyecto. Así que, en estos casos, *la heurística de ajuste y anclaje es positiva*, no porque vaya a implementar esta solución, sino porque la rechaza y la mente produciría algo nuevo o diferente.

En la segunda tendencia identificada en cinco estudiantes, la afectación de las heurísticas podría ser negativa: *Transformación en las tapas – Primero pensé en una tapa*. También identificaron una solución superficial, pero se anclaron a esta, como si fuera la que va a solucionar el problema. Esta tendencia fue sobre la que más se presentaron sesgos cognitivos, el principal fue: *Solo tener en cuenta la nueva información proporcionada por la mente*. En paralelo utilizaron el sesgo de *fijación funcional*, porque implementan la propuesta más fácil y que, por lo general, genera una sensación de solución, es decir, el *sesgo de correlación ilusoria*, pero que, en realidad, se termina desarrollando una propuesta de diseño que no tiene un valor diferencial en el mercado.



Figura 2. Codificación selectiva
Fuente: elaboración propia.

En los bocetos de los 20 estudiantes analizados, la mayoría fueron propuestas figurativas de sartenes u ollas. Al comparar esta observación con los resultados de las codificaciones anteriores, se estableció como categoría central, la fórmula concurrida por la mente de los estudiantes: *Sartén + Tapa*, la cual involucra el pensamiento general –que dirige gran parte de la atención al sartén–, al solucionar el problema de las salpicaduras como primera opción y, luego, dirigiendo la atención a un problema específico, en este caso, tapas o modificaciones básicas a las mismas.

Discusión

Los datos recogidos del estudio, muestran que las heurísticas más utilizadas por los estudiantes son: Ajuste y anclaje, Disponibilidad y Representatividad. Por su parte, el sesgo cognitivo más concurrido es: *Sólo tener en cuenta la nueva información proporcionada*. En paralelo, el sesgo de *fijación funcional* hace que el estudiante se fije sobre las soluciones más fáciles de desarrollar. Por su parte, el sesgo de correlación ilusoria, le hace creer que está resolviendo el problema, cuando en realidad no es así.

Con base en lo anterior, puede afirmarse que la mente, en una etapa de diseño, tiene dos caminos: por un lado, se quiere diseñar la solución atendiendo a un mercado y a un problema específico, es decir, un *pensamiento consciente*; y, por otro lado, la creatividad y generación de propuestas innovadoras, son parte de un *pensamiento general*; en este último, muchas veces, se ven implicados sesgos cognitivos, los cuales se convierten en un límite para los caminos conscientes.

Por lo anterior, las heurísticas al afectar el pensamiento general, terminan afectando la creatividad y se reducen a un estado de pensamiento sesgado de *fijación funcional*, propenso a dar soluciones, de productos de diseño, comunes u obvias.

Conclusiones

El estudio fue limitado, ya que se aplicó únicamente en un Taller. Igualmente, los instrumentos de recolección de información afectaron los resultados de la investigación y decisiones de los estudiantes para determinar el enfoque de su proyecto, que dependió, exclusivamente, de la *heurística de anclaje*, es decir, el *brief* del proyecto.

Las cualidades del ancla, sobre las que se formuló la investigación, no se analizan en detalle, por lo que se propone estudiar cómo el comportamiento de esta heurística opera desde los talleres anteriores, para, así, determinar cada factor que incide sobre esta, y el éxito de un proyecto de diseño como estrategia de formación.

Referencias

- Chaves, N. (Archivo). (1999). La intuición en diseño. Respuesta a un joven diseñador acerca del papel de lo inconsciente en los procesos de diseño [Mensaje en un sitio web]. Recuperado de
- Divulgación dinámica. (21 de junio de 2017). Tres heurísticos clave para la toma de decisiones [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://www.divulgaciondinamica.es/blog/3-heuristicos-clave-la-toma-decisiones/>
- Hernández Sampieri R.; Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6ª Ed.). México DF: McGraw-Hill.
https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/la_intuicion_en_diseno

- Kohan, N.C. (junio, 2008). Losses cognoscitivas en la toma de decisiones. *International Journal of Psychological Research*, 1(1). doi: <http://dx.doi.org/10.21500/20112084.968>
- Mayzner, M.S. & Tresselt, M. (1965). Tables of single-letter and bigram frequency counts for various word-length and letter position combinations. *Psychonomic Monograph Supplements*, 1, 13-32. Recuperado de <https://www.semanticscholar.org/paper/Tables-of-single-letter-and-digram-frequency-counts-Mayzner-Tresselt/1c8c24b3e8c860ed0daa6db79334811e4872c91f>
- Tversky, A. & Kahneman, D. (September, 1974). Judgment under uncertainty: Heuristics and biases. *Science*. 185(4157), 1124-1131. Recuperado de <https://science.sciencemag.org/content/185/4157/1124>

DISEÑO INTEGRAL A PARTIR DE LOS ELEMENTOS MORFOLÓGICOS Y ARTÍSTICOS DEL TEMPLO DE SANTIAGO APÓSTOL

Entorno Cultura

Carlos Eduardo Jimenez Donoso

carlosj061020@gmail.com

María Fernanda Ramírez Arévalo

feramirez151@gmail.com

Universidad CESMAG

Tipos Móviles

Pasto, Nariño.

Palabras Clave:

Diseño integral, diseño de servicio, experiencia de usuario, patrimonio histórico, turismo sostenible.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.13>

Resumen

En la ciudad de San Juan de Pasto (Colombia) se encuentra el Templo de Santiago Apóstol; éste es administrado por los Hermanos Menores Capuchinos, fue construido en 1894 y ha sido testigo de varios acontecimientos históricos, al encontrarse en la llamada Calle del Colorado de esta ciudad. El templo tiene características especiales, posee un estilo anclado en la tipología republicana e, igualmente, posee elementos artísticos como pinturas y vitrales. Así, el objetivo central de la investigación consistió en desarrollar un estudio morfológico y artístico del Templo Santiago Apóstol, con el fin de detallar sus particularidades y atributos estético formales y, por consiguiente, ayudar a establecer un diseño integral que abarque herramientas donde los componentes gráficos, lingüísticos e históricos estén organizados para la mejor comprensión y difusión, a través de la interacción, innovación y reflexión cultural desde el sentir pastuso, que permita crear iniciativas en el marco del turismo sostenible. Pasto ha sido llamada Ciudad teológica, sin embargo, no se ha exaltado su riqueza artística ni cultural en ese sentido. La población desconoce la cultura y la historia que rodea este entorno urbano, posiblemente por falta de acceso a la información y a certeras políticas de difusión y apropiación cultural por parte de la misma Comunidad capuchina y de los entes gubernamentales, por lo cual la historia y la exaltación cultural del Templo y su entorno tienden a perderse. Más aun, cuando no se tiene sentido de pertenencia, además de haber perdido la referencia histórica y el interés cultural sobre sus atributos arquitectónicos.

Introducción

La investigación se orientó a un estudio de la historia que cambió completamente la forma de vida y de pensar de los habitantes de la ciudad de Pasto (Colombia), debido a un factor que sigue en pie: la incidencia del estilo republicano y la época colonial en el arte y arquitectura. Para esto se tomó como referencia al templo de Santiago Apóstol, un lugar que esconde un gran patrimonio cultural, histórico, religioso, artístico y arquitectónico. Así, se identificó un problema relacionado con el no conocimiento del valor real del templo, que solamente se queda en un nivel religioso y no evoluciona a otros análisis, como ya se ha hecho en otros lugares del país, donde se aprovecha este factor con el fin de incrementar el turismo y, por ende, otras esferas productivas como el comercio, la artesanía, hotelería y otras.



*Figura 1. La Calle del Colorado y Templo de Santiago Apóstol
Fuente: Fotografía de arquitecto Julián Bastidas Urresty*

El concepto que guio el estudio fue, fundamentalmente, el de proporcionar al templo las herramientas o mecanismos necesarios para reconocerse frente a los públicos objetivos como lo que en realidad es; de manera que, al difundir su historia, esta información sea conocida por las personas, y concomitante a ello crear una forma de comercio o alguna actividad que genere atracción hacia el templo e ingresos para un turismo sostenible, mediante la experiencia de usuario, el diseño de servicio y el diseño de información. Esto, con el fin de provocar conocimiento y conciencia, al generar apropiación hacia la cultura que rodea este símbolo de la historia pastusa al igual que la correcta conservación y exaltación del templo y su entorno.

Metodología

En primer lugar, es importante aclarar el concepto de Diseño integral que se acogió en la investigación, con el cual se integró diferentes disciplinas que se derivan del diseño gráfico, que fueron necesarias para poder desarrollar toda la actividad de manera completa, ya que el proyecto necesita mantenerse en distintas etapas para lograr resultados positivos, todo de una manera eficaz, con mayor control y puntualidad en el proceso creativo y en la ejecución de estrategias pertinentes.

Se establecieron dos metodologías de apoyo y una principal, para poder fundamentar y recolectar los pilares necesarios, es decir, una unión de ambas para completar un proceso sin fallos en el contexto que se trabajó; primero, la metodología 3I, indagar – idear –

implementar, con la cual se pudo observar e investigar lo necesario para poder accionar, luego concretar las acciones y poder tomar decisiones acerca de las estrategias en la implementación, es decir, en la fase final donde se observen los resultados de todas las fases. Segundo, se acogió la metodología de Joan Costa, la cual consiste en el acopio de información con respecto a la problemática que se está manejando, incluyendo a los agentes implicados y donde se entra a la etapa de planificación, diseño y prototipos, con el fin de obtener las soluciones adecuadas, teniendo en cuenta que los elementos puedan relacionarse con el público objetivo y proporcionarles las herramientas de solución.

Finalmente, se aplicó la parte de control y supervisión, probando el funcionamiento y exportando hacia el público objetivo la información de una forma entendible, para establecer una comunicación efectiva entre las piezas elaboradas y el usuario.

Como eje principal de las metodologías, se acogió el método proyectual de Bruno Munari, el cual ofrece mecanismos en cuanto a la verificación cultural e histórica del contexto, importante para la relevancia histórica que tiene el objeto de estudio. Igualmente, se tuvo en cuenta los aspectos funcionales tanto físicos como psicológicos, lo que tiene que ver con la consolidación de la información en el servicio del turismo sostenible.

Así mismo, al final se tuvo en cuenta las disponibilidades tecnológicas que aportan e incrementan la garantía de impactar en las comunidades influenciadas por el Templo, a través de soluciones contemporáneas ajustadas a los usuarios, con aporte desde el campo del diseño a un símbolo patrimonial y a los ciudadanos de San Juan de Pasto y de otras latitudes.

Resultados

Si bien la investigación aún está en fase de indagación y tiene resultados parciales, se puede hablar de un avance en cuanto al objetivo a alcanzar. En primer lugar, se tiene un archivo de registros fotográficos de toda la planta arquitectónica del Templo, tanto de exteriores como de interiores; la morfología de los elementos presentes como la construcción de columnas, remates, ventanales y techo, entre otros; y, también, de las piezas artísticas que se encuentran al interior del templo: vitrales, oleos, esculturas y otras.

En este punto hay que recalcar que muchas de las piezas tanto artísticas como de la arquitectura son de autoría desconocida por el momento y pasan desapercibidas; unas pocas tienen firma de autor; no obstante, tienen un gran impacto visual en las personas, además de que la técnica usada en cada una de ellas es bastante curiosa para la época de elaboración, que data de los años 1800. Se trae a la memoria la historia del templo y cómo estos factores han influido para que, por ejemplo, el estilo híbrido entre románico, colonial y mudéjar, incidiera en la época colonial, donde, de igual forma, se evidencia su influencia al tener rasgos significativos en las columnas o tejas.

Al igual que su ubicación, es importante destacar el entorno que sirvió como punto estratégico de batalla durante los diversos enfrentamientos entre los ejércitos realistas e independentistas. El Templo ha sufrido diversas transformaciones en diversas ocasiones; por esto, ha logrado reunir más de 14 esculturas en madera, 17 altares para distintos santos religiosos y personajes importantes capuchinos, más de 30 oleos pintados en la pared a lado y lado del altar y en la parte superior de las columnas, 30 vitrales ubicados en las naves laterales y en la nave central.

Otra parte indispensable de mencionar, es la parte cromática que posee el templo; al pertenecer a la orden de los hermanos capuchinos, tiene unas variaciones de colores significativos de esta congregación; igualmente lo tienen construcciones contiguas, como el convento, lo cual hace un grupo de estructuras correlacionadas por su paleta cromática y su arquitectura.

En tal sentido, el archivo fotográfico tiene una gran importancia, en el momento, para investigar a fondo visualmente cada pieza y tener evidencia de lo que se posee en este templo. También, más adelante formar parte de la publicidad o estrategias de difusión para hacer llamativas las actividades sustentadas en la metodología.

En segundo lugar, se han tomado varias referencias bibliográficas que tratan el tema de forma directa y escritas por expertos nariñenses, en las cuales se relata, de forma técnica y emocional, lo que significa el Templo en sí mismo y para la ciudad. De esta manera, se tiene una base de datos con varios referentes, además de que toda la información no se tiene en medios digitales o impresos, está guardada en la cabeza de personas que, lamentablemente, no han podido ser difundidas; si no se hace algo con esa memoria, posiblemente la información vaya desapareciendo al igual que estas personas.

Citas y Referencias

La metodología y el rumbo en general que se está tomando con respecto a las decisiones de diseño en el proyecto, tienen en cuenta a dos autores como referencia, y un texto, los cuales aportan una perspectiva necesaria para obtener mejores resultados finales, además de tener bases estructuradas para afrontar el pasado, presente y futuro no solamente del proyecto sino que, también, del problema que se está tratando de solucionar, al ser una alternativa efectiva para enfrentar estas situaciones.

Primero, Horta (2018) señala un constructo lógico para conseguir configurar las ideas en torno a un concepto, con el propósito de la reconstrucción, innovación y el progreso social; pero, teniendo en cuenta el sentido y el valor que el proyecto debe mantener en todos los momentos planteados, ya que se dará a conocer una dimensión cultural. En esto se puede justificar el tinte o el toque del patrimonio que se manejó y va a ser tratado, para mantener la esencia, el concepto y el rumbo adecuado en la experiencia, dentro del marco del turismo sostenible.

Segundo, desde Bayazit (2004), se contempla la necesidad de integrar el diseño y la investigación. Esto se agrega, fundamentalmente, para complementar el anterior punto, con el propósito de componer sistemáticamente el significado del arte y la historia que contiene el Templo de Santiago Apóstol, para optimizar la toma de decisiones, y punto principal para que el proyecto pueda desarrollarse correctamente, o mismo que el funcionamiento de cada área, va a ser la multidisciplinariedad, con lo cual, además de generar ergonomía en el estudio y en el trabajo, se gestiona acciones precisamente calculadas para poder involucrarse en el entorno.

En conclusión, al tomar como referencia a Puyuelo, Val, Merino y Felip (2011):

El patrimonio visitable, en sus múltiples manifestaciones y tipologías, forma parte fundamental de los bienes culturales de la colectividad, y por ello incrementa su valor al ser considerado lugar de caracterización y espacio de vivencia. En consecuencia, la accesibilidad, en un marco global, ha de procurar la integración de la identidad cultural, arquitectónica y social de los lugares junto con el respeto y la participación de los usuarios. (p.4)

Por consiguiente, hay que tener en cuenta el valor que se tiene en el Templo de Santiago Apóstol, además de considerar la era de oportunidades digitales que colaboran en la comunicación, para brindar una correcta accesibilidad a la información y a la experiencia, porque desde el proyecto se intenta que en algún punto se pueda, primero, difundir la información hacia el usuario que no la conoce, brindándosela de una forma diferente. Aquí entra la experiencia, para marcar la mente del ser humano y lograr la conservación de este patrimonio.

Referencias

- Horta Mesa, A. (2018). Exégesis de revisión a la episteme del diseño. *Journal of technology in design, film arts and visual communication*. Actio 02. Recuperado de <https://unal-co.academia.edu/AurelioHorta>
- Bayazit, N. (December, 2004). Investigating design: A review of forty years of design research. *Dessing Issues*, 20(1), 16-29. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/235700969_Investigating_Design_A_Review_of_Forty_Years_of_Design_Research
- Puyuelo Cazorla, M.; Val Fiel, M.; Merino Sanjuán, L. & Felip Miralles, F. (enero, 2011). Representaciones virtuales y otros recursos técnicos en la accesibilidad al patrimonio cultural. *EGA Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica*, 16(17), 164-173. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/273013234_Virtual_representations_and_other_technical_resources_for_access_to_cultural_heritage?enrichId=rgreq-b16be87f6aeaa20bce49f75bdc0876ee-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdIOzI3MzAxMzIzNDtBUzoyNjI0ODEyNTU4NTgxNzIAMTQzOTU5MTgxNjM3OA%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf



DISEÑO DE UN SITIO WEB QUE GENERE UN NEXO INTEGRAL -ECONÓMICO, SOCIAL, EDUCATIVO Y DE RECONOCIMIENTO- ENTRE LOS TATUADORES Y SUS CLIENTES DE LA CIUDAD DE PASTO

Entorno Cultura

Sebastián Cabrera Jiménez
sebas9685@gmail.com
Universidad de Nariño.
MURU Investigación, Creación y Diseño.
Pasto, Nariño.

Palabras Clave: Comunidad de tatuadores,
diseño de servicios, diseño
web, tatuaje.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.14>

Resumen

El estudio nace de la necesidad de aportar desde el Diseño, al nexo que existe entre los centros de tatuaje y sus clientes. El propósito del Diseño de servicios en el mundo del tatuaje, es mejorar el servicio ofrecido por los artistas, al hacer que su imagen comercial sea la adecuada para sus clientes habituales o futuros. La intervención del Diseño Gráfico en esta industria, resulta adecuada al generar artefactos comunicacionales tangibles e intangibles que colaboran en la difusión de un arte milenario en la región. En los últimos años, la cantidad de personas tatuadas ha aumentado, lo cual indica una consolidación de la cultura del tatuaje, a pesar de los problemas como la informalidad, el desconocimiento de las personas que ejercen el oficio y el regionalismo. Estos factores han hecho que el arte del tatuaje en la ciudad de Pasto, aún sea asumido con un tono tradicional en su difusión y sin presencia substancial a nivel nacional. A través del Diseño Gráfico puede promocionarse y crecer, con la consiguiente generación de beneficios a nivel social, económico y cultural. Así, la solución planteada para mejorar el nexo entre tatuadores y clientes, tiene como base una metodología proyectual basada en los estudios de Bruno Munari y Morris Asimow junto con el pensamiento de diseño como herramienta inherente al proceso de ideación, prototipado y testeo. El estudio concluyó que el servicio de diseño se expresa a través de la experiencia que obtiene el usuario al utilizar el sitio web, acompañado de la obtención de un tatuaje. El conjunto de opciones develadas por el uso a profundidad del sitio web, crea en el usuario valor y empatía, para permanecer y continuar usando *Tattoo Finder*.

Introducción

El arte de tatuar es una práctica milenaria ligada con el origen de la humanidad; constituido como una expresión cultural que diferencia de manera estética y espiritual a sus portadores. En cada región donde han surgido los tatuajes, se han desarrollado estilos y técnicas que hoy en día se difunden a través de una comunidad global de tatuadores y tatuados.

Dentro del objeto de estudio del proyecto, el nexo que existe entre tatuadores y sus clientes presenta aspectos dentro del servicio, que pueden mejorarse por medio del Diseño, como puede ser la atención al cliente, conocimiento del procedimiento, imagen corporativa de la empresa y experiencia previa, durante y después de la aplicación del tatuaje. Es preciso señalar, que la intervención del Diseño en la actual industria del tatuaje, puede generar una eficaz propuesta comunicativa que beneficie a los involucrados, ya que, no obstante contar con una oferta estable y demanda de tatuajes en la ciudad de Pasto, el servicio en general es tradicional y básico, lo que va en detrimento de oportunidades para evolucionar y sobresalir en el mercado nacional e internacional.

Así entonces, el proyecto en cuestión pretende realizar un significativo aporte desde el Diseño gráfico, a través de un artefacto comunicativo digital dirigido a tatuadores y tatuados, para facilitar el flujo de información entre ellos y, en consecuencia, añadir un plus al servicio que ofrecen.

De las múltiples herramientas y metodologías ofrecidas por la escuela de Diseño Gráfico, en específico, se ha optado por las que mejoren los aspectos de identidad corporativa, diseño de servicios y diseño web. Una vez concluido el proyecto, éste beneficiará a los centros de tatuaje y a sus usuarios, al brindar un servicio efectivo que se abre a la actualización e innovación en la comunidad de tatuadores de Pasto.

Metodología

La investigación se basó en las metodologías propuestas por Morris Asimov y Bruno Munari (Lozano & Calao, 2016; Sánchez Blasco, 2011), las cuales combinan dos métodos lógicos y detallados, con el dinamismo del pensamiento creativo para trabajar con el usuario en todo momento. Su objetivo es obtener información subjetiva y que, a la vez, encaje en un proceso de diseño estructurado. Esto quiere decir que, con información obtenida a través de un trabajo de campo, se pueda utilizar para diseñar un artefacto al seguir unos pasos pre-establecidos.

Los pasos a seguir, en la metodología, no se rigen por un orden secuencial, y el regreso entre ellos es permitido en caso de que el investigador necesite replantear conceptos. El uso intrínseco de algunos aspectos del pensamiento de diseño, como la empatía, se incorporaron en la metodología, para poder desarrollar una investigación basada en el vínculo con el usuario.

Por lo tanto, el primer paso consistió en definir el problema a tratar, tal y como lo plantean los autores, para dar inicio a la investigación con el establecimiento de ciertos límites. Los siguientes tres pasos correspondieron a una recolección de información y su posterior análisis en sub-problemas -Munari describe este método, como una manera práctica de abordar el problema global y hacer más fácil su comprensión y posterior solución; Asimov, al igual que Munari, plantea seguir esta primera fase a través de una planeación detallada, producto del intenso análisis de la información obtenida-.

A continuación se procedió con la etapa de diseño, la que inició con la generación de ideas creativas dentro de un marco de realidad y posibilidad, que permitan al investigador dar solución a los sub-problemas. Para la fase final de implementación y testeo, se realizó la creación de prototipos que constatemente se probaron con el usuario, para obtener un *feedback* y su posterior análisis. Asimov propone el diseño completo y detallado de componentes, planos, partes y componentes del prototipo, lo cual se tuvo en cuenta para esta investigación.

El último paso después de realizar el testeo de prototipos, fue la implementación del producto luego de haber recibido el correspondiente *feedback* por parte de los usuarios, tal y como lo plantean los autores citados.



Figura 1. Metodología proyectual

Resultados

Se realizó un testeo con algunos tatuadores y personas con gusto por los tatuajes, en diferentes lugares como estudios y convenciones, para probar la funcionalidad del sitio web. Se analizó el comportamiento del usuario al navegar, su parecer al contenido y medir, mediante observación objetiva, lo que se debe mejorar. Se observó que, en general, a los usuarios les parece una buena idea integrar los tatuajes en un sitio web y poder encontrar contenido regional en un solo lugar.

La respuesta de los centros de tatuaje fue de completa aceptación, al responder positivamente al aspecto gráfico del proyecto; así mismo, se presentó un alto interés por colaborar con el desarrollo de la investigación, para una futura implementación total. Un factor clave registrado en común, fue la facilidad del usuario al navegar por el sitio en contados clics, para descubrir información nueva que le llamara la atención.

De suerte que optar por una estética con base en fotografías, iconos, ilustraciones y referencias de tatuajes fue un acierto, al encontrar un equilibrio entre el lenguaje escrito y el visual en la cantidad de información presentada.

A continuación se presentan los aspectos técnicos y de análisis más relevantes de los

testeos realizados:

- Optar por un menú fijo en todas las páginas resultó efectivo, ya que los usuarios lo utilizan para acceder a las diferentes sub-páginas y de la misma manera regresar al inicio.
- Ventanas de contenido con los botones suficientes, generaron una respuesta rápida e intuitiva para continuar navegando; entre más sencillo y directo es mejor.
- Los tatuadores piensan que estar todos juntos en una plataforma web, hará que su reconocimiento crezca; esto es posible si los filtros de aceptación son los adecuados para entrar al sitio web.
- Se confirmó que una navegación horizontal, o de pantalla completa, es más efectivo que listar toda la información en páginas verticales, ya que los usuarios acceden al contenido en pocos clic.
- La interactividad con el sitio web, posibilita una experiencia nueva para conseguir, mirar o comentar sobre tatuajes en la ciudad de Pasto.
- La creación de los perfiles *Tattoo Finder*, dio una nueva mirada a los tatuadores, demostrando estar al nivel de sus trabajos.
- Las opciones interactivas: prueba de tatuaje y juegos de lucifer se mostraron como innovadoras y diferentes a los ojos de los usuarios.
- El uso de formularios para manejar las citas en línea, representa una alternativa funcional para los centros de tatuaje y sus clientes, al mostrar la información de una manera más organizada.
- La adaptación del sitio web a diferentes dispositivos móviles, es, sin duda, un requisito que se ha cumplido a cabalidad, al responder al comportamiento del usuario en la era digital actual.

Conclusiones

El servicio de diseño se expresa a través de la experiencia que obtiene el usuario al utilizar el sitio web, acompañado de la obtención de un tatuaje.

El conjunto de opciones develadas por el uso a profundidad del sitio web, crea en el usuario valor y empatía, para permanecer y continuar usando *Tattoo Finder*.

Referencias

- Lozano, E. & Calao, J. (31 de marzo de 2016). El método proyectual de Morris Asimow [Contenido en sitio web]. Recuperado de <https://es.slideshare.net/EstebanLozano2/metodologia-morris-asimow>
- Sánchez Blasco, L. (marzo, 2011). Metodología proyectual por Bruno Munari. Cosas de Arquitectos. Revista Digital. Recuperado de <https://www.cosasdearquitectos.com/2011/03/metodologia-proyectual-por-bruno-munari/>



DISEÑO DE VESTUARIO PARA EL ADULTO MAYOR. EXPERIENCIA DEL SEMILLERO GIDVT

Entorno Cuerpo

Fausto Alonso Zuleta Montoya

fausto.zuleta@upb.edu.co

Juliana De la Rosa Toro, María Camila Flores Muñoz,
Alejandra Aranzázu Ceballos, Sara Lucía Castañeda
Guerra, María Fernanda Cardona Villegas, Ángela
María Echeverri Jaramillo

Universidad Pontificia Bolivariana

Grupo y Semillero de Investigación Diseño de
Vestuario y Textiles

Medellín, Antioquia.

Palabras Clave: Adulto mayor, diseño,
funcionalidades diversas,
investigación-creación.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.15>

Resumen

El Grupo de Investigación Diseño de Vestuario y Textiles (GIDVT), junto a su semillero, ha buscado formular proyectos que desarrollen objetos industriales, gráficos y vestimentarios que solucionen las necesidades específicas de las personas en situación de discapacidad de la ciudad de Medellín. Para el 2018, la problemática se centró en el adulto mayor y sus necesidades vestimentarias; así, el objetivo se planteó en términos de diseñar prendas de vestir para las funcionalidades diversas, específicamente para el adulto mayor, buscando adaptar las funciones, el material, el acceso, cierre y sostén del producto, para establecer relaciones de uso correcto. Se utilizaron metodologías de diseño centrado en el usuario (DCU) y diseño universal (DU), para solucionar problemáticas referentes al diseño completo de las prendas, sus posibles adaptaciones o incorporaciones en nuevas tipologías, para buscar una relación correcta de usabilidad. Se encontró que se hace necesario idear artefactos que colaboren en las dinámicas diarias del acceso, cierre y sostén de las prendas para esta franja etaria, la cual es cada vez más numerosa y necesitada. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la población mundial está envejeciendo aceleradamente. Proyecciones para el 2050 indican que la proporción de los habitantes del planeta mayores de 60 años, se duplicará en comparación con los datos del 2000, que pasará del 11% al 22%. Se concluyó que dentro de los hogares geriátricos analizados, algunos adultos mayores deben usar los recursos que tienen a la mano para solucionar problemáticas en torno al vestuario cuando presentan cambios morfológicos en su cuerpo; adaptaciones en cuanto al cambio de dimensiones de las prendas, cerramientos o accesorios para mantener la prenda en su sitio.

Introducción

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la población mundial está envejeciendo aceleradamente. Proyecciones para el 2050, la proporción de los habitantes del planeta mayores de 60 años, se duplicará en comparación con los datos del 2000, al pasar del 11% al 22%. En términos numéricos, el aumento será de 605 millones a 2000 millones aproximadamente. Este aumento será más evidente en los países en vías de desarrollo, donde los ingresos son más bajos y medianos.

En América Latina y el Caribe, se presenta el mismo modelo estadístico. Según la Organización de Naciones Unidas (ONU), la proyección de población mayor de 60 años, pasará del 11% al 25% en una ventana de 35 años. Según el documento Panorama de envejecimiento y dependencia en América Latina y el Caribe (Aranco, Stampini, Ibararán & Medellín, 2018), este porcentaje se alcanzará en la mitad del tiempo de lo que tardó Europa en recorrer el mismo camino. Asimismo, autores como Rebeca Wong y Alberto Palloni (2009) estiman que el envejecimiento en América Latina y el Caribe, se acelerará aún más a partir del 2030.

Colombia también ha tenido un aumento significativo en la esperanza de vida de su población. De los 48 millones de ciudadanos colombianos, aproximadamente el 10% (5,2 millones de personas) son mayores de 60 años. El proceso de envejecimiento demográfico se espera que continúe de manera apresurada durante los próximos treinta años. Las proyecciones sugieren que para 2050, casi el 23% de la población habrá alcanzado la edad de 60 años, el equivalente a 14 millones de personas (Fundación Saldarriaga Concha, 2017).

Por lo anterior, el objetivo del proyecto consistió en diseñar prendas de vestir para las funcionalidades diversas, específicamente el adulto mayor, para buscar adaptar las funciones, el material, el acceso, cierre y sostén del producto para establecer relaciones ergonómicas, antropométricas y de uso correcto hacia el usuario.

Metodología

La investigación planteó una ruta metodológica básica desde el Diseño Centrado en el Usuario (DCU), como soporte para los proyectos realizados, diferenciándolos en fases de trabajo para la investigación/indagación, el trabajo de campo desde las exploración y sensibilización, la proyección o desarrollo de ideas a resolver y su validación con el usuario o cuidador; todo esto con el fin de lograr un producto acorde a las necesidades puntuales, en este caso, para indumentaria adaptada para el adulto mayor. Los procesos en los que se ven inmersos los desarrollos a evidenciar, se realizaron, según una construcción del proyecto, a partir de cuatro estadios (véase figura 1), los cuales establecen: 1. Investigación. 2. Trabajo de campo. 3. Diseño y Desarrollo material. 4. Validación.



Figura 1. Diagrama metodológico del proyecto

Dentro de este proceso se usaron herramientas diversas para la obtención de datos, se contactó con distintos tipos de usuarios -cuidadores, pacientes, familiares y entidades-, se desarrollaron varios tipos de productos, con énfasis en la dignidad y comodidad, para validar siempre desde la intención única de mejorar las condiciones de los implicados.

Resultados

Dentro de las etapas relacionadas en el proceso metodológico, se realizaron aproximaciones y planteamientos de proyectos en una variedad de soluciones para problemáticas detectadas y puntuales. Se logró llegar a indagaciones y consideraciones que se apropiaron en el cuadro de requerimientos, los cuales resultan genéricos en un principio, para luego especificarse dentro de cada proyecto a resolver.

Ahora bien, para la parte del trabajo de campo, se logró involucrar varias instituciones que se adhieren al proyecto, como lo son: Casa del Adulto Mayor Benjamín Correa Fernández, Hogar para el Adulto Mayor Colonia Belencito, Hogar Villa Dorada, el Municipio de Copacabana, Alcaldía de Medellín y el Instituto de Deportes y Recreación (INDER), varias de ellas de servicio público y sin ánimo de lucro. Estas instituciones sirven a la vez para la etapa de validación. En la etapa 3, se logró obtener más de 10 prototipos funcionales, validados y con registro audiovisual para su explicación. A continuación, se hace una relación de ellos:

Proyecto RE-PONER

- Autoras: Alejandra Aranzázu Ceballos, Sara L. Castañeda Guerra.
- Usuarios: Adultos Mayores dependientes, con limitaciones físicas y/o en silla de ruedas.
- Prototipos: Ropa casual y formal compuestas por: camisa femenina multipropósito adaptada, pantalón femenino formal adaptado, vestido femenino formal adaptado, pantalón masculino formal adaptado, camisa masculina formal adaptada, saco masculino formal adaptado.

Proyecto INTÚ

- Autora: María Fernanda Cardona Villegas.
- Usuarios: Adultas Mayores con movilidad reducida.
- Prototipos: Ropa interior compuesta por: brasieres, pantis y enterizo íntimo.

Proyecto TROCHA

- Autora: Juliana de la Rosa Toro.
- Usuario: Adultos Mayores del contexto rural.
- Prototipos: Calzado masculino con: plantillas, capellada, horma específica y botas.

Proyecto PALIFORM

- Autora: María Camila Flórez Muñoz.
- Usuario: Adultas Mayores que padecen artritis reumatoide en estado degenerativo.
- Prototipos: Calzado femenino con: plantillas, capellada, hormas específicas, calzado para baño, calzado casual.



Figura 2. Proyecto RE-PONER
Fuente: fotografía de Esteban Gutiérrez



Figura 3. Proyecto TROCHA.
Fuente: fotografía de Esteban Gutiérrez

Conclusiones

Del desarrollo de la investigación, se obtuvieron distintas apreciaciones, las cuales se presentan a continuación:

En Colombia, la dependencia afecta a más de la mitad de la población de adultos mayores.

Las enfermedades relacionadas con el daño cerebral, son discapacitantes y afectan significativamente el desarrollo del acto de vestir en los adultos mayores.

Dentro de los hogares geriátricos analizados, algunos adultos mayores deben usar los recursos que tienen a la mano para solucionar problemáticas en torno al vestuario cuando presentan cambios morfológicos en su cuerpo. Adaptaciones en cuanto al cambio de dimensiones de las prendas, cerramientos o accesorios para mantener la prenda en su sitio.

Los adultos mayores con dependencia total (movilidad totalmente reducida), implican un esfuerzo más grande para el cuidador, y, por ende, más riesgo de lesiones en ambas partes. Lo anterior, además de las condiciones de trabajo y esfuerzos necesarios realizados por estas personas, exponen estas personas a lesiones especialmente de columna y de rodilla.

Los productos de apoyo, existentes, tales como las barras, sillas de ruedas y bastones entre otros, en muchas ocasiones demandan demasiado esfuerzo de parte del adulto mayor, para poder realizar la actividad del vestir.

La ropa exterior implica, en su mayoría, un mayor esfuerzo en el vestir, debido a que generan sobre-esfuerzo, dolor o lesiones dentro de los rangos de extensión o flexión que

las personas deben realizar. Los usuarios prefieren usar prendas abiertas y amplias en la abertura de cuello y mangas holgadas para simplificar el trabajo.

La ropa interior comercial no logra adaptarse correctamente al cuerpo del adulto mayor, se sobredimensionan algunas partes y las tallas no corresponden.

El calzado comercial no presenta hormas de tallaje válidos para los anchos de los pies. Si el usuario llega a tener alguna patología, estos productos no tienen adaptación alguna. Tampoco siguen las ideas estético-comunicativas que los usuarios prefieren para los entornos donde se desenvuelven.

Gran parte de la población adulta mayor colombiana, no cuenta con ingresos económicos significativos, incluyendo los hogares geriátricos estudiados. Esto limita las posibilidades de productos correctos.

Citas y Referencias

- Aranco, N.; Stampini, M.; Ibararán, P. & Medellín, N. (2018). Panorama de envejecimiento y dependencia en América Latina y el Caribe. Washington, DC.: Banco Interamericano de Desarrollo.
- Beas, M.; Galván, P. & Mejía, M. (septiembre, 2013). Caracterización antropométrica en una población de adultos mayores desde la perspectiva de la Medicina del Deporte. EFDeportes. com Revista Digital, 18(184). Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd184/caracterizacion-antropometrica-en-adultos-mayores.htm>
- Fundación Saldarriaga Concha. (2017). La vejez de hoy y del mañana en Colombia. Logros y retos de la implementación del pacto internacional de derechos económicos, sociales y culturales. Bogotá, DC.: Fundación Saldarriaga Concha Publicaciones.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2017). Perspectivas de la población mundial, la revisión de 2017. Hallazgos clave y tablas anticipadas. New York: OMS.
- Wong, R., & Palloni A. (2009) Aging in México and Latin America. In P. Uhlenberg (Ed.) International handbook of population aging (Vol. 1, pp. 231-252). USA: Springer, Dordrecht



OBSERVATORIO DE PROBLEMÁTICAS DE DISEÑO DE INFORMACIÓN EN EL ENTORNO CIUDAD

Entorno Ciudad

Nidia Raquel Guadrón Cantor
nrgualdronc@libertadores.edu.co
Fundación Universitaria Los Libertadores.
Comunicación, cultura y tecnología.
Bogotá, Cundinamarca.

Palabras Clave:

Cardsorting, diseño de
información, gigamapping,
observatorio, sistema de
información.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.16>



Nadie sabe todo, todos saben algo.
Pellegrini (2004)

Resumen

La ciudad es un territorio espacio-temporal que, por la estructura de relaciones entre las personas con los entornos, los artefactos y los servicios, se configura como un sistema complejo en constante cambio. Con frecuencia los habitantes enfrentan situaciones cotidianas en las que la ausencia, insuficiencia o confusión en la información relativa a éstos, obstaculiza esas relaciones o las carga de experiencias negativas en tanto implican para los usuarios un mayor esfuerzo cognitivo, en tiempo o en el simple disfrute de los mismos. El interés de los diseñadores en formación, acerca de los fallos de diseño de información (DI), que por múltiples razones se repiten como patrones en diferentes entornos de la ciudad, lleva a proponer un Observatorio como vector basado en la inteligencia colectiva que enlace a la industria (arquitectura, ingeniería, diseño urbano, diseño de servicios), la academia y la política pública en la generación de sistemas de información que contemplen la interrelación existente entre las diferentes variables y que sirvan como insumo en los procesos de validación de los productos de DI para los diferentes entornos, servicios, interfaces y artefactos que generan interacción en la ciudad. Aquí se presenta la prospectiva de configuración del Observatorio en una ruta de trabajo por etapas, así como los avances y hallazgos en la delimitación del universo de observación, la exploración de métodos de diseño para la recolección y categorización de información, y las instancias para considerar en el diseño del sistema de información. En el sector productivo, los alcances de mayor interés pueden estar en la infraestructura o el diseño de los artefactos; no obstante, la etapa del diseño de información que facilita o guía su uso con frecuencia ocurre al final, cuando se dispone de menos tiempo para su testeo o se le confiere menor importancia.

Introducción

El proyecto de Observatorio que ha emprendido el semillero en Diseño de Información, se propuso identificar situaciones en las que se evidenciaban fallos en el DI, que afectan la interacción persona/espacio físico, persona/servicio, persona/artefacto y persona/interfaz en el entorno ciudad, con el fin de configurar un sistema de información como insumo y como instrumento para la investigación aplicada a potenciales proyectos de diseño que vinculen a la academia, la industria y la política pública, que contemplen la interrelación existente entre las diferentes variables, y que aporten a los procesos de validación de los artefactos de DI.

¿Por qué un observatorio? Por parecer menores un sinnúmero de problemáticas de DI, son subordinadas en desarrollos arquitectónicos, ingenieriles, civiles, tecnológicos, industriales y de servicios, entre otros. Identificarlas tiene valor cuando se hace por medio de una estrategia colaborativa que abre la participación a un mayor número de agentes que, en un ambiente propicio, dan valor agregado a datos, con el fin de activar el potencial de los artefactos de diseño. Un observatorio es un conjunto de actividades y procedimientos

destinados a identificar y evaluar aquella información que se produce en un contexto, como mecanismo para generar evidencia útil para la toma de decisiones en un ámbito de competencia, en este caso, el DI. En términos de Angulo (2009), un catalizador de la inteligencia colectiva, en el que, como lo expresa Pellegrini (2004), se enfatiza el hecho de que nadie sabe todo y todos saben algo.

Según la naturaleza y el ámbito de interés del observatorio, sus funciones pueden ser una o varias de las siguientes: captación y análisis de información sobre el fenómeno de observación, desarrollo de métodos de recolección, análisis, procesamiento y sistematización de la información, investigación —revisión, descripción, caracterización, evaluación, discusión, cuestionamiento— de los datos y hallazgos que aparecen en el espacio de observación pertinente a su área de interés, monitoreo, generación de indicadores para conocer y medir el fenómeno observado, difusión a fin de facilitar la toma de decisiones políticas y el desarrollo de planes y programas, así como intercambio y colaboración en la gestión de información. Los resultados de esta observación estratégica, al ser transformados en conocimiento revelan aspectos inéditos de la experiencia cotidiana en la ciudad, que se constituyen en insumos para la investigación en diseño —en este caso—, para el apoyo en la toma de decisiones en política pública y para la formulación de escenarios a futuro (Angulo, 2009).

Metodología

Luego de preguntarse por el estado del arte de los observatorios en diseño, con respuestas aún incipientes, se ha esbozado en perspectiva la ruta de trabajo para la configuración del Observatorio de problemáticas de diseño de información (OPDI), contemplando las siguientes etapas:

— 1. Definición del universo de observación ¿Qué observar?

El diseño de información tiene como objetivo hacer inteligible el mundo circundante, mediante el facilitar los procesos de percepción, lectura, comprensión, memorización y uso de la información presentada. El buen diseño de información invita a ser usado, reduce cansancio y errores en el procesamiento de la información (esfuerzo cognitivo) y optimiza el tiempo (Frascara, 2011).

A menudo se presentan falencias en estos procesos, en la relación de los usuarios con entornos, interfaces, artefactos e, inclusive, en la interacción persona a persona. Estos pueden ser identificados, pero, también, medidos objetivamente en conductas observables como la cantidad de información recordada, la exactitud de la información recordada, el tiempo necesario para encontrar información en un documento, para llenar un formulario, entre otras.

En ese amplio universo, el primer desafío fue determinar las categorías de observación, para lo cual se utilizó la técnica cardsorting (Ideo.org; Usability.gov, s.f.), en varias instancias, a saber:

1. En método presencial abierto: en 8 grupos de 4-5 estudiantes, se rotaron tarjetas con las preguntas que se muestran en la figura 1, a las cuales los participantes respondieron libremente en tarjetas suministradas para la actividad.

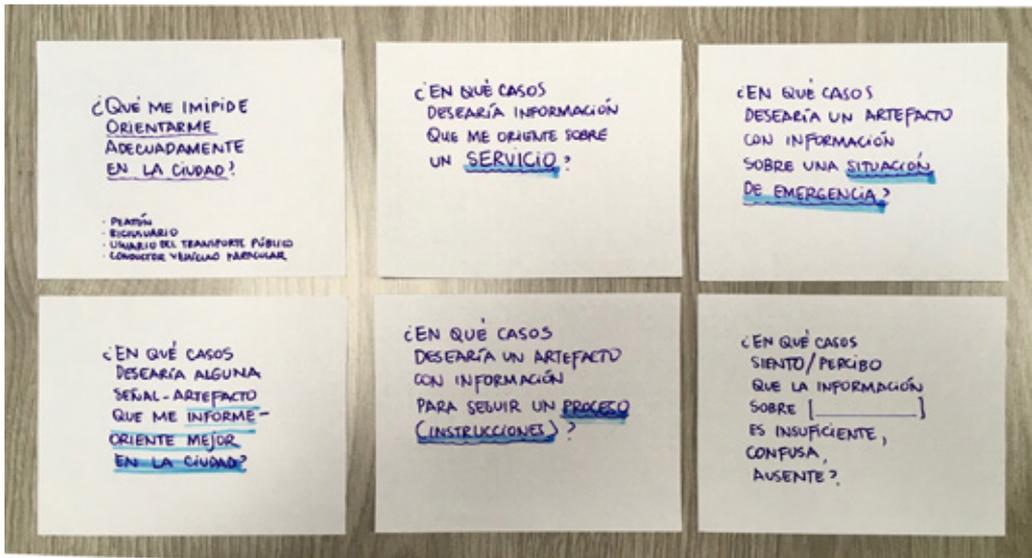


Figura 1. Tarjetas detonantes del universo de observación
Fuente: elaboración propia.

2. En método presencial híbrido: en tres sesiones con grupos diferentes de 3-4 personas (estudiantes y funcionarios), se rotaron tarjetas con las categorías que siguen a continuación, en las cuales los participantes escribieron o dibujaron situaciones relacionadas:

En qué casos percibe usted ausente, insuficiente o confuso el cómo se presenta la información que necesitan los usuarios en situaciones concretas, para:

- Orientarse -llegar, ubicarse, recorrer, salir de un lugar-.
- Saber sobre un servicio -procesos, horarios, costos, tiempos, a quién dirigirse, otros-.
- Saber sobre normativa, regulaciones y situaciones de peligro.
- Seguir instrucciones -proceso paso a paso, armado de artefactos, preparación de medicamentos o recetas, cómo llegar a un lugar-.
- Memorizar y usar información -sucesos, hechos, rutas, información relevante con propósitos fijos-.

Con estos insumos, se procedió a la elaboración colectiva de un gigamap para visualizar la información obtenida y analizar sus relaciones (véase figura 2). El gigamapping, visualización multipropósito y multicapa desarrollada ampliamente por Sevaldson (2011), es un dispositivo de mapeo para el diseño, que tiene entre sus usos e intencionalidades: a) comprender la complejidad: el sistema, sus subsistemas y supra-sistemas, su entorno y su paisaje; b) diseñar, compartir, alinear y criticar una imagen de una situación compleja;

c) comprender y compartir los campos problemáticos (problemáticas); d) modular la pertinencia y priorizar la importancia; y e) facilitar la crítica y ajuste de límites.

Un *gigamap* está intencionalmente en construcción. Su pertinencia en este ejercicio, está dada no sólo por la visualización en simultaneo de las relaciones generadas entre las categorías, sino por la potencia del análisis *Zoom, Innovación, Potencial* (ZIP), que sirve para encontrar áreas potenciales para intervenciones e innovaciones. El Zoom invita a marcar áreas o puntos en el mapa, que necesitan más investigación; la I de idea -intervención o innovación-, señala acciones no necesariamente nuevas, pero que sí modifican y cambian el sistema; y P significa potencial, problema o problemática: si hay un problema hay un potencial de mejora. Este análisis puede darse durante el desarrollo del mapa o en sesiones posteriores que generen interés de investigación sobre un área específica.

Autores del Instituto Nacional de Diseño en India, en el *Visualizing Complex System* (RSD7, 2019), presentaron casos de estudio en los que el *gigamap* sirvió como herramienta no sólo para mapear casos como el acceso a la electricidad en India, el diseño de un sistema para mejorar la vida de los trabajadores de las panaderías, el rediseño de un sistema de residuos para la eliminación de residuos urbanos, entre otros, sino como área de juego segura para probar nuevas ideas y debatir oportunidades, para crear, así, un terreno de deliberación sobre los contextos revelados para prever soluciones centradas en las personas y planificar una ejecución efectiva.

De esta manera, del registro en el *gigamap* elaborado, los participantes decantaron cuatro categorías de observación de problemáticas en diseño de información, presentes en la interacción con la ciudad:

- c. **Persona/ espacio físico:** relativa a lugares de recorrido por la ciudad, de prestación de servicios, de carácter habitacional, laboral, comercial o de ocio, en los que es ausente, insuficiente o confuso el sistema de orientación y las regulaciones normativas o de seguridad.
- d. **Persona/ servicio:** como los de orden hospitalario, trámites de servicios públicos, gestión ante entidades públicas o privadas, transporte, entre otros, que impliquen instrucciones paso a paso, información sobre horarios, tarifas restricciones, prevención de re-procesos y otros.
- e. **Persona/interfaz:** los mapas de rutas del sistema de transporte masivo, el uso de máquinas de recarga de tarjetas, cajeros electrónicos, mapas de información, inclusión de braille, la simple señal de hale o empuje en las puertas; es decir, interfaces de imagen fija o en movimiento que prescinden de la mediación humana para suministrar determinada información o realizar un proceso.
- f. **Persona/ artefacto:** se refiere a la interacción con objetos que tienen algún grado de novedad para el usuario en tanto a su utilización, como los gimnasios al aire libre, determinados mecanismos de ingreso a edificios, objetos para armar, entre otros.

— 3. Diseño del plan de recolección para trabajo de campo: ¿Quiénes? ¿Dónde? ¿Cuándo?

Esta fase se encuentra en prospectiva y en ella deben definirse los protocolos de recolección, ordenamiento, clasificación y tabulación de la información para su posterior sistematización. Estos deben considerar qué hacer antes, durante y después de cada proceso, así como los objetivos en cada caso, el foco y los recursos humanos, físicos, de desplazamiento, de registro y demás a lugar, para llevar a cabo el trabajo de campo.

En cuanto a los roles para el desarrollo de la observación y recolección de información, se prevén los siguientes: observador-recolector, fotógrafo, entrevistador, analista, clasificador, visualizador, integrador, desarrollador y quien a futuro gestione la difusión de los hallazgos y reportes.

Es deseable que quienes participen en las actividades del observatorio, sean estudiantes de diseño, diseñadores profesionales, investigadores en diseño, profesionales de otras disciplinas, funcionarios públicos, funcionarios del sector privado y ciudadanos usuarios de las categorías definidas en el universo de observación.

Al considerar que el proyecto de investigación cobra vida en la dinámica cambiante de un semillero de investigación, el dónde depende de los participantes en la siguiente convocatoria del semillero, en la que se definirá la delimitación geográfica o tipológica del universo de observación que tiene punto de inicio en la ciudad de Bogotá D.C., y que proyecta, en una etapa posterior, la vinculación de otras ciudades.

— 4. Generación del sistema de información: ¿Cómo sistematizar la información recogida?

El diseño del sistema de información del observatorio OPDI, se contempla a través de cuatro actividades básicas:

- a. Entrada de la información.
- b. Almacenamiento de la información.
- c. Procesamiento de la información.
- d. Salida de información (reportes y publicaciones).

Ya que se trata de una estrategia colaborativa para estimular el flujo de la información, se estima pertinente, como uno de los criterios orientadores, el planteamiento de Angulo (2009), quien proyecta dos vertientes: i) en formato digital que se apoye en herramientas de gestión del conocimiento, como bases de datos, lecciones aprendidas, buenas prácticas, minería de textos, además de procesos de monitoreo de información; y ii) articulando el contacto personal de los portadores del conocimiento, mediante herramientas presenciales o remotas, para el análisis colegiado de los hallazgos y la identificación de potenciales.

Resultados

Entender la ciudad como un sistema interactivo en el que se teje una estructura de posibilidades de relación con los entornos, las interfaces, las dinámicas de servicios y los artefactos, llama al diseño a revisar su responsabilidad en la mediación que la haga más inteligible en los diversos niveles y escalas. La iniciativa del Observatorio en Problemáticas de Diseño de Información (OPDI) en el entorno ciudad, a la fecha ha mapeado las etapas para su desarrollo y ha delimitado las categorías de observación, con la utilización de métodos y técnicas de investigación en diseño centrado en el usuario (véase figura 4).

La exploración en cada una de las etapas, está procurando convocar e involucrar a más participantes, idealmente de otras instituciones académicas, ciudades e intereses, de la industria, del sector productivo y del sector público, para conformar una red que comparta este interés y generar un sistema de información que se sincronice con los desafíos de los enfoques emergentes del diseño, que forme para la comprensión de la complejidad, para la evaluación en diseño y el desarrollo de heurísticas pertinentes, para modular la pertinencia del diseño y la visualización de información, así como la apropiación tecnológica, de manera que permita al diseño aprovechar su potencial de transformación en beneficio de las personas.



Figura 4. Mapeo en perspectiva del Observatorio en Problemáticas de Diseño de Información (OPDI).

Fuente: elaboración propia

Citas y referencias

- Agudelo Álvarez, N. L. & Lleras, S. (2015). Para el salón: herramientas para el diseño centrado en el usuario. Bogotá, DC.: Ediciones Universidad de los Andes.
- Angulo, N. (abril-junio, 2009) ¿Qué son los observatorios y cuáles son sus funciones? *Innovación Educativa*, 9(47) 5-17. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179414895002.pdf>
- Digital Society School. (s.f.). Design Method Toolkit [Contenido en un sitio web]. Recuperado de <https://toolkits.dss.cloud/design/>
- Frascara, J. (2011) ¿Qué es el diseño de información? Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Ideo.org. (s.f.). Design Kit [Contenido en un sitio web]. Recuperado de <https://www.designkit.org/methods>
- Laroia, M.; Arun Kumar, P.; Minz, M.; Khateeb, B. & Nahar, P. (2018). A case study on access to electricity. In: C.L. Remondino, B. Stabellini & P. Tamborini (Eds.), *Visualizing Complex Systems. Catalogue of the RSD7 exhibition* (pp. 67-69). Turin, Italy: Politécnico di Torino.
- Pellegrini Filho, A. (2004). Presentación. En OPS (Ed.), *La inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio* (pp.7-8; Trad. F. Martínez Álvarez). Recuperado de <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/channel.php?channel=1&content=5>
- Sevaldson, B. (2018). *Visualizing Complex Design: The Evolution of Gigamaps*. In P. Jones & K. Kijima (Eds.), *Systemic Design* (pp. 243-269). Tokyo: Springer.
- Sevaldson, B. (June, 2011). GIGA-Mapping: Visualisation for complexity and systems thinking in design. In *Nordic Design Research Conference, At Helsinki*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/319930894_Giga-mapping_Visualisation_for_Complexity_and_systems_thinking_in_design
- System Oriented Design. (s.f.). Tools [Contenido en un sitio web]. Recuperado de <https://www.systemsorienteddesign.net>
- Usability.gov. (s.f.). Card sorting [Contenido en un sitio web]. Recuperado de <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/card-sorting.html>

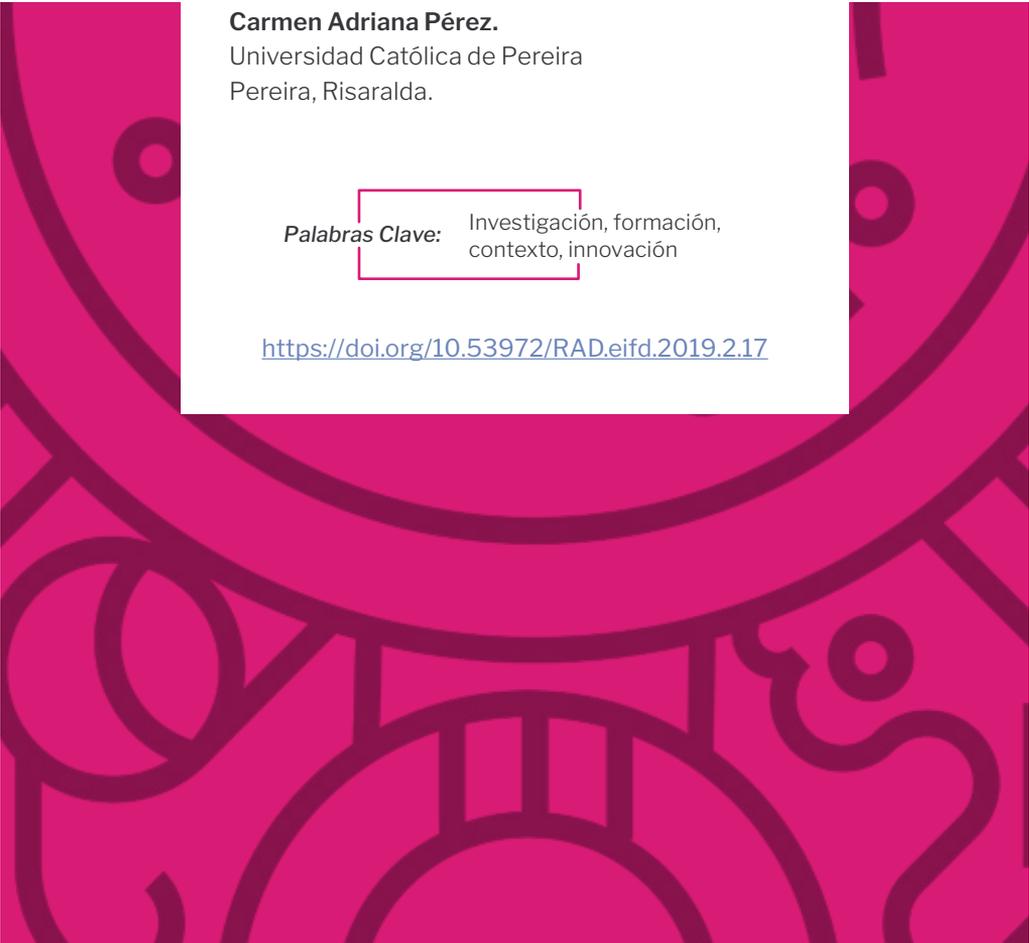


APORTES DESDE EL SEMILLERO A LOS PROCESOS DE INVESTIGACIÓN EN EL PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE PEREIRA

Carmen Adriana Pérez.
Universidad Católica de Pereira
Pereira, Risaralda.

Palabras Clave: Investigación, formación,
contexto, innovación

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.17>



Resumen

En el proceso de investigación sobre la caracterización de la técnica de la cestería con fibras no maderables, radicado en el centro de investigación de la UCP, en el año 2016, motivo la participación de un grupo de estudiantes interesados en los procesos artesanales, a la activación del semillero estética, artesanía e Innovación. En este documento se expondrán algunas de las acciones realizadas a lo largo del proceso investigativo, desde el cual surgieron el desarrollo de proyectos de grados, residencia en línea y prácticas internacionales; al igual que la participación por parte de los estudiantes en encuentros de semilleros regionales y nacionales.

Dar cuenta de esta experiencia, permite reconocer como los estudiantes vinculados al semillero logran avances significativos en los procesos de investigación, permitiendo adquirir competencias que les permite ser autónomos y comprometerse desde sus intereses en los retos actuales del contexto.

En el semillero se han dado varias dinámicas entre las que se encuentra: el apoyo al proceso de investigación asumiendo los estudiantes objetivos planteados en esta. Otro proceso que se ha dado es el apoyo a los intereses nacidos de los estudiantes que culminan en proyectos de grado.

Introducción

En primera instancia aclararemos que es el semillero según Villalba y González

Los semilleros de investigación son una nueva estrategia académica para abordar el conocimiento dejando de lado escuelas tradicionales y dando paso a la enseñanza activa y constructiva. Son un espacio que permite a sus integrantes, estudiantes y docentes -sobre todo a los primeros-, una participación real, controlada, guiada y procesual del binomio enseñanza-aprendizaje que prioriza la libertad, la creatividad y la innovación para el desarrollo de nuevos esquemas mentales y métodos de aprendizaje.

Según lo expuesto, estos permiten que se dé un diálogo abierto y voluntario motivado por los intereses particulares de los estudiantes que, en busca del fortalecimiento temático y los aspectos metodológicos, participan de estos aprendizajes voluntarios dados a través de la investigación.

Estas dinámicas de aprendizaje se deben relacionar directamente con el contexto, en este semillero en particular se analizan los procesos de identidad, los cuales permiten leer las distintas comunidades desde sus necesidades, intereses y particularidades, dentro de las que se destacan las técnicas, los oficios, los materiales, sensibilizando a los estudiantes sobre los procesos de creación.

Objeto de Estudio

A partir del reconocimiento de los procesos artesanales llevados a cabo en los diferentes semestres académicos del programa y en articulación con el contexto, surgió la investigación “Caracterización del oficio artesanal tejido en cestería”. Esta propuesta motivó un grupo de estudiantes a participar del proceso. A partir de los lineamientos del proyecto educativo del programa se encuentra pertinencia en el tema. Este manifiesta, “la realidad contextual es el ejercicio interdisciplinario de lectura e interpretación social para la generación de respuestas propias oportunas y flexibles a los problemas que el momento histórico demanda (pep, p 76). Este planteamiento se conecta directamente con el interés por los procesos artesanales en peligro de extinción el estudio de las diferentes técnicas, las materias primas y los procesos llevados a cabo en los eslabones de la cadena de valor, nos lleva a desarrollar esta investigación, surgida desde el contexto donde el oficio del artesano es propio de nuestros pueblos.

La necesidad urgente es la de conocer y preservar los oficios ancestrales enmarcados dentro de los procesos artesanales y reconocer los recursos naturales, en este caso las materias primas usadas en los oficios.

Objetivos

- Fortalecer los procesos investigativos en temas culturales a partiendo de la metodología etnográfica, que permita el reconocimiento del contexto y se identifiquen problemáticas posibles de ser estudiadas desde el diseño
- Reconocer la importancia de los procesos de investigación, a partir del levantamiento y tabulación de información para la construcción de informes.
- Aprender a categorizar la información encontrada por medio de instrumentos que faciliten el proceso de investigación.

Metodología.

El proceso metodológico planteado y desarrollado desde el semillero de investigación, ha permitido visualizar diferentes fases, lo que lleva a un proceso paulatino de aprendizaje y aplicación Fase de contextualización y de reconocimiento de comunidades y/o grupos sociales:

Desde el semillero se ha planteado el reconocimiento de los oficios regionales, con el fin de identificar oportunidades de investigación que buscan el fortalecimiento el sector, para ello se han propiciado encuentros con artesanos, visitando los sitios de trabajo, permitiendo la identificación de situaciones particulares que puedan ser atendidas desde los procesos de investigación.

— Fase de Levantamiento de información, búsqueda de antecedentes:

Se ha realizado una búsqueda constante bibliográfica, en temas relevantes para el objeto de estudio esto, que ha permitido el fortalecimiento teórico no solo de la investigación planteada por las docentes, sino también a los estudiantes cuyos propósitos de investigación competen a la línea.

Para la organización y jerarquización de esta información se han desarrollado rubricas que han permitido la clasificación de los textos revisados.

Las visitas de campo, que han permitido contrastar los autores consultados, con las realidades sociales, productivas y económicas de la población.

— Fase creativa:

Las consultas bibliográficas en conjunto con el trabajo de campo, han permitido a los estudiantes identificar oportunidades y experimentar con los materiales y aprender la técnica. Algunos estudiantes han desarrollado productos teniendo como proceso la participación activa del artesano generando procesos de co-creación.

Adicional a esto, unos estudiantes se encuentran en una fase exploratoria para la creación de un canal que permita la divulgación de información pertinente para los procesos de investigación en diseño, como una herramienta de divulgación social del conocimiento.

— Fase de socialización:

Dado lo mencionado, se ha logrado la socialización de ideas en el grupo, llevando a la participación en encuentros realizados al interior de la universidad con el fin de empoderar el proceso de comunicación. Se ha participado en encuentros de semilleros, locales y regionales en la modalidad de poster y algunos han escalado a ponencia en esto se ve el avance de los procesos.

— Resultados obtenidos

En los tres años: El grupo de estudiantes ha venido aumentando debido a los resultados obtenidos en el proceso. Se destaca que inicialmente participaron tres estudiantes en eventos de investigación con poster, avanzando en el segundo año a ponencia y aumentando la presentación de nuevos proyectos en la categoría de poster.

Dentro del proceso surgieron dos proyectos de grado articulados a la investigación central desarrollando cada uno objetivos específicos de esta. Actualmente se participa en la convocatoria de Colciencias en la categoría de Joven investigador teniendo como comunidad beneficiada los indígenas embera chami de Mistrató.

Se ha logrado sensibilizar a los estudiantes en los procesos, en las técnicas y en lo valioso del oficio artesanal planteando proyectos de grado que se conectan directamente con la recuperación del oficio, del uso de los materiales y de los procesos.

Referencias

- Caracterización del Pueblo Embera Chamí. (2010). 1st ed. [ebook] Bogota: Ministerio de Cultura. República de Colombia, p.www.mincultura.gov.co.
- González, J., & Hernández, Z. (2003). Paradigmas emergentes y métodos de investigación en el campo de la orientación. Extraído el, 10.
- Gülman, M. (2013). Las potencialidades del enfoque biográfico en el análisis de los procesos de individualización. *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social* (5), 56-68
- Guzmán Doncel, A & García Quintero, F. (2010). *Diseño, Artesanía e Identidad. Experiencias académicas locales de diseño artesanal en Colombia y El Salvador*. Popayán, Colombia: Ediciones Axis Mundi.
- Halskov, K. y Christen, B (2018) *Design across cultures, Codesign*, 14:2, 75-78
- Pérez, C., y Suarez, L. (2011). Artesanía y diseño: Diálogos y prácticas pedagógicas. *Revista Arquetipo, Universidad Católica de Pereira*, (3),109-120
- Perez, C, Cataño, O, Cardona, F (2010) *Proyecto educativo del programa de diseño Industrial*. Universidad Católica de Pereira
- Villalba, J y González, A (2017) *La importancia de los semilleros de investigación, Prolegómenos vol.20 no.39 Bogotá*



Artículos

**SALÓN
BINACIONAL DE
INVESTIGACIÓN
CREACIÓN
SABIC - 2019**



AUTORES

Aura María Meneses Zamora

Alfredo Valderruten Vidal

Raquel Moy Arcila

Fausto A. Zuleta Montoya

Ángela M. Echeverri Jaramillo

Gustavo A. Sevilla Cadavid

Alejandra Aranzázu Ceballos

María Fernanda Cardona Villegas

Sara Lucía Castañeda Guerra

Juliana De La Rosa Toro

María Camila Flórez Muñoz

Hellen Yurani Zamudio Ceballos

Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete

Julia Isabel Lasso Guerrero

Germán Alonso Arturo Insuasty

Lilian Magali Martínez Crespo

Ángela Janneth Hidalgo Melo

Caroll Liliana Suárez Solarte

Katherine Elizabeth López Pabón

Jessith Fernando Guerrero Escobar

Nelson F. Osorio

Jacqueline Marcela Rosero Ortega

Camila Stephany Urbina Figueroa

Ana Catherine Bravo Ortega

Fabián Felipe Montoya Urrego

Natalia Marcela Piamba Cabrera

Caroll Liliana Suárez Solarte

Andrea Yolanda Pino Acosta

AKÚ: IMPLEMENTACIÓN DE UNA RUTA TURÍSTICA QUE POTENCIALICE LA GASTRONOMÍA TÍPICA DE SAN JUAN DE PASTO POR MEDIO DEL FOOD DESIGN, DISEÑO DE SERVICIOS Y EXPERIENCIA DE USUARIO

Entorno Cuerpo

Aura María Meneses Zamora
aurita95@hotmail.com
Universidad CESMAG

Co-Autor
Mg. Willan Fernando Coral Bustos
wfcoral@unicesmag.edu.co
Universidad CESMAG
Pasto, Nariño.

Palabras Clave: Gastronomía, turismo, típico, sabores, servicio, food design.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.18>

Resumen

A partir del gradual crecimiento del turismo en Colombia específicamente desde la Arama de hoteles y restaurantes, se hace evidente su desarrollo constante. Al mirar al sur, en el departamento de Nariño es notable el crecimiento del turismo, enfocándose sobre todo en su capital San Juan de Pasto, Nariño se caracteriza por la cordialidad de sus habitantes, la belleza de sus paisajes y el exquisito aroma de su gastronomía típica, que solo es referenciada por un solo producto, el cuy. Razón por la cual se hace necesario diseñar una ruta turística que potencialice la gastronomía típica de Pasto, dadas sus características ancestrales, su diversidad de mezcla de sabores que reúne y recrea en la antigua usanza transmitidas de generación en generación. Puesto que, desde la tradición agrícola, labor desarrollada por los antepasados en las tierras del departamento de Nariño, que prevalecen hasta hoy con la obtención de una gran variedad de productos por sus condiciones agroclimáticas. Para dar solución a la necesidad anteriormente mencionada nace Akú, es un proyecto de investigación creación que hace referencia al diseño de una ruta gastronómica que exalta la comida típica nariñense y el buen comer desde los colores y sabores de la cocina tradicional que se inspira en su tipificación cultural, como lo son los productos provenientes de tierras del volcán Galeras que con su actitud de “león dormido” da lo mejor de sí para la comunidad, su particular taza “chiltada” con el aroma del mejor café de Nariño se unifican para generar emociones los cuales actúan como precursores de sensaciones dulces y ácidas; sus masas con relleno elaboradas con esmero y su helado de paila girando en las equinas de la ciudad sorpresa. Todo esto, se sustenta a partir de una estrategia comunicativa en la que confluyen en esencia el Food Design, el Design of services y User Experience que propician experiencias inolvidables ancladas a los sabores típicos de la tulpá “hornilla” en el departamento de Nariño.

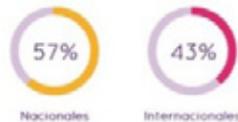


*Fotografía 1. Helados de paila Sandoná Nariño.
Fuente: Alexander Almerí*

De esta manera, se puede identificar el grupo un focal dentro de las estadísticas dadas por Fontur, obteniendo como resultado mayor relevancia en las llegadas de visitantes internacionales con un 97%, por consiguiente se incrementa la creación de nuevas empresas enfocadas al sector turístico con un porcentaje de 74% generando así mayor empleo a nivel nacional con un 19% y divisas en un total de 52%. Desde esta perspectiva el desarrollo e incremento del turismo específicamente en el departamento de Nariño se encuentra en un constante acrecentamiento según lo aclara la (Gobernación de Nariño, 2016-2019), el departamento posee un incremento actualmente de 7.12% según los datos suministrados por la misma para el creciente desarrollo, han usado medidas de formalización y fortalecimiento como impulso y respaldo de la actividad turística que permiten ser sostenibles, es por esto que los municipios son beneficiarios de este tipo de estrategias. Por lo tanto, se hace necesario resaltar la marcada demanda turística en del departamento nariñense, sin embargo se evidencia dicha demanda en el resumen analítico de demanda, según se muestra en la siguiente tabla.

Resumen de análisis de demanda turística en Nariño realizada por Mincit y Fontur 2014

Procedencia de turistas que optan por destino Pasto



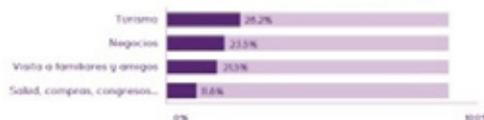
Conformación del viaje



Rango de edades



Motivo de visita



Gráfica 03. Resumen de análisis de demanda turística Fuente de estudio: Producto turístico MINCIT, FONTUR 2014.

Tabla 2. Resumen de análisis de demanda turística en Nariño. Fuente: Mincit y Fontur 2014.

De lo anterior se puede deducir lo siguiente; a diferencia de los porcentajes brindados, desde el análisis estadístico de turismo a nivel nacional se puede inferir que: el departamento de Nariño posee la llegada de visitantes nacionales con un porcentaje de 57%, siendo este un poco más elevado en comparación con la llegada de visitantes internacionales el cual posee un 43% con una diferencia del 14%. La conformación de Los viajes hacia el sur del país lo realizan común mente grupos de familias el cual cuenta con un 33% a diferencia de otros tipos de conformación presentados en la tabla anterior, dichas familias se conforman por personas que se encuentran en un rango de edad aproximadamente entre los 35 y 45 años, seguido de los jóvenes adultos que se encuentran entre los 18 y 25 años. Motivados por realizar los diferentes tipos de turismo existentes en este bello departamento.

Es por eso que municipio de San Juan de Pasto se ha catalogado por ser un territorio turístico que guarda paz y tradición de familia, de la tierra. Sus atractivos turísticos son de tipo teológicos, arquitectónicos, gastronómicos y multiculturales. Muchas de las personas se maravillan de esta ciudad por su gran variedad patrimonial, los cuales se evidencian en su cocina, sus museos, sus calles, su artesanía y sus artesanos que conservan técnicas ancestrales e historias únicas. En efecto, se trata entonces de exaltar lo que se es, como pueblo y como región, bien lo aclara (Rizo, 2004):

Que nos podamos percibir como un “yo” (o dentro de un “nosotros”) depende de nuestra capacidad para ver a los demás como “otros”. La cultura y el aprendizaje humanos se realizan mediante la comunicación, o interacción simbólica, por la que se adquiere el propio sentido del ser, carácter e identidad (p.61).

Luego, el cuy como símbolo de la gastronomía pastusa se encuentra anclado en la letra de La Guaneña, otro símbolo que representa a la mujer aguerrida y trabajadora, exaltando el baile a través de la melodía única, raizal sonoro que da cuenta del amor por estas tierras de Nariño.

“Las penas que tuvo mi alma, Con cuyes las maté yo”.
(La Guaneña)

La gastronomía se caracteriza por su ancestralidad, técnica y espiritualidad, reflejada en cada uno de los platos típicos preparados. La comida tradicional Pastusa es una de las culturas más fieles a las preparaciones tradicionales, conservando sus utensilios creados por manos artesanas hasta la “tulpa”, el fogón de abuela. Del amor de las manos campesinas nace el verdadero gusto y afecto por estas tierras ancestrales. Una de las tradiciones emblemáticas que dejaron estos pueblos indígenas desde la expresión cultural es, el buen comer, la cual surge como respuesta a una necesidad básica para vivir. Luego, San Juan de Pasto es un territorio de mestizaje, de amor envuelto en el calor de la tulpa, portador de tradición y cultura, creador de cocinas y cocineros, madres y abuelas que resaltan día a día los productos nativos de la región en cada plato, preparados con amor y esmero, llenos de aromas y sabores únicos. Desde la soberanía alimentaria y teniendo en cuenta lo anteriormente descrito, es necesario entender el pensamiento que postula el Food design el cual según (Reissig, Bienvenidos al Food Design (Diseño y Alimentos): un compendio de referencia, 2014-2019, pág. 2) (la cual forma parte de las bases del pensar y

accionar de la red Latinoamericana de Food Design) aclara que: el Food Design es incluye con toda acción deliberada que mejore nuestra relación con los alimentos / comida en los más diversos sentidos e instancias, tanto a nivel individual como colectivo. Estas acciones se pueden referir al diseño del producto o material comestible en su forma natural, como a su contexto, experiencias, procesos, salud, tecnologías, prácticas, entornos, sistemas, entre otras.

A partir de lo anterior, el objetivo principal del Food Design, es poder transformar la conciencia y capacidades de cada una de las personas para querer y poder mejorar las situaciones alimentarias, posee una relación positiva y feliz con la comida desde lo más profundo de la persona como lo es el ser. Siendo este panorama un poco complejo, pone en perspectiva todos los saberes, sabores, actores y consideraciones en torno a la comida y a su transformación.

Según la bibliografía cultural el maíz y la papa son instrumentos de transmisión y memoria del afecto familiar; son ingesta y fiesta de la “comida hecha con amor”, la “comida de la casa”, la “comida del convivio”, la comida afectiva que resume el espacio físico y emocional del hogar –la palabra “hogar” viene de fogón, del sitio donde nace el fuego, de fóculo, fogaje, fogar, fogaril, fogarín; del lar donde se cuelga una olla y se entibia su contenido al calor de las brasas. Es la misma que nutre, transforma y da sentido a lo íntimo, lo privado y lo público; transmite la permisión, la prohibición y la sanción del comer y del beber en cada territorio, en cada época y en cada grupo; expresa el “adentro”, el imaginario de domesticidad y la particularidad de la vida cotidiana como adaptaciones y adopciones culturales (Jiménez, 2013).



*Fotografía 2. Choclo tierno.
Fuente: Alexander Almerí.*

Por lo tanto, para el desarrollo de la estrategia se hace necesario apoyarla desde el diseño de servicio, este permite promover la creación de productos tangibles e intangibles generando valor por medio de propuestas útiles, que sean deseables y memorables en las personas que lo proveen. El diseño de servicio se focaliza en la innovar a través de diferentes puntos de contactos para hacerlos más útiles. Para crear un diseño de servicios se debe tener en cuenta factores como experiencia, procesos y sistemas. A continuación se identifican los pilares enfocados al diseño de servicios, los cuales se definen a partir de situaciones dentro del mismo.



Figura 1. Diseño centrado en el usuario.

Fuente: proyecto Akú

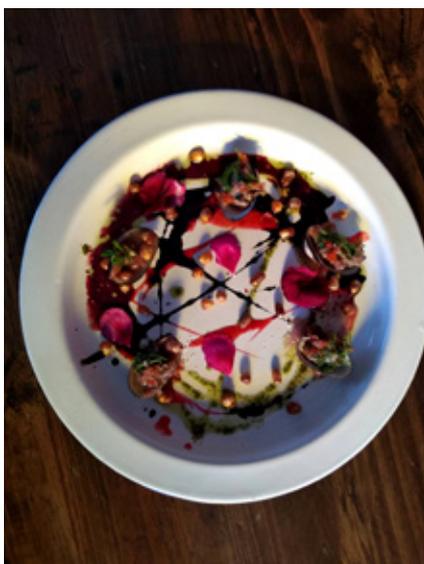
En este sentido el diseño de servicio posee la capacidad de entender al usuario, generar procesos dinámicos, versátiles y participativos por que integra distintas áreas de conocimientos para dar solución. Es en el campo de la comunicación visual donde se integran gran parte de las gestiones de marketing, la investigación creación y diseño, los cuales se unifican para formar parte de una experiencia de usuario, siendo esta una disciplina enfocada en el diseño de la experiencia de un producto o servicio de principio a fin. La experiencia de usuario se centra en un punto de partida importante como lo es la experiencia humana y su información parte de la experiencia vivida, la que se adquiere día tras día con acciones presentes o pasadas, entrelazándose hasta convertirse una. Diseñar una gran experticia se enfoca en la planificación y actuación en torno a un grupo de acciones, las cuales deben resultar de la investigación de un producto, tangible o intangible.

La experiencia de usuario promueve la solución a problemas de manera agradable y afectiva por medio de conocimientos de sociología, psicología, antropología, ciencia computacional, diseño gráfico, diseño industrial y ciencia cognitiva. (Treder, 2013, pág. 23).

Este término nace bajo el concepto de marketing digital en conjunto con la experiencia de marca, estos dos términos proporcionan una amplia perspectiva sobre el uso y el consumo de los productos o servicios de forma interactiva. Ayudando a entender de manera emocional al usuario. Para poder identificar los puntos importantes dentro de la investigación, Akú vio necesario incorporar herramientas Metodológicas proyectuales que soporten y ayuden a su desarrollo. En efecto, dichas herramientas nutren de manera significativa a los procesos de investigación creación los cuales se centran en aspectos esenciales dando soluciones a las diferentes etapas de desarrollo del mismo.

Investigación Creación

El proyecto Akú, se apalanca desde la investigación creación según lo refiere (Beltrán y Mejía, 2018) “la práctica en la creación también ha evidenciado procesos estructurados, rigurosos y con altos niveles de conceptualización”(p. 19). Según lo anterior, el objetivo del proyecto se centra en el diseño de una ruta turística alterna que potencialice la gastronomía de San Juan de Pasto a través del diseño las acciones y efectos en Food Design, Diseño de servicios y los enfoques apalancados desde la experiencia de usuario. Bien lo expresa Lakatos en (Beltrán y Mejía, 2018) “La dirección de la ciencia está determinada fundamentalmente por la imaginación humana creadora y no por el universo de hechos que nos rodea”(p. 19). En tal sentido, la imaginación en el acto creativo en la preparación de los alimentos tiene como propósito el de generar nuevas experiencias gastronómicas que motiven cada vez más a los turistas y que fomenten el buen comer desde la siembra hasta el plato. Lo cual incrementa la visualización y resalte de los establecimientos directamente involucrados en la ruta, de igual manera también incrementara el impacto económico e impulso turístico gastronómico.

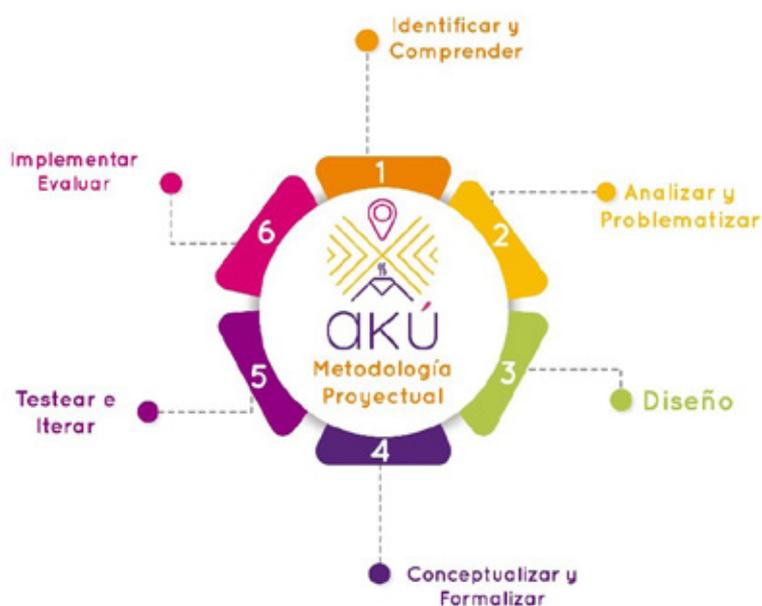


Fotografía 3. Ceviche de concha.
Fuente: John Herrera, Restaurante la Vereda
Cocina de Origen

Métodología

El proyecto de investigación se fundamenta desde el método etnográfico el cual describe contextualmente las relaciones complejas entre prácticas y significados para un grupo de personas específicamente. Según (Restrepo, 2016, pág. 16) “la etnografía se puede definir como la descripción de lo que una gente hace desde la perspectiva de la misma gente”. En tal sentido, la investigación se articula a las líneas de investigación de los grupos Tipos Móviles e Ideograma Colectivo, por una parte, a la línea de imagen, comunicación visual y procesos interactivos y en segundo término a la línea de Diseño, innovación y cultura anclados al programa de diseño gráfico de la Universidad CESMAG y su enfoque cualitativo ayuda a su comprensión y profundización de los diferentes fenómenos que exploran los participantes en un ambiente en relación al contexto. En efecto Akú, busca indagar en las prácticas de la comida típica de Pasto, para encontrar los significados y símbolos determinantes para las personas que las realizan.

Akú Metodología Projectual



Gráfica 1. Metodología Diseño de Servicio

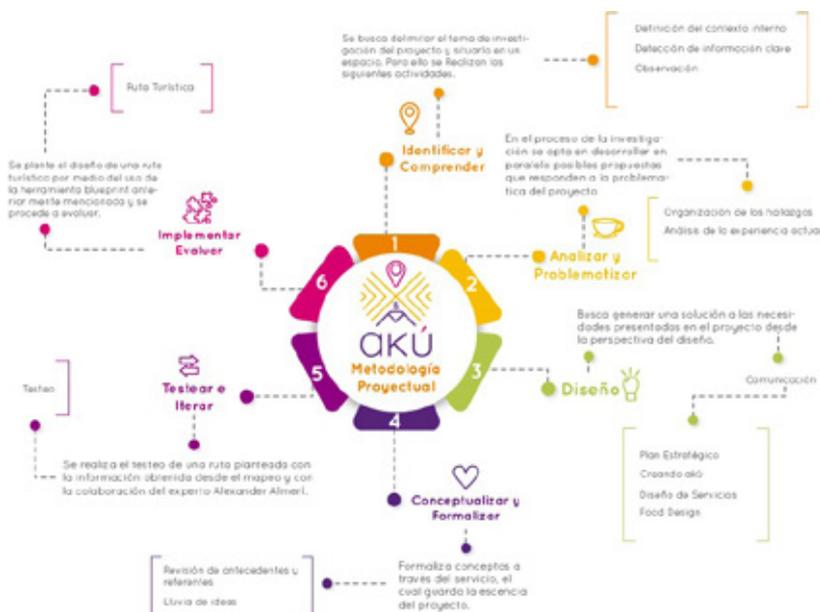
Fuente de estudio: Creando valor a través del DS, Pontificia Universidad Católica de Chile.

Desde lo proyectual esta investigación se articula como se había mencionado anteriormente, a partir del análisis y efectos de los elementos culturales propios de la región, todo esto es posible a partir del Food Design, el Design of services y User- center design. En armonía con el manifiesto del 2002 de la Associazione per il Disegno Industriale editado por Paula Barichella y citado por (Molina, 2015) en la revista Web É Alimentación y en la que se define al Food Design como:

La pre-figuración del acto alimenticio; en síntesis, la actividad de elaboración de un proceso más eficaz que hace más fácil y contextualizada la acción de tomar una sustancia comestible en un contexto, ambiente y circunstancia de consumo determinada, en relación con un campo de análisis sociológico, antropológico, económico, cultural y sensorial.

Por su parte, el análisis sobre los valores culturales, gastronómicos y sensoriales requieren desde el diseño de servicio un cuidado especial desde la inter-disciplinariedad donde se hibridan diferentes etapas y herramientas, según lo anterior esta amalgama de posibilidades abre un espectro metodológico dotado de un dinamismo desbordado en las formas de pensar, de sentir y sobre todo de vivir las experiencias gastronómicas en la ruta saberes y sabores diseñada en Akú, según lo expresan (Figuerola, Mollenhauer, Rico, Salvatierra, Wuth, 2017, pág. 13) “El Diseño de Servicios es una sub-disciplina del Diseño que busca generar valor tanto para las personas que requieren el servicio como para quienes lo proveen”. Luego, a partir del análisis del ecosistema cultural de San Juan de Pasto, es necesario caracterizar las necesidades humanas, que, para este caso, actuar sobre las necesidades de los turistas por medio de actividades, que permitieron recoger, evaluar, planear y desarrollar una ruta que permite tener experiencias culturales, a través de los elementos de identidad cultural de Pasto enraizados desde los colores, olores y sabores de la gastronomía típica de esta ciudad sorpresa. En consecuencia, (Aguilar, Neira & Trujillo, 2016, pág. 219) se refieren al Diseño Centrado en el Usuario como:

Término «centrado» se refiere al hecho de que los aspectos del DCU giran alrededor de un centro, el «usuario, consumidor y/o cliente». La D de diseño se refiere a la creación de la experiencia total del ser humano; aunque la D también puede significar el descubrimiento



Gráfica 2. Esquema metodológico. Fuente proyecto Akú

Esta metodología es el complemento sistémico que permite el diseño de una secuencia que se conecta para la transformación de la realidad asociada directamente al servicio. Dicha secuencia expone las necesidades, conductas, hábitos y expectativas del usuario.



Gráfica 3. Esquema metodológico general. Fuente proyecto Akú

Desarrollo Akú Metodología Projectual

Identificar Y Comprender

Definición del contexto interno

En un momento inicial, se busca delimitar el tema de investigación del proyecto y situarlo en un espacio y tiempo. Para este caso se propone Akú, como el diseño de una ruta turística que potencialice la gastronomía típica de San Juan de Pasto por medio de los diferentes enfoques anteriormente mencionados. Para su fundamentación se tiene en cuenta herramientas claves que propone la investigación creación a partir de la practica creativa dentro de la misma, con el fin de ampliar el conocimiento desde de la pregunta inicial. Durante el periodo de investigación se realizó el análisis de libros de texto teóricos, charlas, conferencias, muestras de testeo, talleres de investigación creación, mapas colaborativos, taller de color, lluvia de ideas y ponencias. Estos sirvieron como guía del proceso investigativo al permitir delimitar los conceptos concentrando nuevos conocimientos en el mismo, definir áreas de aplicación y generar estrategias de identificación de debilidades y puntos a mejorar dentro del proyecto.

Observación

La técnica que se implementó durante el desarrollo del proyecto fue la observación, esto nos permitió recolectar información de expertos en diferentes campos, cada uno con prácticas y experiencias que enriquece la investigación. Para su correcto proceso se tuvo en cuenta el antes, el durante y el después. El tipo de observación que se llevó a cabo en los diferentes procesos fue la denominada no estructurada o asistemática. Esta es una técnica propia de la investigación cualitativa, puesto que posee más libertad ante las dificultades del entorno. Esta técnica nos ayuda a realizar descripciones de las acciones o vínculos creados con las personas observadas, es decir, se construye por medio de la comprensión e interpretación de la misma. Durante su desarrollo, la observación focaliza su atención de manera intencional, dependiendo del entorno a estudiar.

Antes:

Se plantea inicialmente un trabajo de recolección de información con los siguientes profesionales en el campo y foros. Cada uno en su contexto de estudio:

Alexander Almerí (Perú): Investigador de cocina tradicional y Food Design.

Mario Mora: Investigador de Cocinas Tradicionales

Julián Ortiz: Diseñador Industrial, Investigador en el campo de la Semiótica, Candidato a Magister de Innovación Social Udenar.

John Herrera: Cocinero de La Vereda.

Foro Pasto capital gastrodiversa

Durante:

El siguiente paso a seguir consiste en asistir a los diferentes eventos realizados por las personas anteriormente mencionadas, observando minuciosamente sus actividades, las cuales fueron registradas en un diario de campo de la siguiente forma.

El primer acercamiento se da en la Ruta Gastronómica realizada por la Sub Secretaría de Turismo con la asistencia de 30 personas aproximadamente, donde se da a conocer los platos típicos de la ciudad junto con el experto Alexander Almerí, sus diferentes investigaciones en el campo gastronómico aportan a la iniciativa, dando a conocer la soberanía alimentaria desde las raíces nariñeneces. Esta ruta se inicia en el mercado los dos puentes en la ciudad de Pasto, por su gran valor patrimonial, arquitectónico y cultural. Es allí donde se evidencian las tradiciones y costumbres tanto de la gastronomía como de la cultura ciudadana y nuestras raíces indígenas. Su recorrido duro aproximadamente 3 horas y durante este tiempo se logró compartir, degustar y conocer un poco más de la gastronomía Nariñense.



Fotografía 5. Ruta Gastronómica Sub Secretaria de turismo Alcaldía de Pasto. La Paila, heladería tradicional. Como Realizar el Helado de Paila y su rescate de sabores autóctonos de la región.



Fotografía 4. Ruta Gastronómica Sub Secretaria de turismo Alcaldía de Pasto. Panadería obrero. Elaboración del pan con bocadillo. Alexander Almerí Investigador



Fotografía 6. Ruta Gastronómica Sub Secretaria de turismo Alcaldía de Pasto. Panadería obrero, Pastel y galletas.

El segundo acercamiento se da de manera presencial en el marco del evento Pasto: Capital Gastrodiversa. Durante el foro tulpas y sabores de pasto se desarrollaron temáticas alrededor del turismo y la gastronomía tradicional, Mario Mora hace énfasis en el poder que tiene el alimento en el ser humano, portador de información y de desarrollo comunitario.



Fotografía 7. Foro Tulpas y Sabores de Pasto Octubre 2018, en el marco del evento Pasto Capital Gastrodiversa. Mario Mora investigador de cocinas tradicionales.

Durante el transcurso del foro, los ponentes dieron a conocer sus diferentes puntos de vista dependiendo de la problemática plantada. A Continuación se presenta una serie de fotografías de los ponentes con sus respectivos temas de conversación.



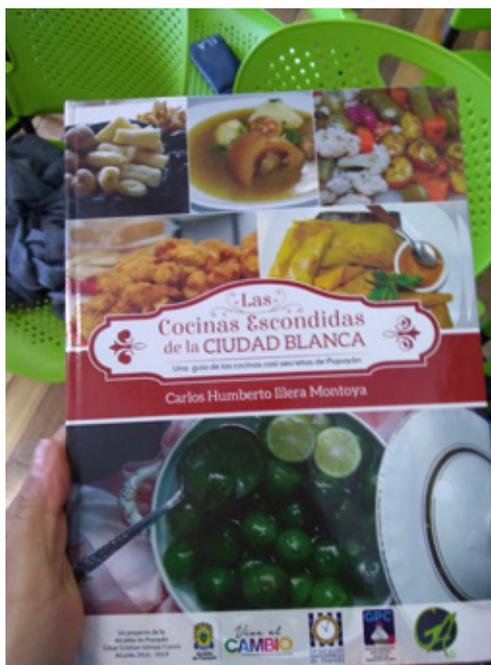
Fotografía 8. Foro Tulpas y Sabores de Pasto Octubre 2018, en el marco del evento Pasto Capital Gastrodiversa. Tema: Nuevas Tendencias Gastronómicas. Natalia Ramírez Editora revista La Barra. José Castillo Instructor la CREES. Juan David Pantoja Instructor SENA Pasto. Juan Ruano Chef Profesional restaurante Migrante.



Fotografía 9. Foro Tulpas y Sabores de Pasto Octubre 2018, en el marco del evento Pasto Capital Gastrodiversa. Tema: Cocina con compromiso social. Claudia Arias Columnista Vivir en el poblado Amarillo Gastronómico, Leonor Espinoza Chef Profesional Restaurante FUNLEO Bogotá DC., Marcia Taha Chef Profesional Restaurante GUSTO, proyecto social MANQ'A inclusión, oportunidad y sostenibilidad La Paz, Bolivia



Fotografía 10. Foro Tulpas y Sabores de Pasto Octubre 2018, en el marco del evento Pasto Capital Gastrodiversa.
Tema: Investigación gastronómica en Colombia. Carlos Humberto Illera Antropólogo Universidad del Cauca.



Fotografía 11. Foro Tulpas y Sabores de Pasto Octubre 2018, en el marco del evento Pasto Capital Gastrodiversa. Obsequio del libro Las Cocinas Escondidas de la CIUDAD BLANCA por el **Autor:** Carlos Humberto Illera Antropólogo Universidad del Cauca.

El tercer momento consiste en la recopilación de la información obtenida en pasos anteriores, para dar lugar al planteamiento de una ruta gastronómica como propuesta para los talleres de investigación creación, liderados por el docente de Diseño Gráfico de la Universidad CESMAG, Julián Ortiz Cordero. Las diferentes propuestas expuestas en los procesos de investigación fueron evaluadas por las personas que asistieron. Donde se

pudo observar como ellos se comportaban ante un diseño de servicios y aportaron a su crecimiento. A continuación su evidencia fotográfica dentro de los talleres.



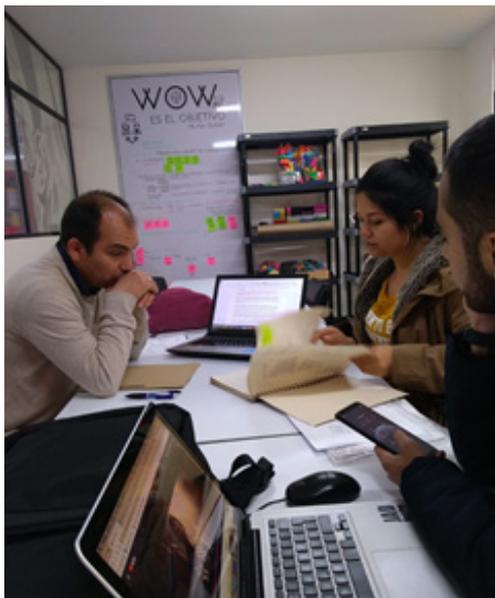
Fotografía 12. Taller Investigación creación. Estudiantes de decimo semestre Universidad CESMAG, Programa: Diseño Gráfico.

Tema: Planteamiento de prototipo y metodología Akú. Docente encargado Julián Ortiz Cordero.



Fotografía 13. Taller Investigación creación. Estudiantes de decimo semestre Universidad CESMAG, Programa: Diseño Gráfico.

Tema: Planteamiento de prototipo y testeo Akú. Docente encargado Julián Ortiz Cordero.



Fotografía 14. Investigación creación. Estudiantes investigadores Universidad Cesmag, Programa: Diseño Gráfico.

Tema: Proceso investigativo y Gráfico akú. Docente encargado Mg. Fernando Coral.

— Después:

En este momento, se recolecta la información obtenida en las diferentes actividades, organizándola de tal manera que sea posible llegar a una conclusión de los aportes conseguidos durante dichas actividades, para que así, la solución del proyecto sea óptima. En el proceso se resaltan temáticas alrededor de las nuevas tendencias a sentirse orgulloso del producto colombiano, el poder generar empresas gastronómicas dentro de la ciudad como híper diversa, el respeto hacia las personas campesinas, el rescate de la identidad cultural por medio de la comida que enmarcan nuestra región, el comer con gusto y orgullo de tu nación y de tus productos, el aporte a las diferentes propuestas de valor para mantener el turismo dentro de la comunidad, la esencia de lo tradicional, y la experiencia en las personas. Estos fueron algunos de los apartados dentro de la observación realizada los cuales aportaron en la propuesta de valor del proyecto.

— Analizar y Conceptualizar

— Organización de los hallazgos

En el proceso de la investigación se opta en desarrollar en paralelo posibles prototipos que responden a la problemática del proyecto. Esto permite identificar las fortalezas y debilidades, permitiendo el cuestionamiento y la mejora del posible resultado final, lo cual hace del producto efectivo, eficiente y funcional respecto al beta.

En los prototipos se evidencian propuestas de un servicio turístico, posteriormente testeada con habitantes locales, como personas que no residen en la ciudad. Dicho proceso cuenta con fallas, desde su visualización en la infografía, se identificó que el servicio no es claro ni conciso genera dudas y no posee una secuencia clara. Al generar un mapa con toda la gastronomía perteneciente en la ciudad, existen problemas porque su servicio no es el indicado y por ende no es necesario pagar por él. El tercero parte de la experiencia vivida, se trató de recrear un mapa de calor con los sentidos. Se realiza una corta ruta en el sector de Santiago, la persona invitada lleva consigo un reloj que mide las pulsaciones cardiacas, se determinó que: la creación de un mapa de calor para una ruta gastronómica a través de las pulsaciones no es viable, por factores de entorno y de equipos. El testeo número cuatro se desarrolla con un grupo de 6 personas de diferentes edades, con el fin de realizar una ruta denominada saberes, dirigida por el grupo de investigación y con el acompañamiento del experto Alexander Almeri, se visitaron durante 9 horas 11 lugares entre los cuales se encuentran 3 restaurantes, 2 heladerías, 4 cafeterías, 1 picantería, 1 panadería. Se culminó la ruta pero de igual manera se reestructura para su mayor comodidad.

— Análisis de la experiencia actual

Se genera una experiencia gráfica por medio del servicio. Dentro de esta actividad se identificaron vínculos emocionales, factores de promoción de la experiencia y oportunidades para la innovación.



Fotografía 16. Plaza de Mercado EL Potrerillo - Pasto.
Fuente: Alexander Almerí.

Conceptualizar y Formalizar

Revisión de antecedentes y referentes

En este paso se analiza los referentes recolectados como bibliografía, entrevista con expertos y trabajo de campo, para identificar el concepto de diseño del proyecto.

Lluvia de ideas

La lluvia de ideas tiene como objetivo aprovechar al máximo el pensamiento creativo de un grupo. Es por eso que se toma como muestra a un grupo de estudiantes de diferentes carreras de la Universidad CESMAG. (Gráfica 02) A partir de este ejercicio investigativo, fue posible identificar el tipo de servicio existente en la ciudad, además de sus puntos débiles a mejorar y las problemáticas dentro del mismo. Esto fue lo que eventualmente dio lugar a nuestro proyecto.



Fotografía 17. Implementación lluvia de ideas Fuente: Proyecto Akú

Testear e Iterar

Testeo

Se realiza el testeo de una ruta planteada con la información obtenida desde el mapeo y con la colaboración del experto Alexander Almerí, llamada ruta de saberes y sabores. Los lugares escogidos representan un valor patrimonial desde su gastronomía e historia dentro de esta ruta. Se evidencia la ruta en su orden correspondiente y el plato.

Asadero y restaurante, El Puente, plaza de mercado El Potrerillo, plato cuy asado.

Picantería la 24, Santiago, plato frito Pastuso. Cafetería Santiago, empanadas de ñeño.

Palacio de los Frijoles, Obrero, picada campestre.

Heladería La Paila, San Ignacio, helado de paila.

Café y empanadas, San Andrés, tamal de guiso y empanada de ñeño.

Gaia café, Centro, pastel de chocolate y café frío.

Restaurante La Vereda, Avenida los estudiantes, yucas con concho, lomo de cerdo.



Fotografía 18. Mosaico, testeo ruta gastronómica 1. Fuente: proyecto Akú

La ruta testeada nos permite hacer un filtro de los lugares que deseábamos incluir en el prototipo final. Algunos de estos, por la calidad de sus platos y servicios, no cumplían con los requisitos que considerábamos debían ser indispensables para la implementación del proyecto, como la higiene, la atención al cliente y el producto tradicional de Pasto.

Implementar y Evaluar

Creación

El blueprint es una herramienta visual de diseño de servicios que permite conceptualizar el proceso que existe dentro del servicio. Identifica los puntos a mejorar para conseguir una experiencia óptima. Se divide en tres etapas, back office son las actividades que realiza el equipo akú y no son hacen visibles a los clientes, front office son las actividades que realiza el equipo akú para presentar el servicio, visibles al cliente. Emotions, son las emociones que quiere lograr akú con la experiencia vivida en sus rutas y medios de comunicación. Se diseña el blueprint resolviendo la experiencia completa durante la ruta que generará el servicio. A continuación se presenta la herramienta con la ruta saberes y sabores.

BLUEPRINT RUTA GASTRONÓMICA						
Pasos	Antes	Durante			Después	
Usuarios	Actividad ¿Qué hace el usuario?	Transporte a restaurantes	Llegada a restaurantes	Entrada a restaurantes Llegada de comida Prueba de comida	Salida de restaurantes	Transporte (Próximos destinos) Landing Page Bonos por temporada
Front Office	Touch Point ¿Qué hace el usuario y el empleado?	Contacto con el transporte Contacto con el Guía	Fachada del Rest... Bienvenida Guía	Contacto con el mesero Contacto con la comida Intervención Guía	Salida del restaurante Salida con el guía	Transporte (Próximos destinos) Landing Page Bonos por temporada Marketing R.S Participación
Front Office	Actividad ¿Qué hace el empleado?	Transporte: Llegada a tiempo al lugar. Guía: Describe itinerario de actividades.	Guía: Ingreso turistas Explica productos nativos de la región, etc (En cada restaurante)	Guía: Explica los platos de nuestra región y su historia.	Guía: Acompaña a los turistas hacia el transporte.	Guía: Concluye su primer punto de recorrido, describe el siguiente destino. Contacto efectivo con el personal web de Akú
Back Office	Procesos Internos ¿Qué hacen sus empleados detrás de escena?	Capacitación dueño Rest. Capacitación Guía Turístico Reservación mesa y comida Transporte a tiempo Guía a tiempo: Uso de uniforme Itinerario Protocolo	Información clara sobre historia, platos típicos de Pasto. Responder dudas.			Guía: Manejo de tiempo. Información clara del próximo destino. Transporte listo.
Back Office	Procesos Externos ¿Qué pasa en el ecosistema?	Uniformes Gasolina Impresiones Souvenir Transporte en buen estado	Transporte en espera			
Emociones		Excitación	Asombro	Felicidad	Nostalgia	Recuerdo
A desarrollar		- Diseño de vinilos para Bus - Punto Akú - Uniformes	- Cartilla de ruta para turista (Historia, mapa, fotos) - Instructivo para el Guía - Kit para el turista (Agua, etiquetas, capas o sombrillas, manilla con información de akú).			- Iconografías para restaurantes - Publicidad en los canales

Gráfica 5. Articulación de Blue Print, levantamiento Ruta Gastronómica. Fuente: proyecto Akú

Resultados Esperados

Mapa colaborativo

En el proceso de la investigación creación y con la referencia de la actividad realizada por el Docente de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño, German Arturo, se desarrolló el mapa colaborativo, con el objetivo de recolectar información sobre la gastronomía típica de San Juan de Pasto con la participación colaborativa de la comunidad. Se realizó una encuesta la cual contaba con preguntas referentes a su información personal, restaurantes típicos que conocen en San Juan de Pasto, calidad de servicio en dichos establecimientos, frecuencia de visita y fotografía alusiva a los platos típicos y bebidas. A continuación, se presenta una tabla estadística con las respuestas que se lograron en la cual se establece la calidad del servicio y los lugares típicos de San Juan de Pasto para que así se cree la ruta gastronómica actual.



Fotografía 19. Intro mapeo colaborativo. Basado en la Idea Docente del Programa de Diseño Gráfico de la UDENAR German Arturo.

Fuente: Proyecto Akú



Tabla 3. Tabla porcentual del mapeo colaborativo. Fuente: proyecto Akú

Ruta Saberes y sabores

Con la información recolectada del mapa colaborativo y la ruta anteriormente nombrada, se plantea la ruta Saberes y Sabores. Esta ruta tiene como objetivo generar experiencias únicas al turista. Desde los canales de comunicación hasta el servicio final. El servicio busca dejar en la memoria de los turistas recuerdos de la exquisita gastronomía de San Juan de Pasto y la amabilidad de su gente.

Su enfoque principal es resaltar y potencializar estos establecimientos de gastronomía típica a través de su producto, servicio e historia que transcurre de generación en generación. La ruta Saberes y Sabores está inspirada en cada una de las experiencias representadas en cada lugar gastronómico. Recorrer y visitar la ciudad es para nosotros gratitud y reconocimiento a una tierra llena de sabores, colores y saberes ancestrales.



Figura 2. Mapa de la ruta saberes y sabores.
Fuente: proyecto Akú

— Ponencia

7mo Encuentro Latinoamericano de Food Design y 1er Congreso Gastronómico, Creatividad y Diseño Cochabamba Bolivia Agosto 2019

A través de los procesos de investigación creación realizados en los entornos educativos dispuestos por la universidad durante este periodo de tiempo, se creó un proyecto investigativo anteriormente mencionado, que con esfuerzos y un arduo trabajo, se han recibido estímulos positivos que lo benefician. Uno de esos estímulos fue la participación como expositor en el marco del 7mo encuentro latinoamericano de food design y el 1er congreso de creatividad gastronómica y diseño, que se llevó a cabo en la ciudad de Cochabamba Bolivia, los días 26 al 31 de agosto del presente año y la aceptación en las memorias del evento con un artículo investigativo.

El desempeño realizado durante el desarrollo del evento fue gratificante, se dejó en alto el nombre de la Universidad CESMAG y del programa de Diseño Gráfico. La ponencia se realizó el día 30 de agosto del 2019 en las instalaciones de la Universidad del Valle Bolivia, dejó en los asistentes grandes expectativas sobre los temas expuestos. Se adjunta el certificado obtenido, la carta de agradecimiento de la universidad del Valle Bolivia y de igual manera la carta de aceptación de la publicación del artículo y la invitación como expositor.



Fotografía 20. Ponencia Akú En el Marco del evento 7mo Encuentro Latinoamericano de Food Design y 1er Congreso Gastronómico, Creatividad y Diseño Cochabamba Bolivia Agosto 2019

Conclusiones

La comunicación visual permite establecer y desarrollar estrategias que potencializan los elementos culturales a partir de acciones y efectos por medio de enfoques que permiten analizar, caracterizar, organizar e implementar desde Food Design, Design of services and User- center design la implementación y articulación de diversas técnicas e instrumentos que permiten acoger e interpretar respuestas acordes con las necesidades humanas.

El proceso de la investigación permitió la creación de emociones, la creación de experiencias y el desarrollo de piezas gráficas. El servicio se cataloga por ser efectivo y eficaz en un rol específico dentro de la sociedad, cuenta con la capacidad de posicionar un producto como lo es Akú.

El manejo del servicio dentro del blueprint hace que se visualicen las capacidades y debilidades del mismo y procura que sus soluciones sean optimas y eficaces ante cualquier situación, haciendo que las experiencias sean un factor a favor de la ruta saberes y sabores.

El reconocimiento de los lugares gastronómicos representativos dentro de la ciudad jugó un papel importante para definir la propuesta. Se pudo conocer varios establecimientos de gastronomía los cuales aportaron elementos investigativos recolectados a través de observaciones directas e indirectas, definiendo así el contexto socio económico, cultural, e histórico en el que se encuentran. Comer solo sería el pretexto para conocer una gran Ciudad como lo es Pasto, llena de sorpresa, esplendor y amabilidad. El turismo sería un eje económico importante, generador de empleo y de estabilidad.

Referencias

- Aguilar, Neira & Trujillo, J. (2016). Los métodos más característicos del diseño centrado en el usuario -DCU-, adaptados para el desarrollo de productos materiales. *Iconofacto*, 2015-236.
- Beltrán y Mejía, E. M. (2018). *¿Investigar Creando? Una Guía para la Investugación Creación en la Academia*. Universidad del Bosque , Cundinamarca. Bogotá: LB Impresores S.A.S. Recuperado el Agosto de 2019, de <https://unbosque.edu.co/sites/default/files/2018-09/Investigar%20creando.pdf>
- Dinero. (2018). El buen momento del turismo colombiano durante el gobierno Santos. *Dinero*.
- Figueroa, Mollenhauer, Rico, Salvatierra, Wuth, B. (2017). *Creando valor a través del diseño de servicio*. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Gobernación de Nariño. (2016-2019). *Plan Participativo de Desarrollo Departamental*. San Juan de Pasto.
- Jiménez, L. M. (Enero - Junio de 2013). Del Saber y El Sabor un ejercicio antropofilosófico sobre la gastronomía. *Escritos* , 21(46), 171 - 200. Recuperado el Marzo de 2019, de www.scielo.org.co/pdf/esupb/v21n46/v21n46a07.pdf
- MIN Comercio Industria y Turitsmo, FONTUR Colombia, AVIA EXPORT. (2018). *DISEÑO DE PRODUCTO TURISTICO PARA EL MUNICIPIO DE PASTO Y SUS CORREGIMIENTOS*. PRODUCTO TURISTICO, 4-5.
- Mincomercio, Industria y Turismo. (2009). *Política de Turismo y Artesanías. Iniciativas conjuntas para el impulso y la promoción del patrimonio artesanal y el turismo*. Política de Turismo y Artesanías. Iniciativas conjuntas para el impulso y la promoción del patrimonio artesanal y el turismo.
- Mincomercio, Industria y Turismo. (2014-2018). *PLAN ESTRATÉGICO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL PRODUCTO TURÍSTICO GASTRONÓMICO NACIONAL 2014-2018*. Informativo , MinComercio Industria y Turismo , Cundinamarca, Bogotá D.C. Recuperado el julio de 2019, de https://www.fontur.com.co/aym_document/aym_estudios_fontur/POLITICAS_PUBLICAS_1.PDF
- Molina, A. (30 de 1 de 2015). *É Alimentación* . Obtenido de Food Tech: <http://www.alimentacion.enfasis.com/articulos/71546-innovacion-guiada-el-food-design>
- Mortiz, S. (2005). *Service Design*. London, Reino unido . Obtenido de <http://hci.liacs.nl/files/PracticalAccess2ServiceDesign.pdf>
- Oliveira, S. (2011). Del turista que se alimenta al turista que busca comida – Reflexiones. *Estudios y Perspectivas en Turismo*, 738 – 752.
- Reissig, P. (2014-2019). *Bienvenidos al Food Design (Diseño y Alimentos): un compendio de referencia*. 2. Recuperado el julio de 2019, de http://www.fdx.org/docs/FD_Atlas_Visual.pdf
- Restrepo, E. (2016). *Etnografía: alcances, técnicas y éticas*. Popayán: Envión Editores .
- Rizo, M. (2004). *La comunicación como base de la interacción social. Aportaciones de la comunicología al estudio de la ciudad, la identidad y la imaginación*. Contemporanea, 53-71.

Treder, M. (2013). UX Design para Startups. En M. Treder, UX Design para Startups (E. Suárez, Trad., Vol. 1, pág. 23). UXPIN. Recuperado el 2019 , de http://uxpin.e24files.com/ux_design_para_startups.pdf





LA CHIVA: LIENZO IDENTITARIO DE LA GRÁFICA POPULAR CAUCANA

Entorno Cultura

Alfredo Valderruten Vidal
avvphoto@gmail.com
Universidad del Cauca.
Popayán, Cauca.

Palabras Clave: Colorido, chiva, gráfica popular, identidad, patrimonio

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.19>



Resumen

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

El problema

La gráfica popular se entiende como una expresión cultural que se manifiesta en diferentes elementos de la cultura material de una comunidad, y se transforma a partir de las lógicas de consumo, como también por la aparición de nuevas relaciones entre las personas y el espacio público. Para llegar a comprender este fenómeno, se hace necesario realizar un recorrido por las bases teóricas acordes al objeto de estudio de esta investigación, las cuales están estrechamente ligadas con los conceptos de cultura y arte, por lo cual es inevitable remontarnos a teóricos que desde su apreciación intelectual aportan a las nociones del diseño, en este caso referidas particularmente a la gráfica popular.

El primer autor es Walter Benjamin (2003) y sus nociones de significación de la imagen. Peter Burke (1978) aporta a este estudio desde la definición de cultura popular en un contexto de la Europa moderna, dándole relevancia a los acontecimientos cotidianos que sacan el concepto de cultura de aquella noción de lo culto y refinado. Nestor García Canclini (1987) aborda el concepto de cultura popular pero esta vez desde la perspectiva latinoamericana; su aporte aquí se resume en la importancia que cobraron los procesos de apropiación de las prácticas culturales en diversos contextos, lo cual permitió legitimar las concepciones de arte y cultura de los sectores populares que históricamente han sido segregados por la llamada alta cultura.

Mijail Bajtin (1987) aborda el concepto de cultura cómica popular y lo hace desde la descripción de rituales populares como el carnaval, destacando en él lo esencial de las colectividades, olvidando los acontecimientos y condiciones sociales que diferencian

unas de otras. En este sentido cabe subrayar la pertinencia de la gráfica popular en tales manifestaciones, pues en ella el proceso creativo se libera de las acepciones intelectuales que lo determinan. Claudio Malo (2006) contribuye desde las nociones de arte popular y arte elitista, reivindicando la importancia del pensamiento colectivo en la creación y manifestación de expresiones culturales que, a su vez, dan cuenta de la presencia de una identidad reforzada por la apropiación y preservación de lo tradicional.

Finalmente, se recoge el concepto de gusto popular, presentado por Pierre Bourdieu, quien establece una correspondencia entre el gusto y los niveles de escolaridad que se ponen en juego en él. En definitiva, se trata de la definición de arte elitista versus arte popular, en donde el último carece de bases intelectuales según las normas oficiales, pero que, sin embargo, se realiza desde la experiencia cotidiana donde toma validez. Esta es la realidad de nuestro contexto a la hora de hablar de gráfica popular, pues gran parte de lo que hasta hoy se conoce como expresión popular es elaborado por artesanos que en la mayoría de los casos no cuentan con una formación académica en un nivel profesional.

Los planteamientos expuestos, ayudan a comprender el por qué los estudios sobre la gráfica popular no han sido fuertemente trabajados desde los ámbitos académicos. Se deduce entonces que aquello obedece al carácter subordinado de esta manifestación cultural. Al ser la gráfica popular o el diseño informal un estilo propio de las culturas populares, carece de registros documentales; aunque esto no indica que no exista una actividad constante en torno a estas prácticas o expresiones populares. Entonces, si bien los estudios sobre gráfica popular no son cuantiosos, sí ha habido un creciente interés por realizarlos. Sin embargo, hasta el momento no existe ningún estudio en torno a los aspectos visuales inherentes a la gráfica de las chivas o buses escalera, en pro de aportar al reconocimiento de estos vehículos como lienzo de lo que ahora podemos denominar gráfica popular.

En consecuencia, surge el interés por indagar en el Departamento del Cauca sobre aquellas manifestaciones culturales que generan un sentido de pertenencia en un sector específico, en este caso vinculado al contexto de las chivas, desde el análisis de la gráfica popular implícita en estos vehículos. Así, este proyecto apunta a identificar los rasgos estéticos e identitarios presentes en los elementos gráficos plasmados en las carrocerías de las chivas en el Departamento del Cauca, además de realizar una exploración e interpretación de los significados que dichos rasgos tienen para los actores involucrados en el contexto. Esto con el fin de contribuir al reconocimiento de la gráfica popular como elemento comunicativo y de cohesión social. Para ello, se cuenta con la posibilidad de tener un mayor acercamiento con diferentes personajes de diversas regiones vinculados al entorno de las chivas, ya que la ciudad de Popayán es un paso obligado para estos vehículos.

Finalmente, la investigación plantea la siguiente pregunta problema: ¿Cuáles son las características estéticas e identitarias de la gráfica plasmada en la carrocería de las chivas del Departamento del Cauca y qué significaciones tienen para los actores inmersos en su contexto (propietarios, conductores, artesanos, usuarios)?

Propuesta Creativa

— Marco teórico

Es notorio el vacío en cuanto a investigaciones que focalicen su acción en indagar, de manera específica, en la relación de la imagen, el discurso inherente a la misma y la compulsión de valores e imaginarios en el contexto de la gráfica popular en las chivas, que, si bien no son un invento local, se han arraigado en la cultura popular nacional y regional. Estos vehículos, si bien en su funcionamiento automotor son como los demás, presentan carrocerías vistosas, lo que los hace especiales y diferentes frente a los otros medios de transporte. El Gobierno Nacional ha hecho intentos por desmontarlos, dadas sus anticuadas condiciones mecánicas. El decreto 174 de 2001 quiso prohibir el transporte en buses escalera. Pero, tras un proceso de negociación entre el Ministerio de Comercio y transportadores, se derogó la orden luego de considerar que las chivas son patrimonio cultural del país. Estos hechos hacen que las chivas se conviertan en un fenómeno sociocultural relevante de ser abordado desde estudios de investigación académicos.

Así las cosas, esta propuesta aporta elementos desde el diseño visual para resaltar la importancia de la gráfica de las chivas en la creación de imaginarios y su puesta en juego alrededor de las prácticas y usos de los decorados de las carrocerías de los buses escalera que circulan en el Departamento del Cauca. Lo anterior se considera un aporte significativo a la disciplina del diseño visual y a otras afines, que pueden hallar en el consolidado de esta investigación un insumo académico útil para investigaciones posteriores. Por consiguiente, la gráfica popular podría tomarse como un objeto de estudio de extraordinario valor, además de ser un claro reflejo de la diversidad cultural del país.

Este trabajo también logra aportar en los procesos de recuperación y protección de expresiones culturales, tal como se contempla en la Convención de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2005) sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales, definidas como las expresiones resultantes de la creatividad de personas, grupos y sociedades que poseen un contenido cultural. Así mismo, la política de salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) en Colombia, en lo relativo al Plan Especial de Salvaguardia (PES, 2009), cobija todas estas expresiones que deben ser protegidas y difundidas en tanto se propone el conocimiento y valoración del PCI, y el acuerdo social para proteger y fomentar este patrimonio.

Es así que este trabajo toma relevancia al entrar en concordancia con las normativas gubernamentales establecidas para promover las expresiones culturales y reconocer las contribuciones que se hacen por parte de actores, ya sean artistas o interesados, en pro de las mismas. Consecuentemente, tales medidas constituyen un respaldo institucional importante en la ejecución de esta investigación, la cual está estrechamente ligada al propósito estipulado en el artículo 7° de la Convención de la UNESCO (2005).

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

Finalmente, se puede comprender cómo la gráfica popular al ser una manifestación cultural abordada desde la disciplina del diseño, involucra sustancialmente conceptos tales como la significación de la imagen, cultura popular, arte popular, estética popular, gusto popular, tratados a lo largo de esta investigación.

Entonces, se podría concluir señalando que la gráfica popular es el resultado tangible a través de sus expresiones visuales: grafitis, murales, carteles, panfletos y ahora también las chivas, de los procesos de hibridación cultural que ya mencionó García Canclini (1990) en donde lo popular, lo tradicional, lo cómico se conjuga con otras expresiones oficiales y globales para finalmente producir un estilo gráfico propio de los sectores populares.

Ruta Metodológica

El proyecto se enmarcó en un enfoque cualitativo, en el cual se emplean herramientas propias de la etnografía, con el fin de analizar los elementos gráficos plasmados en las carrocerías de las chivas que circulan en el Cauca, como también de recoger las percepciones que dichos elementos tienen para los actores involucrados en el contexto. Para ello, la metodología de esta investigación comprende cuatro fases nombradas así: de inmersión, de categorización, de análisis y, finalmente, de resultados.

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

La segunda fase, denominada categorización, correspondió a la clasificación de la información. Aquí se elaboraron unas matrices que permitieron segmentar los elementos gráficos hallados en las carrocerías de las chivas caucanas, a partir de la recolección de datos en el proceso investigativo. Esta fase fue crucial para el desarrollo de la investigación, ya que contiene una vista detallada de los aspectos gráficos presentes tanto en las carrocerías de las chivas caucanas como en las de otros departamentos, lo cual permitió satisfactoriamente la lectura de los hallazgos a ser analizados.

La tercera fase correspondió al análisis de la gráfica de las carrocerías de las chivas caucanas. Se consideró la lectura y evaluación del material ya categorizado, donde se detectan las características estéticas e identitarias halladas en estas carrocerías. Dicha evaluación contempla la intervención desde la disciplina del diseño visual en diversos aspectos basados en el análisis de la imagen, tales como: la geometría, la cromática, los materiales, la tipografía, la técnica, entre otros. También hubo manifestaciones e interpretaciones de orden sociocultural que surgieron en el transcurso de este análisis, esbozadas en el capítulo posterior. Así mismo, se evidencian rasgos propios del análisis semiótico, en apartados donde este resultó apropiado.

Finalmente, se realizó a modo de conclusión del capítulo, lo que aquí denominamos un prototipo de la chiva caucana actual. Esto al tener en cuenta el contenido global del análisis gráfico. Este prototipo se consolida como el resultado tangible, que presenta a la chiva caucana con sus características propias, lo cual la identifica y diferencia de otras chivas existentes en el país.

La cuarta fase, correspondiente a los resultados, consistió en sacar las conclusiones generales del proceso de investigación y sugerir algunas recomendaciones a tener en cuenta en el desarrollo de un trabajo con características similares, o bien para la continuación de esta misma propuesta.

Resultados

El siguiente es un texto descriptivo que condensa los resultados del estudio realizado en torno a la gráfica presente en las carrocerías de las chivas caucanas. Presenta, de manera sucinta, los elementos más significativos que identifican como propia la construcción gráfica de las chivas del Cauca.

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

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

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

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

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

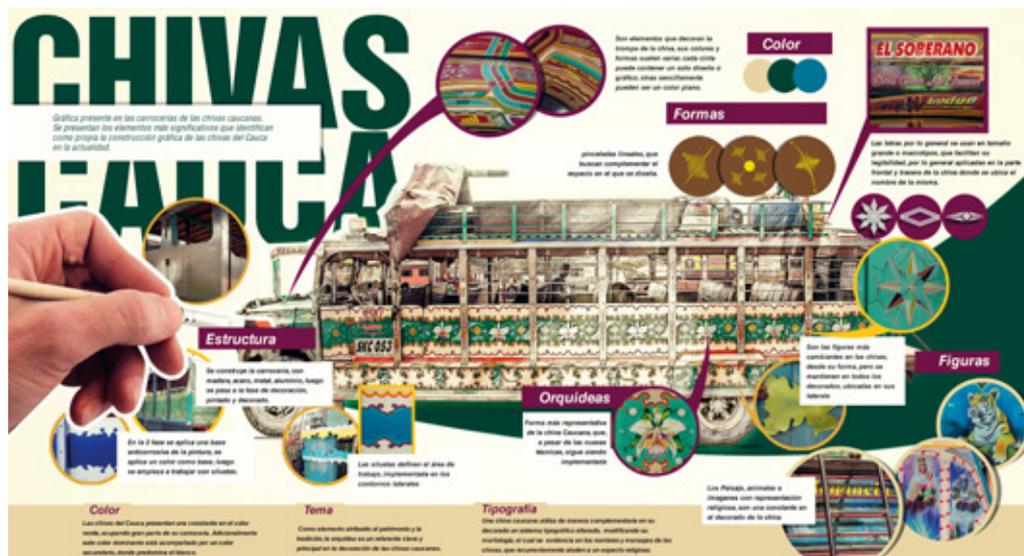


Figura 1. Prototipo chiva caucana.
Fuente: Elaboración propia.

Como respuesta a la pregunta de investigación, se obtuvo que el uso de cada elemento expuesto en la gráfica de las chivas está relacionado a nociones sociales, religiosas e ideológicas, que componen, sobre este lienzo, una serie de elementos visuales que dan razón a características identitarias de los actores involucrados en este contexto. En consecuencia, la identidad estética de las chivas, que se enmarca dentro de lo popular, conserva un estilo diferenciador, que no se preocupa por combinar en términos formales un conjunto gráfico. Se trata de un estilo que busca adquirir un valor altamente contemplativo.

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

Los actores involucrados (artesanos, propietarios, conductores y pasajeros) mantienen una relación con la gráfica impresa en las chivas en distintos niveles. La relación más marcada se da entre artesanos y propietarios, al ser ellos quienes establecen puntos en común a la hora de aplicar los elementos decorativos en la chiva. Si bien la toma de decisiones es compartida, también el factor de imitación o réplica influye en la toma de decisiones de orden gráfico. Por su parte, los conductores y pasajeros mantienen una relación distante

respecto a la decoración de la chiva. Para ellos, ese es un tema de gusto del propietario, que no incide, en el caso de los conductores, en su oficio, y en el caso de los pasajeros, no determina el uso del servicio.

Conclusiones

A pesar del enfrentamiento con los efectos de la globalización, la cual tiende a homogeneizar todos los aspectos de la sociedad, desde la economía, la política y la cultura, la identidad popular tiende a transgredir y resistirse a toda clase de imposición. En este contexto, la estética como manifestación artística de las clases populares también ejerce dicha resistencia. Cabe tener en cuenta que la estética popular o kitsch surge como una manera de recordar acontecimientos o experiencias vividas, que apelan a lo colectivo, planteando que todo acontecimiento humano involucra directa o indirectamente lo estético. De aquí que el factor de acumulación y saturación de elementos sea una característica propia de esta estética.

Las paradojas estéticas que giran en torno al concepto de popular o kitsch, presente en las chivas, suelen atraer la atención de la gente, especialmente de su contexto, debido a que los elementos implementados en su grafica generan una suerte de identificación o afinidad hacia las personas. Se trata, entonces, de una reacción a un estímulo de tipo emocional, al invocarse una representación producto de la vida cotidiana.

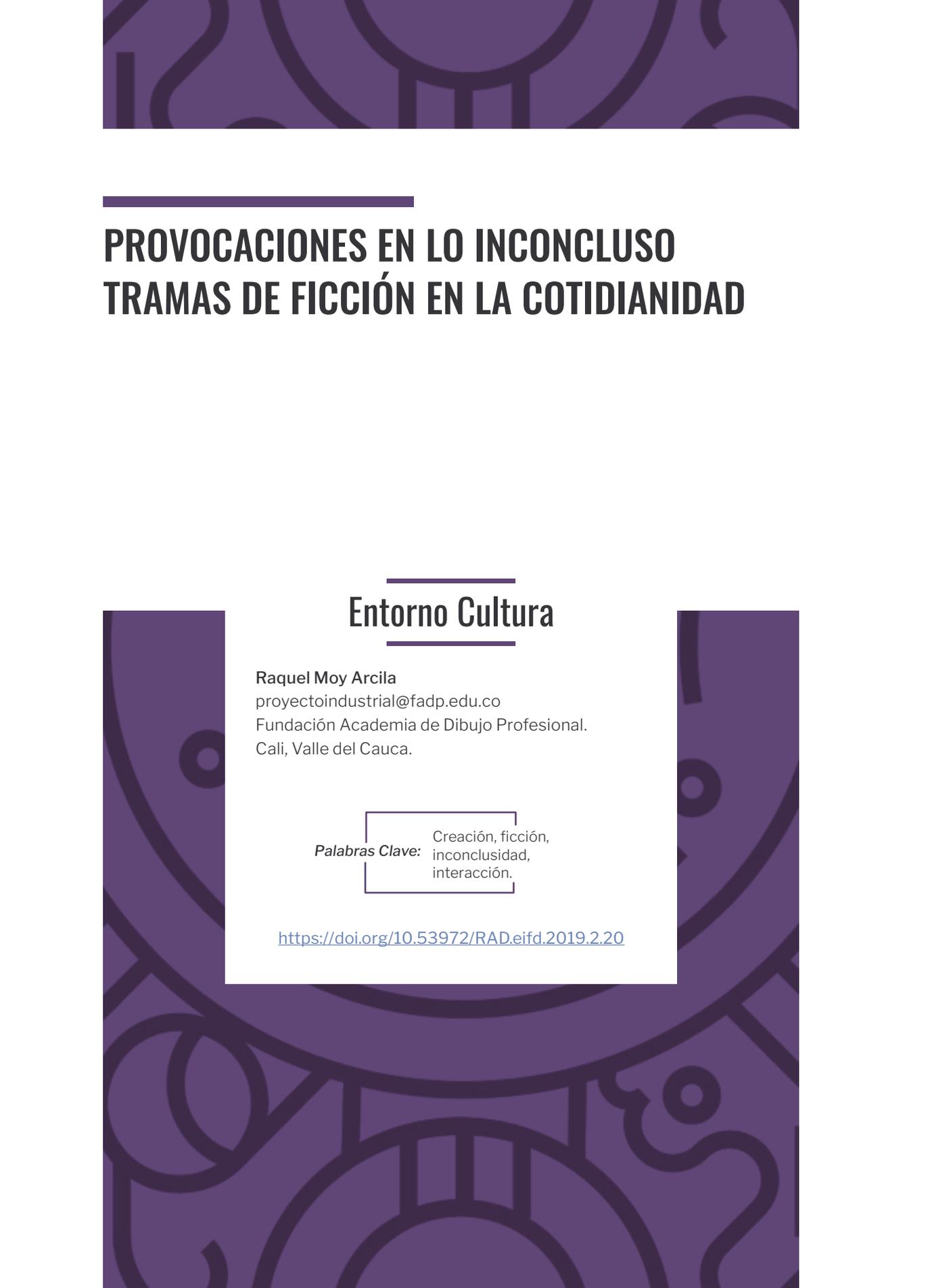
La chiva se convierte para las comunidades rurales en un elemento de cohesión social. En ella se vivencian diversas experiencias que apelan a la colectividad y familiaridad. La chiva ha influido tradicionalmente y hasta nuestros días de manera determinante en el movimiento de la economía de estas comunidades,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

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

Referencias

- Alfaro, R. S.; García Canclini, N. & Roncagliolo, R. (1988). *Cultura Transnacional y Culturas Populares*. Lima: Instituto para América Latina.
- Arnavat, A. (dir.). (2016). *Imbabura Gráfica. Un recorrido por la gráfica popular urbana de la provincia de Imbabura*. Ibarra, Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
- Bajtín, M. (1987). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México, DF: Editorial Itaca.
- Burke, P. (1978). *La cultura popular en la Europa moderna*. Madrid: Alianza Editorial.
- Checa-Artasu, M. & Castro, P. (diciembre, 2008). *Notas para conceptualizar la gráfica popular mexicana*. *Gazeta de antropología*, 24(2), 24-46.
- Departamento Administrativo de la Función Pública. (2001, 5 de febrero). Decreto 174. Por el cual se reglamenta el Servicio Público de Transporte Terrestre Automotor Especial. Recuperado de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4310>
- García Canclini, N. (1990). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México, DF: Editorial Grijalbo.
- García Canclini, N. (enero-junio, 1987). *Ni folklórico ni masivo. ¿Qué es lo popular?* *Diálogos de la Comunicación*, 17. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2701186>
- Hip Herrera, N. (2010). *Gráfica popular en la Vega Central. Una aproximación desde los creadores y locatarios (Tesis de maestría)*. Universidad de Chile, Santiago. Recuperado de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2010/cs-hip_n/html/index-frames.html
- Lupton, E. & Cole Phillips, J. (2009). *Diseño gráfico. Nuevos fundamentos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Malo González, C. (2006). *Arte y cultura Popular*. Cuenca: Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares – Universidad del Azuay.
- Melo Maturana, N. (2007). *La iconografía religiosa como un elemento de moda*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación.
- Ministerio de Cultura (2009). *Política de Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. Recuperado de https://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/salvaguardia-patrimonio-cultural-inmaterial/Documents/03_politica_salvaguardia_patrimonio_cultural_inmaterial.pdf
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2005). *Convención sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales*. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/cultural-expressions/the-convention/convention-text>.
- Valencia, D. (2010). *Contexto de las chivas rurales*. Manizales: Universidad de Caldas.





PROVOCACIONES EN LO INCONCLUSO TRAMAS DE FICCIÓN EN LA COTIDIANIDAD

Entorno Cultura

Raquel Moy Arcila
proyectoindustrial@fadp.edu.co
Fundación Academia de Dibujo Profesional.
Cali, Valle del Cauca.

Palabras Clave: Creación, ficción,
inconclusidad,
interacción.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.20>

Resumen

Mediante unos cuestionamientos que conllevan a la exploración y prácticas experimentales con fines expresivos, el texto realiza una reflexión sobre las interacciones y relaciones que pueden surgir entre el sujeto público y diversos dispositivos de la cotidianidad. En tal sentido, recurre al análisis y entendimiento del fenómeno de la *inconclusidad*, como una característica que concede a dichos dispositivos la capacidad de provocar al sujeto a realizar prácticas expresivas y creativas mediante la interacción. Para justificar lo anterior, el proyecto bosquejó tres aproximaciones a la inconclusidad: i) el artefacto es inconcluso en tanto no se vincula a un referente; ii) el artefacto es inconcluso en tanto se distancia de su completitud, y iii) el artefacto es inconcluso en tanto está predispuesto a complementarse en su relación con el sujeto. Aproximaciones que evidencian el potencial y la capacidad de las carencias como incitadoras de ficciones, esto gracias a los usos, valores y significados que el sujeto puede llegar a conceder a las cosas, gracias a su experiencia, conocimientos e imaginación.

Cuestionamiento

La forma contiene superficies y las demarca, incentiva a los espectadores, provoca a la ficción como una continua seducción de lo inconcluso. La ficción tiene cabida cuando el sujeto atribuye diversos valores o significados a elementos que le generen desconcierto, debido a que las cosas lo provocan y lo invitan a comprender su entorno. En esta búsqueda de comprensión el sujeto acude a la experiencia, conocimientos y memoria para que en relación con la imaginación consiga interpretar o reinterpretar lo que percibe, obteniendo así una respuesta que le brinde satisfacción. Esta generación de ideas se da gracias a las interrogantes que el sujeto pueda construir cuando se encuentra con formas inconclusas pero que le brindan pistas necesarias para crear una historia de carácter subjetivo; estas formas que no se concluyen y que se transforman en la interacción con el sujeto tienen el fin de satisfacerlo, obteniendo en contrapartida nuevos valores, significados o usos.

A raíz de lo anterior, nace una exploración que se expresa bajo el título de este artículo, que parte de una investigación que hace énfasis en las ausencias para concretar al individuo como un ser integral, integrativo y aditivo, principios relacionados a la percepción de las formas.

Por medio de la percepción se puede reconocer en las superficies un sentido estético procedente de sus geometrías, aportando al reconocimiento de nuevas configuraciones (en algunos casos simbólicas) alrededor de su representación material, ya que se propician transformaciones en una dimensión espacial que se define por limitaciones específicas. Como lo expone Baudrillard (1981), toda materialidad “aparte de tener una función práctica, posee una función de recipiente, a lo cual corresponde su receptividad psicológica”. Así como la materialidad suele tener una utilidad que hace parte de sus funciones, existen otras como la simbólica y formal estética que contribuyen a otorgar significados a lo que se percibe gracias a los valores que el sujeto asigna, lo que conlleva a una pregunta que favorece la exploración: ¿Cómo se pueden propiciar prácticas creativas entre el sujeto y dispositivos inconclusos de la cotidianidad?

Este cuestionamiento se inscribe dentro de unos conceptos específicos; sin embargo, no es fácil conectar los mismos si no se tienen en cuenta algunas interrogantes incitadoras que generan otro tipo de reflexiones y que conllevan a nuevos descubrimientos dentro del campo de la estética y la creación: ¿Cuáles pueden ser los indicios y características para otorgar la cualidad de inconclusidad a diferentes representaciones materiales? ¿Se pueden evidenciar las representaciones, materialidades inconclusas, como dispositivos de provocación? ¿Qué ficciones se pueden lograr en el sujeto gracias a la ausencia de información?

Marco Teórico

La inconclusidad no es un fenómeno exclusivo de las artes, es un fenómeno presente en la cotidianidad que nace en la relación entre realidad y percepción, función y potencialidad, materialidad y ficción, premisa que sugiere tener una aproximación al tema y su entendimiento por medio de la revisión de teóricos que abordan contenidos relacionados al sujeto y el objeto, donde se diluyen funciones utilitarias del objeto para potenciar funciones simbólicas y estéticas.

Dentro de la revisión de teóricos, André Leroi Gourhan (1971) plantea la relación entre forma y función como la creadora de un sentido estético absoluto en relación con las materialidades, planteamiento que se puede contrastar con otros puntos de vista, como el de Baudrillard (1981), quien, de manera opuesta a Gourhan, presenta al objeto en una emancipación de su función utilitaria al fragmentarse la forma, otorgándole nuevos significados. Asimismo, por la línea de Baudrillard se encuentra Galindo (2013), quien habla de la emancipación de los objetos en un nivel cultural, esto gracias a una mutación de geometrías que logra la pérdida del referente de interpretación, convirtiendo al expectante en un coautor de lo que observa.

Para enlazar con lo anterior, Carlos Mesa (2010) complementa los conceptos tratados, al plantear el término de lo informe en las superficies, explicándolo como un conjunto de irregularidades que limitan las superficies en relación al entorno. Este supuesto, junto con las anteriores teorías, se acopla a la intención del presente proyecto de investigación-creación, el cual busca como propuesta una transformación formal de las superficies con el fin de obtener significados ficcionales, para lo cual se hace indispensable abordar fenómenos que propicien la ficción. Ejemplo de esto es la pareidolia, término que Paul Fronda (2017) caracteriza como un fenómeno de reconocimiento a los diferentes patrones que se encuentran en el entorno. Asimismo, con la finalidad de sobrellevar un discurso ficcional relacionado con elementos tangibles, se recurre al texto: Las ciencias de lo artificial, el cual expone cómo los objetos artificiales pueden imitar las apariencias de los objetos naturales, sin tener en uno o varios aspectos, la realidad de estos (Simon, 2006, p. 6).

Por la misma línea, dentro del campo del diseño y las artes, se pueden encontrar indagaciones que favorecen la práctica ficcional por medio de alteraciones materiales en relación con el sujeto, entre las que se pueden mencionar:

1. *Furniture Therapy*. Autor: Marijn van der Poll
2. *Exploring the Relationship between People and Objects*. Autor: Xiang Guan
3. *Happening Infantil*. Autor: Yayoi Kusama



Figura 1. *Furniture Therapy*.

Fuente: Adaptado de <https://www.yliving.com/blog/why-so-serious>



Figura 2. *Exploring the Relationship between People and Objects*.

Fuente: Adaptado de <https://www.ignant.com/2017/07/25/exploring-the-relationship-between-people-and-objects>

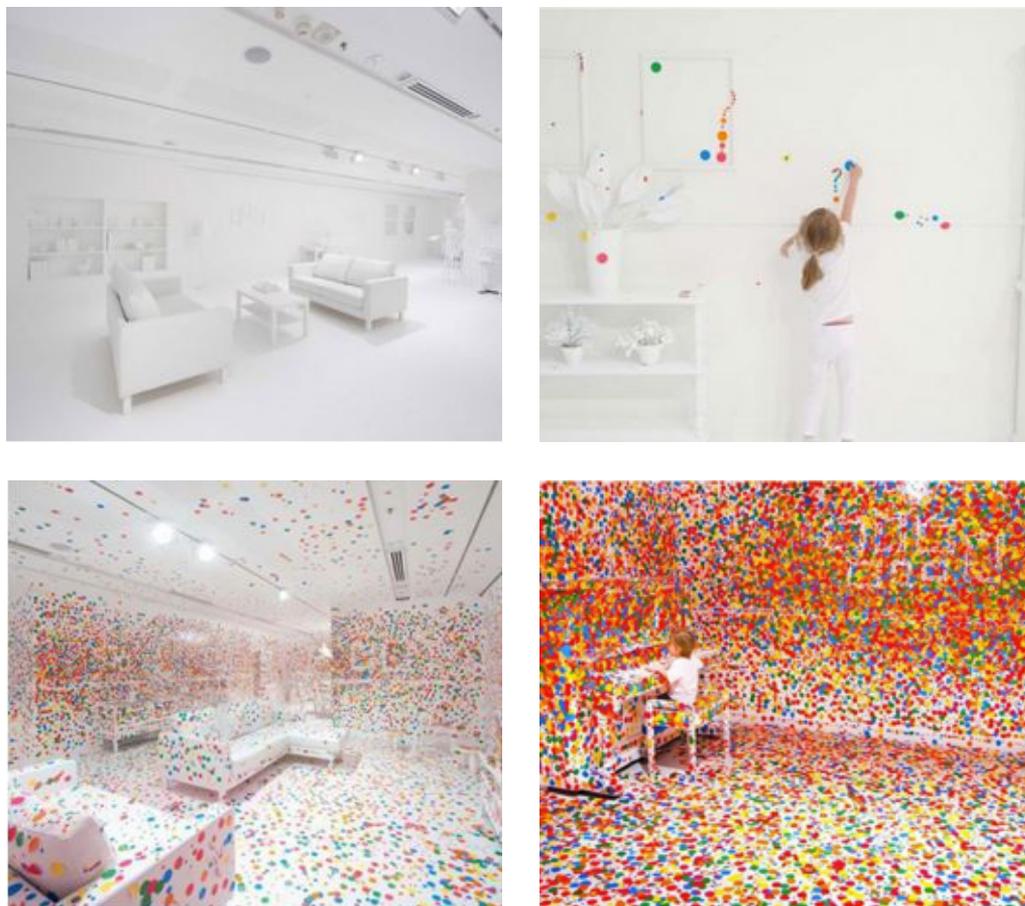


Figura 3. Happening Infantil.

Fuente: Adaptado de <http://www.edgargonzalez.com/2012/01/02/happening-infantil-en-la-nueva-instalacion-de-yayoi-kusama>

Ruta Metodológica

En cuanto a la estrategia de investigación, se conoce como investigación-creación a la metodología que reconoce en escenarios como las artes o el diseño, la importancia de la correlación entre la práctica creativa y la investigación con el fin de fomentar productos, en su mayoría resultado de exploraciones que convergen en reflexiones frente a un caso de estudio (Ballesteros, Beltrán, Delgado & Salcedo, 2013). Dicho esquema se llevó a cabo para el progreso de la investigación, bajo tres procesos comprendidos en una radiografía:



Figura 4. Ruta metodológica.
Fuente: Elaboración propia.

Resultados

El cumplimiento de la ruta metodológica trajo como resultado *una Experiencia estética en prácticas inconclusas*. La frase yo creo, viene del verbo creer y del verbo crear; hay que creer que la materia se transforma en infinidad de representaciones y hay que crear para obtener tal transformación. Dios nunca se imaginó lo que podía hacer con el barro, sin embargo, logró modelar al hombre con sus manos, todo a partir de una materia que nace en la tierra y que regresa a la tierra. Desde esta premisa, se despliega una práctica creativa que tiene como finalidad la transformación de la materia para lograr provocaciones, alcanzando así una reflexión profunda y tangible en torno a su proceso investigativo en relación al fenómeno de la inconclusidad.

Así, los resultados que de las provocaciones se deriven en la interacción con otros sujetos, son muestras de la capacidad creativa que se tiene y una evidencia de cómo a la materia se le puede asignar valores que no son requeridos ni dinamizados, pero que cobran significado dentro de la cultura material. Desde la analogía con el barro se experimenta, manipula y despliega una serie de provocaciones con la materia desde tres transformaciones de la misma, donde cada una se cobija bajo una aproximación a la inconclusidad: i) el artefacto es inconcluso en tanto no se vincula a un referente, ii) el artefacto es inconcluso en tanto

se distancia de su completitud, y iii) el artefacto es inconcluso en tanto está predispuesto a complementarse en su relación con el sujeto. Con estos dispositivos de provocaciones, se logra que en la interacción con diversos sujetos los resultados sean auténticos desde la percepción, interpretación y manipulación.

El hombre transforma y la materia se transforma, ambos son inconclusos, se descubren en la medida que transcurre el tiempo, donde se adquieren nuevas cualidades y habilidades. Sobre ambos recaen experiencias que son antecesoras de nuevas vivencias, una vida planteada en términos lineales donde se sabe el comienzo, pero no el fin.

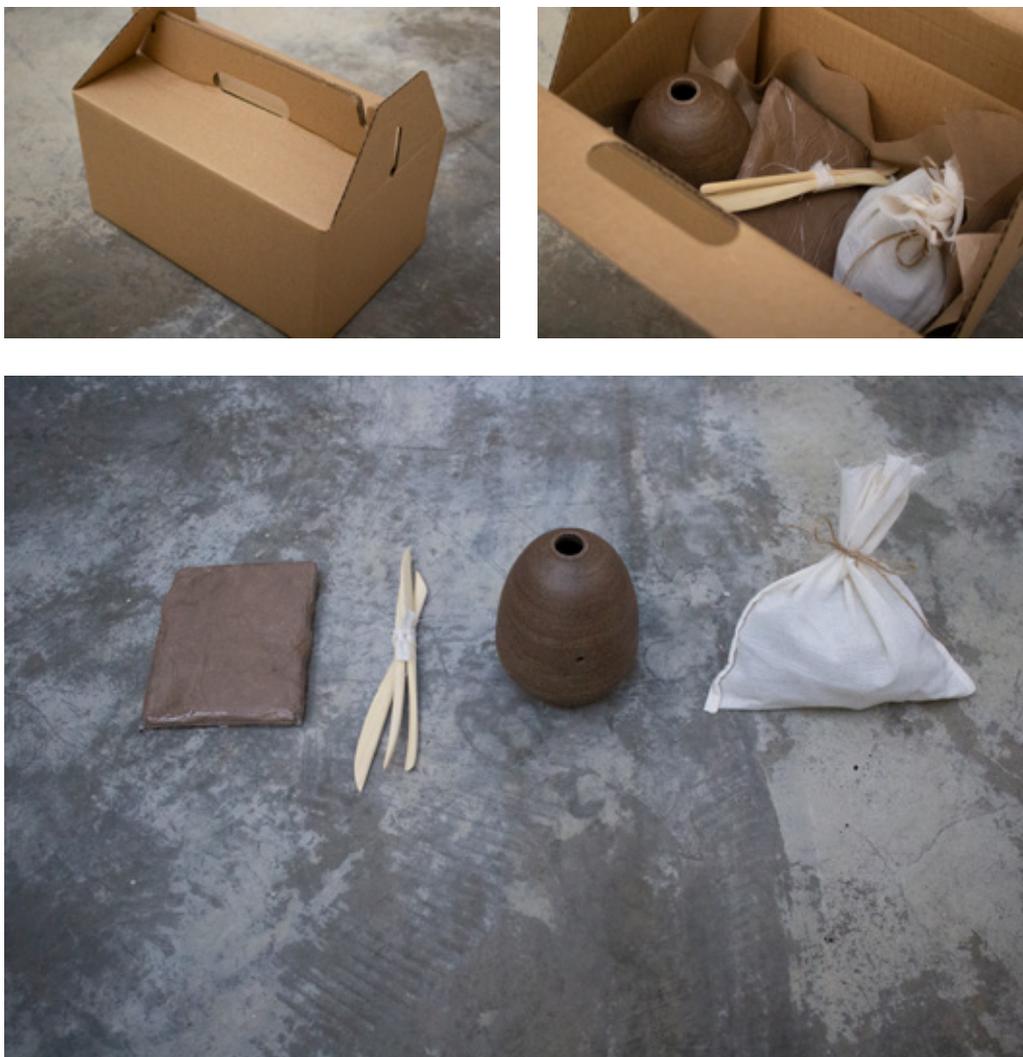


Figura 5. Kit de provocaciones.

Fuente: Fotografía y edición: Juan de Dios Serna

El *kit* de provocaciones de esta figura, transita entre diferentes manos y miradas, transformándose en la interacción, obteniendo nuevas funciones, significados y valores, todo esto mediante contactos estéticos; contactos entre superficies que despiertan sensaciones, emociones y provocaciones, todo cobijado en un proceso de descubrimiento que busca respuestas deseadas desde una experiencia y necesidad personal. De la invitación a transformar la materia inconclusa cuando no hay un referente en particular (primera aproximación), el hombre manipula y obtiene como creación una realidad proveniente de su ficción.

La figura 6 muestra cómo el barro, en su estado natural, tuvo dos resultados completamente diferentes entre sí en su manipulación: un *pez* y una *jirafa*. El pez nace de unas manos que dominan la técnica del moldear desde experiencias previas con el material, contrario a la jirafa, resultado de una primera experimentación entre un niño y el barro.



Figura 6. Transformaciones creativas del barro.
Fuente: Fotografía del autor.

De la invitación a descifrar la materia inconclusa cuando se aleja de su completitud (segunda aproximación), el hombre manifiesta dentro de lo que conoce y desea, un rompecabezas con nuevos atributos. Complementando, la figura 7 muestra cómo una materialidad desgastada y fragmentada puede servir de materia a una pareja amante de las plantas, como también, ante otra mirada, se convierte en un rompecabezas que se arma en la elaboración de un mobiliario rural.



*Figura 7. Configuraciones de rompecabezas.
Fuente: Fotografía del autor.*

De la invitación a explorar la materia inconclusa en la interacción (tercera aproximación), el hombre descubre, asigna y obtiene nuevos usos. Asimismo, la figura 8 evidencia de manera gráfica, sonidos provenientes de la exploración con el barro en su estado sólido. Cuatro sonoridades resultado de: a) percusión con manos; b) percusión con baquetas; c) resonancia de la materia (idiófono), y d) uso del viento.

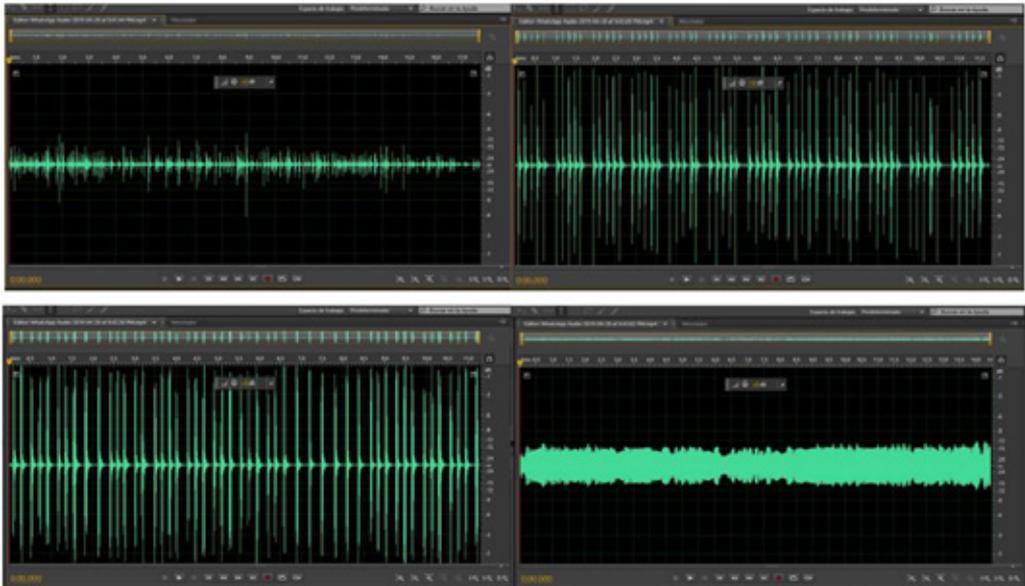


Figura 8. La sonoridad de las cosas
Fuente: Edición de autor.

De los recorridos transitados y desde una voz más íntima, la presente investigación con múltiples conceptualizaciones, exploraciones, reflexiones y prácticas creativas, pretende transformar la manera de percibir la cotidianidad, comprendiendo también que el potencial creativo no solo se da desde los saberes, sino desde una inconformidad que constantemente hay sobre las cosas, sobre la vida. Una inconformidad que incita y provoca a querer enfrentar nuevos retos, logrando versiones expandidas del sujeto por medio de otros saberes que se convierten en prácticas creativas.

Los seres siempre se han relacionado con las cosas, y desde las ideas y reflexiones derivadas del proyecto, se busca que ese acercamiento sea más profundo, al comprender que cada dispositivo con el que se interactúa, madura la vida y sin quererlo hace parte de la historia. Se vive en una incertidumbre, lo que se planea es una ficción y el resultado de esa planeación no es predecible. Sin embargo, existe el poder de opinar y sentir, desde las ficciones y desde la realidad.

El sujeto es un alfarero, un artesano que moldea su vida a partir de ficciones que se hacen realidad en la interacción, pero, sobre todo, que se hacen realidad en el sentir. El sujeto no está solo, necesita de las cosas y las cosas necesitan de él. Sólo en el contacto (que también puede ser visual) entre superficies, se expanden los límites de cuerpos aparentemente contenidos.



*Figura 9. Saberes expandidos.
Fuente: Fotografía de Juan de Dios Serna.*

Referencias

- Asprilla, L. I. (2013). El proyecto de creación-investigación. La investigación desde las artes. Santiago de Cali: Institución Universitaria del Valle del Cauca.
- Bahntje, M.; Biadiu, L. & Lischinsky, S. (2007). Despertadores de la memoria. Los objetos como soportes de la memoria. Recuperado de <http://repositoriodigital.uns.edu.ar/handle/123456789/3516>
- Barba, M. O. (2018). Creatividad y generación de ideas: Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad. Valencia: Universidad de Valencia.

- Barriga Monroy, M. L. (enero-diciembre, 2011). La investigación creación en los trabajos de pregrado y postgrado en educación artística. *El Artista: Revista de investigaciones en música y artes plásticas* 8, 317-330.
- Baudrillard, J. (1981). *El sistema de los objetos*. México, DF.: Siglo XXI Editores.
- Calvera, A. (2003). *Arte? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Delgado, M. (1999). *El animal público*. Barcelona: Anagrama.
- Delgado, T. C.; Beltrán, E. M.; Ballesteros, M. & Salcedo, J. P. (julio-diciembre, 2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, 11(17), 10-28.
- Eco, U. (1985). *La definición del arte*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Espinel Correal, F. (enero-diciembre, 2011). Análisis semiótico de los objetos cotidianos y sus prácticas de uso. *Revista S*, 5(1). Recuperado de <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistaS/article/view/2935>
- Fronza, P. (2017). *The world of pareidolia*. CreateSpace Independent Publishing Platform. International Bible Society.
- Galindo, A. (enero-diciembre, 2013). La forma impropia frente a la obsolescencia: Relativización, multiplicidad y simulacro del objeto. *Revista europea de investigación en arquitectura: REIA*, 1, 39-50.
- Gallego, A. M. (2015). *Mutaciones, usos y transformaciones estéticas de objetos de diseño industrial en el contexto de lo cotidiano (Tesis de maestría)*. Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira.
- García, A. F. (2015). *Prácticas estéticas de intervención de los objetos: La Arqueología del objeto como contenedor de signos (Tesis de maestría)*. Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira.
- Gómez, C. F. & Gómez, J. J. (2015). *Reconfiguraciones estéticas de los objetos de uso (Tesis de maestría)*. Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira.
- Gourhan, A. L. (1971). *El Gesto y la palabra*. Caracas: Universidad Central de Venezuela, Ediciones la Biblioteca.
- Mandoki, K. (2008). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: prosaica uno (2ª ed.)*. México, DF.: Conaculta, Fonca, Siglo XXI Editores.
- Mesa, C. (2010). *Superficies de contacto. Adentro, en el espacio*. Medellín: Mesa Editores.
- Rodríguez Villate, D. E. (2006). *¿Cómo mueren los objetos? Ideas sobre la estética en el objeto de uso*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Artes.
- Sánchez, M. (2001). *Morfogénesis del objeto de uso. La forma como hecho social de convivencia*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Santamaría, J. D. (enero-diciembre, 2006). Estudios de la cultura material. *Iconofacto*, 2(3), 17-38.
- Simon, H. A. (2006). *Las ciencias de lo artificial*. Granada, España: Editorial Comares.
- Zuleta, E. (1985). *Sobre la idealización en la vida personal y colectiva y otros ensayos*. Bogotá: Procultura, Presidencia de la República.

DISEÑO DE VESTUARIO PARA EL ADULTO MAYOR

Entorno Cultura

Fausto A. Zuleta Montoya

fausto.zuleta@upb.edu.co

Ángela M. Echeverri Jaramillo

angela.echeverri@upb.edu.co

Gustavo A. Sevilla Cadavid

gustavo.sevilla@upb.edu.co

María Fernanda Cardona Villegas

Sara Lucía Castañeda Guerra

Juliana De La Rosa Toro

María Camila Flórez Muñoz

Universidad Pontificia Bolivariana.

Palabras Clave:

Adulto mayor, diseño e investigación, diseño de vestuario, funcionalidades diversas, vestuario para adultos mayores.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.21>

Resumen

El propósito del artículo es mostrar los resultados alcanzados mediante los artefactos que solucionan e involucran el acceso, cierre y sostén del vestuario para el adulto mayor, al tener en cuenta otras perspectivas para este grupo específico poblacional. Se basa en el proyecto de investigación: *Diseño para las funcionalidades diversas*, el cual ha buscado examinar, desde el diseño y la estética, las respuestas, opciones y salidas a problemas que afectan a las personas de este grupo específico y, dentro de él, a los adultos mayores, como conjunto de personas con problemáticas asociadas a los productos que usan, puntualmente, las que tienen que ver con la vestimenta. Así mismo, el proyecto busca establecer desarrollos de objetos industriales, gráficos y vestimentarios que solucionen las necesidades específicas del adulto mayor. En los dos últimos años, se ha encaminado a resolver, desde el diseño, los aspectos funcionales, estéticos y productivos de las prendas que este grupo poblacional busca.

Introducción

En la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB), dentro de la estructura de investigación de la Escuela de Arquitectura y Diseño (EAD), se ha venido realizando el proyecto de investigación: *Diseño para las funcionalidades diversas*, el cual ha contado con recursos para su desarrollo desde 2014. El proyecto ha logrado realizar dos etapas de investigación con diversos resultados académicos, sociales y de proyección en el medio. También, ha logrado conectar y construir cursos dirigidos, magistrales y de proyectos dentro de la malla curricular de los pregrados involucrados, así como la creación de focos de investigación y trabajo con fundaciones, residencias para adultos mayores, las organizaciones no gubernamentales (ONG), instituciones sin ánimo de lucro, con fines de lucro y entidades gubernamentales.

Todo lo anterior se ha logrado bajo la batuta de los grupos de investigación: Estudios en Diseño (GED) y Diseño de Vestuario y Textiles (GIDVT), ambos de un interés común frente a la dinámica de conectar el diseño a distintas esferas sociales, productivas y culturales. Dichos grupos también asocian sus respectivos semilleros para involucrar, desde la pedagogía, a estudiantes que requieran mayor integralidad en su formación. La idea de tener profesionales del diseño y disciplinas relacionadas, ha sido una constante del proyecto y un factor determinante para lograr un impacto en la población definida desde varios aspectos.

Para llevar a cabo el diseño para las *funcionalidades diversas*, se utilizó una combinación de métodos de desarrollo de trabajo centrados en el diseño universal (DU) y el diseño centrado en el usuario (DCU), que en primer lugar formularon el perfil del individuo/colectivo, enfatizando en el adulto mayor. Características biomecánicas, antropométricas, cognitivas y socioculturales son las relaciones de resultados obtenidos dentro de trabajos que involucran aquellos realizados con estudiantes. Una vez hecho esto, se trata de un trabajo interdisciplinario con profesionales en las áreas de fisioterapia, trabajo social, educadores especiales, validaciones y/o avances en los proyectos, para entender y comprender la búsqueda de la mejor manera dentro de su entorno físico-cognitivo, con el fin de que el diseño establezca pautas y condiciones para el desarrollo de productos.

En las dos etapas que se han llevado a cabo desde 2014, la investigación ha logrado ejecutar diferentes prototipos funcionales que, debido a su versatilidad, y visto desde el rendimiento de sus posibilidades de fabricación con procesos de baja tecnología y materiales de bajo costo, permiten respaldar los procesos de aprendizaje. En este texto, solamente se enfatizará en el desarrollo de la última etapa, la cual mostrará desarrollos para adultos mayores.

Todos los productos realizados por el cuerpo docente y los estudiantes involucrados, presentan soluciones de diferente naturaleza, además de obtener un importante conocimiento sobre los diferentes usuarios que se han estudiado y sobre los cuales se realizan pruebas de validación funcional, de usabilidad y de seguridad para determinar el alcance logrado en términos de materializaciones producidas.

Problemática

Puntualmente, sobre el alcance del proyecto y el enfoque que se tuvo en esta segunda etapa, se debe indicar que, según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la población mundial está envejeciendo aceleradamente. Según proyecciones, para el 2050 la proporción de los habitantes del planeta mayores de 60 años se duplicará en comparación con los datos del año 2000, pasando del 11% al 22%. En términos numéricos, el aumento será de 605 millones a 2000 millones aproximadamente. Este aumento será más evidente en los países en vías de desarrollo, donde los ingresos son más bajos y medianos.

En América Latina y el Caribe se presenta el mismo modelo estadístico. Según las Naciones Unidas, la proyección de población mayor de 60 años pasará del 11% al 25% en una ventana de 35 años. Según el documento *Panorama de envejecimiento y dependencia en América Latina y el Caribe* (Aranco, Ibararán, Medellín y Stampini, 2018), este porcentaje se alcanzará en la mitad del tiempo de lo que tardó Europa en recorrer el mismo camino. Asimismo, autores como Rebeca Wong y Alberto Palloni (2009) estiman que la aceleración del envejecimiento en América Latina y el Caribe se incrementará, aún más, a partir de 2030.

Colombia también ha tenido un aumento significativo en la esperanza de vida de su población. De los 48 millones de ciudadanos colombianos, aproximadamente el 10% (5,2 millones personas) son mayores de 60 años. El proceso de envejecimiento demográfico, se espera que continúe de manera acelerada durante los próximos treinta años. Las proyecciones sugieren que para 2050, casi el 23% de la población habrá alcanzado la edad de 60 años, el equivalente a 14 millones de personas (Fundación Saldarriaga Concha, 2017). Todo lo anterior muestra un panorama donde la idea de problematizar desde el diseño abre puertas para que se siga investigando en desarrollos que permitan una mejor calidad de vida a estas personas, las cuales son de muchas categorías y plantean un panorama no muy explorado por el diseño.

Marco Teórico

Se debe entender que las funcionalidades diversas, comprendidas más allá de una situación de discapacidad, de una imposibilidad o detrimento de actividades de un ser humano, complejizan y establecen cuestiones que se superponen a una *desventaja* mental o física (Turnbull, 2001). La realidad es que la funcionalidad diversa es la capacidad de hacer las cosas desde otra forma, manera y relación con las actividades, labores o contextos en los que se ve un ser humano. Por ello, se debe especificar que el adulto mayor, objeto de la investigación y de los proyectos de diseño planteados en este texto, no necesariamente se considera en estado o situación de discapacidad, la cual engloba las deficiencias, limitaciones en la actividad o restricciones en la participación, lo que coincide con las definiciones de persona en situación de discapacidad. Sin embargo, el adulto mayor sí está dentro del grupo de las funcionalidades diversas, esto debido a que su relación psicomotora o sus pérdidas sensoriales no hacen que se establezcan en algunos casos dentro del parámetro de la discapacidad, pero sí hace que se relacione de modo distinto con los espacios, los artefactos y las demás personas.

Por otro lado, no es correcto pensar que el diseño no tiene nada que decir o aportar a ello, tampoco es conveniente imaginar que ya están listas todas las soluciones, al contrario, para relacionar correctamente todas las variables de entrada y salida de un proyecto de investigación-creación se debe estudiar, analizar, comprender, entender todas las variables asociadas a una situación distinta a las mal llamadas normalidades (Flores, 2001). La sensibilización del diseñador, sus enfoques o investigaciones frente a los tipos de usuarios que se revisan e intuyen comúnmente, hacen que se tenga en cuenta otras miradas, otras perspectivas y otras soluciones, como por ejemplo en casos datados por textos como: *Indumentaria adaptada: autonomía e inclusión en el vestir* (Sorondo, 2015), *El niño campesino deshabilitado* (Werner, 2012) o *Diseño y ergonomía para la tercera edad* (Lavalle, 2014).

El diseño, entonces, debe atender, sensibilizar y proponer soluciones correctas, completas y complejas en muchos casos, para que las personas que se rodean de los mal llamados inválidos, minusválidos, anormales, incapacitados o deficientes sean los propios sensibilizados ante el tema. De ese modo se puede corregir y discernir frente a las realidades, posturas o estructuras que hoy se encuentran en cualquier tipo de sociedad y sus academias.

Marco metodológico

Los procesos en los que se ven inmersos los desarrollos a evidenciar, se realizaron según una construcción del proyecto, a partir de cuatro estadios, los cuales establecen: a) indagación e investigación; b) exploración y trabajo de campo; c) diseño, ideación y desarrollo material; y d) validación con usuario. Estos procesos se pueden ver en la figura 1.

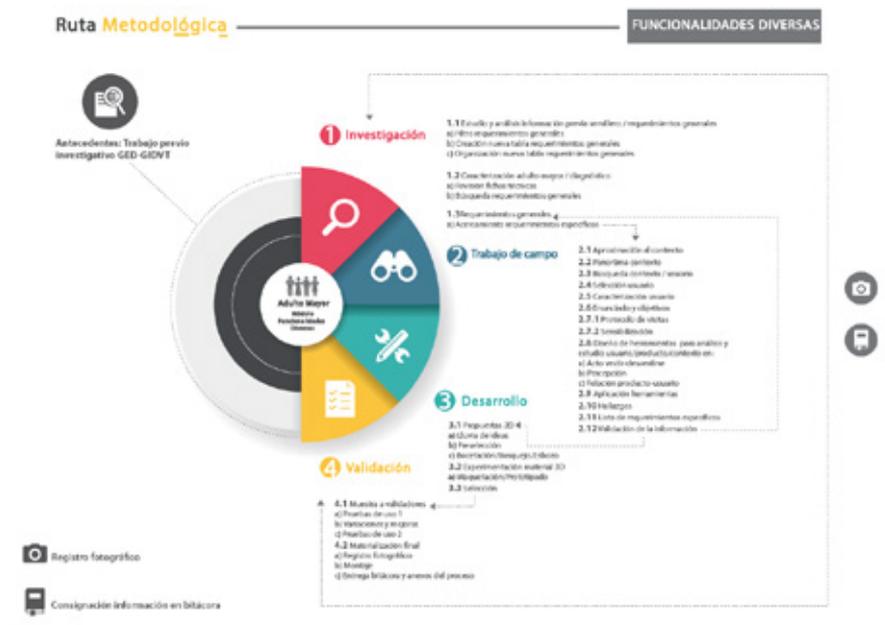


Figura 1. Diagrama metodológico para Funcionalidades Diversas; caso de estudio adulto mayor

Ahora bien, es de importancia resaltar que los procesos generales, enunciados en el párrafo anterior, se complejizan de acuerdo a cada proyecto, como, también, se retroalimentan de acuerdo con los usuarios escogidos y tratados dentro de los proyectos de diseño. Adicionalmente cada enfoque, proyecto o sub-investigación tuvo que realizar las adaptaciones de sus propias herramientas, lo que posibilitó la obtención de productos muy diversos y con alto grado de sensibilización frente al tema.

De allí que cada proyecto desarrolló herramientas para la investigación y el trabajo de campo, como: fichas de entrevistas, fichas de caracterización y entrevista a usuario, fichas de análisis biomecánico en contexto de uso, fichas de mediciones antropométricas y fichas de análisis de mercado y estrategias comunicativas, del producto y énfasis (si era femenino o masculino para el adulto mayor). Los involucrados necesariamente usaron herramientas para la observación participante o no participante y el diálogo constante con los usuarios que ellos mismos escogieron, tanto de áreas rurales como urbanas según especificaron, así como de terceros que pudieran dar cuenta de su situación, entre ellos auxiliares de gerontología, enfermeras, familiares y otros.

Los grupos dispuestos fueron:

- Prendas exteriores para el adulto mayor (mujeres y hombres)
- Prendas interiores para el adulto mayor (mujeres y hombres)
- Calzado para el adulto mayor (mujeres y hombres)
- Accesorios y contenedores

La idea de resolver un producto vestimentario enfocado a esta población, se conecta con la relación diaria de los objetos (Moruro, 2006), como con la definición de producto de apoyo, el cual, según la norma de la International *Organization for Standardization* (ISO 9999, 2007), aparece como: “Cualquier producto (incluyendo dispositivos, equipo, instrumentos, tecnología y software) fabricado especialmente o disponible en el mercado, para prevenir, compensar, controlar, mitigar o neutralizar deficiencias, limitaciones en la actividad y restricciones en la participación”. Todo ello de gran importancia para ver los resultados obtenidos.

Resultados y Discusión

Dentro del desarrollo de la investigación, se obtuvo un gran número de productos asociados a la misma, tanto para consolidar la teoría como los diseños. Entre ellos se puede indicar que se logró el desarrollo de un curso/programa de educación para los pregrados de diseño, dentro de su currículo y que se oferta cada semestre para su elección. También se realizaron trabajos con tres distintos grupos de semilleros de investigación con estudiantes de pregrado. Se lograron siete materiales audiovisuales de los prototipos realizados y se consolidaron más de siete prototipos para el adulto mayor. En esta etapa, se colaboró con instituciones como: Casa del Adulto Mayor Benjamín Correa Fernández, Hogar para el Adulto Mayor Colonia Belencito, Hogar Villa Dorada, el Municipio de Copacabana, Alcaldía de Medellín y el Instituto de Deportes y Recreación de Medellín (INDER); varias de ellas de servicio público y sin ánimo de lucro. Sobre los proyectos, enseguida se hace una breve explicación:

- Grupo Prendas exteriores para el adulto mayor (mujeres y hombres): en este proyecto se tuvo en cuenta dos tipos de usuario, donde el primero son personas dependientes o semidependientes que habitan en uno de los hogares antes mencionados (Colonia Belencito). Plantean dependencia debido a alguna situación de discapacidad, específicamente, por movilidad reducida, razón por la cual requieren de asistencia permanente en las Actividades Básicas de la Vida Diaria (ABVD), por lo que el acto de vestir y desvestirse aparece como una de las más complejas. A esta situación se le suma la precariedad económica en la que se encuentran, ya que dos de cada tres adultos mayores en este hogar de más de 250 personas residentes, no reciben la protección económica para asumir sus condiciones particulares como adultos mayores.

Dentro de las características predominantes de este grupo de adultos mayores, se encontró el padecimiento de enfermedades que causan pérdida en la movilidad, deformidades, cambios en la postura e inflamaciones en el cuerpo. También aparecen usuarios con daños en el cerebro, que a menudo traen consigo un deterioro de su capacidad de hablar, recordar,

pensar y razonar. Otra característica encontrada es que, por la edad en la que se encuentran, presentan disminución en los rangos de movimiento, atrofia en las articulaciones y pérdida de fuerza muscular, así que la realización de movimientos simples como ponerse de pie puede ser compleja y dolorosa.

El segundo usuario a tener en cuenta, es el cuidador, ya que, de acuerdo al panorama ejemplificado anteriormente, es ella o él quien realiza, en su mayoría, las actividades del vestir y desvestir. Los productos producidos constan de prototipos referidos a: camisa femenina multipropósito adaptada, pantalón femenino formal adaptado, vestido femenino formal adaptado (véase figura 2a), pantalón masculino formal adaptado, camisa masculina formal adaptada, saco masculino formal adaptado, los cuales pueden verse en la figura 2b.



Figura 2a. Vestido femenino formal adaptado.

Figura 2b. Conjunto completo de vestuario masculino adaptado.

- Grupo Prendas interiores para el adulto mayor (mujeres y hombres): al igual que su predecesor, estos proyectos se enfatizaron también en personas en situación de discapacidad junto con sus cuidadores, donde mayoritariamente las personas padecen Alzheimer, en algunos casos como dolencia primaria, y buscaron establecer la relación de esta con la problemática que manifiestan los cuidadores de vestir, desvestir y accionar los mecanismos de cierre, ajuste y sostén ofrecidos por el mercado dentro de la tipología de vestuario de prendas interiores. Según el lugar del usuario, se enfatizó en lograr una mejora dentro de la experiencia y facilidad de limpieza, organización o postura del adulto mayor.

Así pues, de acuerdo a la problemática encontrada, se proponen soluciones desde los distintos mecanismos que sirven para el acceso, cierre y sostén de las prendas. Dentro de las distinciones, se realizaron prendas íntimas para las mujeres, las cuales involucran sostén y panty. Para los hombres se enfatizó en prendas tipo pijama para las condiciones en las que normalmente se desenvolvía el usuario.



Figura 3. Vestuario interior: sostén y panty femenino.

- Grupo Calzado para el adulto mayor (mujeres y hombres): aquí, las propuestas buscaron dos soluciones desde perspectivas distintas. Para las mujeres, se enfatizó en el desarrollo de productos que ayudaran a la artritis reumatoide (AR), donde la incidencia de la patología es bastante significativa, ya que dos de cada tres mujeres por cada hombre afectado muestran un gran número de usuarias con esta dolencia, lo cual las pone como usuarias de calzado en estado de semidependencia, ya que requieren ayuda en sus actividades cotidianas como vestirse, cocinar, caminar en la calle (véase figura 4a). Y, por otro lado, tenemos un proyecto enfocado en el adulto mayor masculino, independiente y capaz de ser autónomo, pero visto en contextos rurales, lo cual estableció los matices existentes de las distintas formas de envejecer y trabajar al mismo tiempo dentro de actividades del campo (véase figura 4b).



Figura 4a. Calzado para adultas mayores con artritis reumatoide

Figura 4b. Calzado para adultos mayores en la ruralidad.

- Grupo Accesorios y Contenedores: estos proyectos desarrollaron artefactos para la mejora de la movilidad de los adultos mayores específicos y detectados. Aquí las usuarias fueron personas activas e independientes, cuya necesidad de cargar objetos para sus actividades diarias, fue el propósito (véase figura 5a). Mientras que, para los hombres, se establecieron productos para acondicionar sus sillas de ruedas y proporcionar mejores prestaciones de confort según sus condiciones. Para el caso puntual de la investigación, se tomó un usuario con una lesión cerebral degenerativa (véase figura 5b).



Figura 5a. Accesorios para rehabilitación corporal progresiva para adultos mayores con secuelas físicas por daño cerebral adquirido.

Figura 5b. Contenedor para la adulta mayor.

Conclusiones

El proyecto, dentro de la etapa II, logró obtener más de 10 prototipos funcionales, validados y con registro audiovisual para su explicación. Dichas prendas están enfocadas en la población adulta mayor dependiente, la cual, según otras investigaciones (Moruro, 2006), indica que son más de la mitad de dicho grupo social. Se debe tener en cuenta que las enfermedades relacionadas con el daño cerebral son incapacitantes y afectan el acto de vestir. Adicionalmente, las condiciones de trabajo y esfuerzo necesario, realizados por los cuidadores de estas personas, los exponen a lesiones, especialmente de columna y de rodilla, lo cual puede ser solucionado desde el diseño de prendas que ayuden en las actividades cotidianas de estas personas, ya que los adultos mayores con dependencia total o parcial implican un esfuerzo más grande para el cuidador y, por ende, más riesgo de lesiones para ambas partes.

Para el vestuario, se debería tener en cuenta los cambios morfológicos de esta población. El diseño de prendas debe considerar las limitaciones físicas posibles del usuario, así como las características físicas, productivas y estéticas que desde las prendas pueden estar pensadas desde los análisis de mercado.

Por otra parte, la ropa interior comercial no logra adaptarse correctamente al cuerpo del adulto mayor, se sobredimensionan algunas partes y las tallas no corresponden. La ropa exterior implica, en su mayoría, un mayor esfuerzo en el vestir, ya que genera movimientos al límite, dolor o lesiones. Los usuarios prefieren usar prendas abiertas y amplias en la abertura de cuello y mangas para simplificar el trabajo.

Gran parte de la población adulta mayor colombiana, no cuenta con ingresos económicos significativos, incluyendo los hogares geriátricos estudiados. Esto limita las posibilidades de productos correctos. El calzado comercial no presenta hormas de tallaje válido para el ancho de los pies. Si el usuario llega a tener alguna patología, estos productos no tienen adaptación alguna. Tampoco siguen las ideas estético-comunicativas que los usuarios prefieren o desean.

El proyecto, a nivel general, muestra una posibilidad más que una limitante, por lo que se invita a continuar estudiando, analizando y proponiendo para grupos sociales estigmatizados u olvidados.

Referencias Bibliográficas

- Aranco, N.; Stampini, M.; Ibararán, P. & Medellín, N. (2018). Panorama de envejecimiento y dependencia en América Latina y el Caribe. Washington, D.C.: Banco Interamericano de Desarrollo.
- Federación de Asociaciones de Familiares e Enfermos Mentales (FEAES). (2010). Disminución de la dependencia para personas con enfermedad mental. Actividades de la vida diaria. Galicia, España: FEAES

- Flores, C. (2001). *Ergonomía para el diseño*. México: Designio.
- Fundación Saldarriaga Concha. (2017). *La vejez de hoy y del mañana en Colombia: logros y retos de la implementación del pacto internacional de derechos económicos, sociales y culturales*. Bogotá, DC.: Fundación Saldarriaga Concha Publicaciones.
- Instituto Nacional de Estadística (INE). (2000). *Tarjeta TDOM. Clasificación de deficiencias*. Madrid: INE. Recuperado de <http://www.ine.es/daco/daco42/discapa/tara.pdf>.
- International Organization for Standardization (ISO). (2007). *ISO 9999 Assistive products for persons with disability. Classification and terminology*. Ginebra, Suiza: ISO Publications.
- Lavalle Herrera, Y. D. (2014). *Diseño y ergonomía para la tercera edad. Aplicación al diseño de calzado*. México: Ediciones UNAM.
- Lobach, B. (1981). *Diseño industrial. Bases para la configuración de productos industriales*. Barcelona: Gustavo Gili S.A. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/31559572/Disenio-Industrial-Bernd-Lobach>.
- Moruro, P. & Romero, D. (2006). *Actividades de la vida diaria*. Barcelona: Masson S.A.
- Reed, K. & Sanderson, S. (1980). *Concepts of occupational therapy*. Baltimore: Williams & Wilkins.
- Sorondo, G. & Núñez de la Rosa, D. (2015). *Autonomía e inclusión en el vestir: Indumentaria adaptada*. San Martín, Argentina: Editorial del Centro de Tecnologías para la salud y discapacidad.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2017). *World population prospects. The 2017 revision. Key findings and advance tables*. New York: OMS.
- Turnbull, H. & Stowe, M. (December, 2001). Five models for thinking about disability. *Journal of disability policy studies*, 12(3), 198-205.
- Werner, D. (1990). *El niño campesino deshabilitado: una guía para promotores de salud, trabajadores de rehabilitación y familias*. Berkeley, CA, EE.UU: Fundación Hesperian.
- Wong, R., & Palloni, A. (2009). Aging in México and Latin America. In: P. Uhlenberg (Eds.) *International handbook of population aging. International handbooks of population* (Vol. 1; pp. 231-252). Dordrecht: Springer.



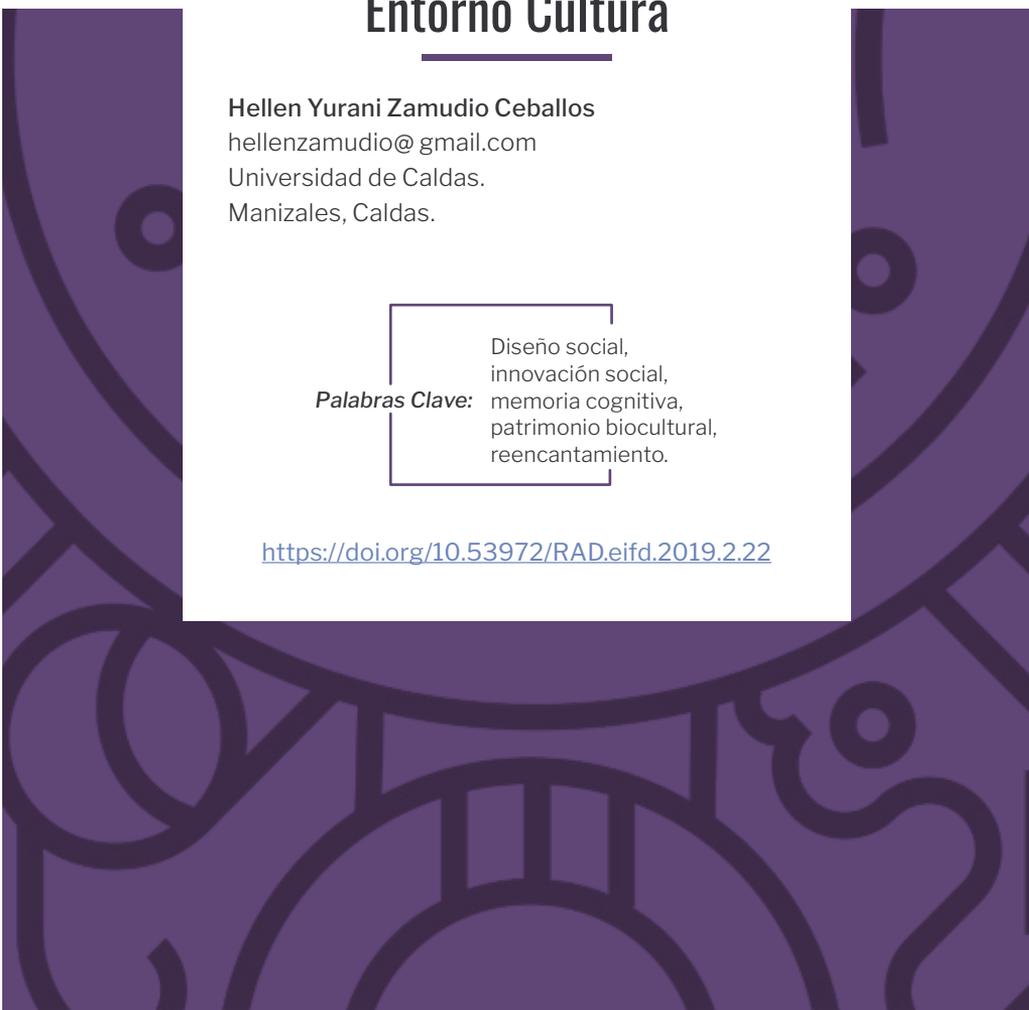
REENCANTAMIENTO SOCIAL CON EL PATRIMONIO BIOCULTURAL MEDIANTE UNA ESTRATEGIA DE DISEÑO PARA LA INNOVACIÓN SOCIAL. ESTUDIO DE CASO: CREATIVIDAD INFANTIL

Entorno Cultura

Hellen Yurani Zamudio Ceballos
hellenzamudio@gmail.com
Universidad de Caldas.
Manizales, Caldas.

Palabras Clave: Diseño social,
innovación social,
memoria cognitiva,
patrimonio biocultural,
reencantamiento.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.22>



Resumen

El artículo describe la investigación a través del diseño para salvaguardar el patrimonio biocultural nariñense, mediante una estrategia de diseño para la innovación social. Esto debido a que la sociedad actual está abandonando el aprendizaje de la expresión gráfica de la cultura Quillacinga tradicional, distanciándose del conocimiento simbólico ancestral. La investigación, desde el enfoque etnográfico, se basó en la acción-participativa con los niños del grado quinto de la Institución Educativa Municipal de El Encano, sede El Puerto, en la laguna de La Cocha (Departamento de Nariño), en un periodo de cinco años (2012-2016). Se implementaron las técnicas cualitativas de análisis e interpretación: documentos bibliográficos, fuentes museológicas, entrevistas semi-estructuradas, taller de dibujo creativo, preguntas y la antropología visual. El estudio reveló que la aves acuáticas, representadas simbólicamente en el sistema (artefacto) plástico-sensorial con las narraciones digitales en el cuento interactivo, generan esas experiencias para lograr reencantar socialmente, al perdurar los conocimientos a través del tiempo en la memoria cognitiva.

Introducción

El reencantamiento social desde el patrimonio biocultural se ha convertido en una nueva problemática para abordar e intervenir a través del diseño como sujeto y objeto de investigación, para generar conocimiento entre práctica y teoría (Herrera, 2010). Esto tiene mucha relación por cuanto estas dos se complementan con la validación de la epistemología del diseño y la implementación teórica- metodológica-práctica para la investigación acción-participativa, como una filosofía de vida, esto con base en Fals Borda (2010), mediante su validación inductiva-deductiva y los aportes interdisciplinarios generadores de nuevas ideas de conocimiento para preservar la tradición cultural en nuestra sociedad actual.

En ese contexto, se estableció una estrategia de diseño para la innovación social y la sostenibilidad, propuesta por el investigador Ezio Manzini (2015), al considerarla como la “capacidad para una actuación del diseño que busca hacer posible y probables estas nuevas maneras de ser y hacer las cosas” (p. 18). Es decir, el desarrollo de los sistemas (artefactos) plástico-sensoriales que atienden a las necesidades culturales, al inspirarse en los entornos naturales de la zona rural de El Encano, con menores oportunidades de material educativo regional, donde se valore y respete el conocimiento ancestral de su gente.

Se trató de entender la vida social y su dinámica para no dividirse como dos polos opuestos, sino para tratar de buscar esa unión en las diferentes formas de pensamiento colectivo, en virtud de la sabiduría del corazón ancestral de esos lugares naturales, que son afectados, transformados por el pensamiento moderno, el estudio índigo, la importancia de los entornos naturales, la vida y la cultura de los pueblos tradicionales e indígenas mediante sus saberes y prácticas simbólicas a partir del concepto de memoria biocultural (Toledo & Barrera, 2008).¹ Se trata de evocar esos objetos que transportan al pasado, los cuales reflejan la memoria de una cultura para ser evocada en la sociedad actual.

Actualmente, la influencia moderna, en la sociedad del siglo XXI, ha perdido ese encantamiento que los unía con las culturas tradicionales transmitidas de los pueblos ancestrales precolombinos milenarios, al olvidar sus lugares de origen, el contacto con la naturaleza, los objetos simbólicos de memoria que representan la identidad de los habitantes del sur del Departamento de Nariño, su importancia en el saber pensar, saber sentir para crear, al adaptar nuevas formas de comunicación gráfica que, poco a poco, han provocado la pérdida del patrimonio. Es ahí donde el diseño se convierte en mediador educativo para preservar su simbología, para ser transmitida a las generaciones futuras, mediante prácticas creativas diversas e inspirando el diálogo cultural (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura -UNESCO, 2001).

Por esto, el patrimonio biocultural y el conocimiento tradicional (UNESCO, 2016), se han convertido en un tema nacional e internacional para impulsar, dialogar y reflexionar. Constituye un problema interdisciplinar donde el diseño se preocupa a nivel regional para que estos conocimientos no se olviden dentro del territorio nariñense, al salvaguardar las manifestaciones del patrimonio biocultural de las comunidades indígenas tradicionales. Estas habitaron primero el territorio y concedieron esa herencia al transmitir los conocimientos arraigados a la tierra, al aprender, relacionarse y convivir con la naturaleza, las plantas y los animales; tradiciones que hoy se busca perdurar.

Por lo tanto, se llevó a cabo la investigación a través del diseño como mediador comunicacional entre los saberes ancestrales para ser transmitido a las nuevas generaciones con la acción participativa, tomando como caso de estudio la creatividad cultural infantil del grado quinto de la Institución Educativa Municipal de El Encano, sede El Puerto. En relación con el contexto de la laguna de La Cocha como lugar de memoria, se trabajó a partir de dos piezas del Museo del Oro del Banco de la República de Pasto: los colgantes en forma de patos y la nariguera en forma de media luna con dos garzas a sus lados, símbolos representativos del legado cultural Quillacinga de la serranía, en analogía con las aves acuáticas del contexto.

Al respecto se concibió la responsabilidad ética para visibilizar esos saberes ancestrales representados en símbolos patrimoniales, de modo que establezcan algunas manifestaciones en la coexistencia del hombre con la naturaleza dentro de un tiempo y un espacio, hacia el reconocimiento del territorio de vida. De ahí que la creatividad y la expresión simbólica asuman la responsabilidad de volver a las raíces culturales, debido a la forma de percibir, apreciar y pensar el mundo desde lo local (Noguera, 2017).

Al partir de una mirada de aprendizaje contextual cuyo pensamiento creativo evoca a los ancestros, en este sentido se comparó el saber indígena Quillacinga del pasado en relación con el presente como fuente de inspiración que impulsa a revelar ese conocimiento mediante la cosmovisión simbólica, comenzando con el pensamiento ético ambiental (Noguera, 2012; Escobar, 2016), desde una postura eurocéntrica.² Rescatar la tradición indígena en armonía con la vida hace necesario que las nuevas generaciones se sientan orgullosas de su tierra, de sus raíces, puesto que serán las sociedades del mañana.

¹ La memoria biocultural propuesta por Víctor Toledo junto con Narciso Barrera-Bassols desde su teoría socio-ecológica, estudia el cambio histórico; de igual manera, los saberes y prácticas de los pueblos tradicionales e indígenas del mundo, la importancia para la vida y las relaciones complejas entre la naturaleza, el ser humano y la cultura.

Por ese motivo, las piezas que se trabajaron son parte del patrimonio biocultural, y fortalecieron la investigación de manera puntual. Por consiguiente, se descodificó el saber ancestral, porque es ahí donde surgió la preocupación por la afectación de la vida natural a partir del desorden creado por el ser humano, para permitir una construcción más profunda, al darle forma en la estrategia de diseño para la innovación social en relación con los problemas de investigación: ¿Por qué es importante comprender el patrimonio biocultural, desde la expresión simbólica de los pueblos ancestrales? y ¿Cómo el diseño contribuye al reencantamiento con el patrimonio biocultural en la sociedad actual?

Marco Teórico

La UNESCO (2003) ha declarado el patrimonio cultural e inmaterial como una manifestación particular del conocimiento, en el uso respectivo con la naturaleza y el universo. Para Arévalo (2004): “El patrimonio remite a una realidad icónica (expresión material), simbólica (más allá de la cosificación y la objetualidad) y colectiva (expresión no particular, sino de la experiencia grupal)” (p. 930). En cambio, para el antropólogo y magíster en patrimonio cultural Johnny Ospina (2016): “Los objetos pueden convertirse en interés patrimonial si transmiten una historia y no hay límites para ese espacio imaginativo” (p. 28).

Por lo tanto, el patrimonio biocultural se concibe como el proceso creativo experimental de un bien inmaterial que logra codificar los saberes ancestrales tradicionales mediante las representaciones simbólicas, identificando a una cultura dentro de una sociedad, reflejando su creatividad individual y colectiva adquirida por medio de la observación e interacción con la diversidad biológica y cultural. Puesto que se consideran fuentes de inspiración para crear espacios para el desarrollo pleno de la creatividad, se trae a colación la frase de Platón, quien planteó que las formas albergan el poder de crear todo aquello con lo que *interactúa físicamente el hombre*.

En este proceso, los símbolos codifican el conocimiento grupal de una memoria cognitiva del pasado, lo que Piaget (1981) llamó las relaciones construidas mediante una interacción continua entre el sujeto y el mundo exterior. Proceso neuronal donde el ojo observa y transmite al cerebro para que este piense, razone, extraiga y modifique los elementos naturales de un entorno para ser transformados en símbolos.

De tal manera que los símbolos configuran, distinguen e identifican el patrimonio de una cultura mediante sus representaciones, marcando su identidad y continuidad, su permanencia viva en el presente transmitido socialmente (Arévalo, 2004, p. 927). Junto con los valores y creencias de los antepasados y los actuales habitantes mayores, los símbolos

² La postura eurocéntrica considera a Europa y sus culturas como centro y motor de la civilización, para contar una historia universal desde las experiencias de observar el mundo histórico y cultural, mediante las normas y éticas que las caracterizan.

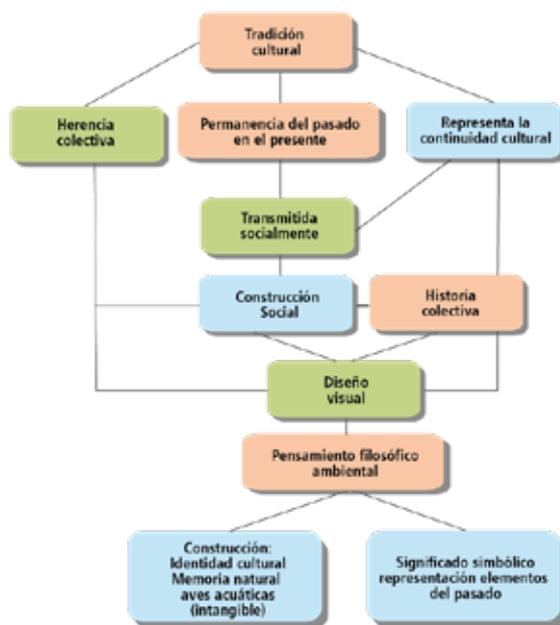


Figura 1. La tradición cultural es concepto integrativo, con la intención de darle significado al diseño visual. Adaptado de "La tradición, el patrimonio y la identidad" por J. Arévalo, 2004, p. 936.

El patrimonio se transmite de generación en generación. Al recrearlo constantemente con la comunidad o grupos en función del entorno, la interacción con la naturaleza y su historia, se une por el sentimiento de identidad y continuidad, contribuyendo así a promover el respeto por la diversidad biológica-cultural. El diseño se convierte, pues, en el promotor del reencantamiento. Al respecto, Maffesoli (2002) dice: "Volver a encantarnos en el sentido original de la palabra encantar; retomando la base social, o mejor dicho, una base popular" (p. 218).

Es fundamental que esta base social empiece a tomar conciencia de manera responsable. Esto implica "el post-desarrollo, el buen vivir, los derechos de la naturaleza, las lógicas comunales y las transición al post-extractivismo, como espacios importantes para profundizar el diseño para la transición" (Escobar, 2016, p.160). Para ello, el reencantamiento del mundo desde el pensamiento ambiental en Colombia, propuesto por Patricia Noguera (2012), quien plantea a las personas pensarse como participantes, moradores de barrio, ciudad, país, continente, planeta, universo, cambiando la forma de pensar la tierra, ya que "habitar sur, es habitar en la trama misma de la vida en su plenitud simbólico-biótica, no como dueños sino como hijos, como un hilo en la compleja trama de la vida" (p. 92).

Desde esta posición, se pensó el reencantamiento biocultural alrededor de un sentimiento de nostalgia de un pasado. En otras palabras, recordar lo que se había perdido y olvidado, generando ese acercamiento con la sociedad actual, puesto que respetar lo vivo implica una co-responsabilidad individual y colectiva hacia lo creado, lo mágico, lo divino.

Se habla, entonces, de la pérdida del encantamiento cultural por parte de la sociedad, como una forma de interrelación con un enfoque biológico en el hábitat del contexto en la laguna de La Cocha. Es decir, las especies, aves acuáticas y la cultura en una memoria cognitiva tradicional a través de la intervención del diseño como lo define Noguera (2017): “El diseño como hilo conductor de posibilidades, al igual que la creatividad y expresión simbólica, asume la responsabilidad de volver a las raíces culturales; debido a la forma de percibir, apreciar y pensar el mundo desde lo local”.

Para tal efecto la práctica del diseño, la importancia de los derechos humanos (Buchanan, 2001), en correlación con el diseño inspirado en la naturaleza, con la ciencia, el arte y la tecnología se unen conscientemente para la creación de diseños más eficaces. Para vivir mejor con la naturaleza, a través de una estrategia de innovación social (Manzini, 2015), se logra reencantar a una parte de la sociedad. Tal como lo manifiesta Macnab (2012):

El valor de diseño (...) conectado desde la memoria a través del ritual y el simbolismo, ofrece la experiencia estética del arte decorativo a los objetos utilitarios, brinda acceso a la información, a través de su rigor y organización nos ayuda a crear sistemas, herramientas con una función viable. (p. 64)

Esto implica la responsabilidad del diseño social en “el respeto por el saber tradicional y el papel de los seres humanos en la protección del medio ambiente, la biósfera y la biodiversidad” (UNESCO, 2005). En relación con el contexto actual asumiendo un nuevo reto mediante el diseño para la innovación social, se propuso estudiar la cultura infantil para crear diseños en función de la sociedad. Se tomó como modelo de gestión de desarrollo sostenible el del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD, 2016), específicamente el objetivo 15: “Medio ambiente: proteger, restaurar y promover el uso sostenible de los ecosistemas terrestres, el manejo sostenible de los bosques, la lucha contra la desertificación; detener, revertir la degradación de la tierra y detener la pérdida de biodiversidad” (p. 20).

Ahora bien, para lograr el reencantamiento biocultural en la sociedad actual, se planteó los siguientes componentes según las leyes y políticas nacionales e internacionales establecidas por la UNESCO, encargada de promover la educación, la ciencia y la cultura. Dichas políticas involucran los derechos de los pueblos indígenas a partir de los convenios internacionales, decretando la responsabilidad de la sociedad en general para la conservación del patrimonio, como se muestra en la tabla 1.

Derechos	Convenio legal UNESCO
Patrimonio Cultural	Fuente de la Creatividad
Salvaguardar	El Patrimonio Cultural Inmaterial.
Educación, Ciencia y Cultura	Diversidad Cultural
Responsabilidad Social	Bioética y Derechos Humanos
Innovación Social	Objetivo 15: Desarrollo Sostenible (ODS)

Tabla 1. Normas y derechos establecidos por la UNESCO

Nota: datos obtenidos de las declaraciones, normas, derechos en el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD, 2001, 2003, 2005, 2015 - 2030).

Basado en lo anterior, el reencantamiento se manifiesta en los símbolos representativos de la herencia cultural de los “grupos humanos de carácter rural que no han sido transformados por los fenómenos de la modernización; por lo tanto, reflejan la herencia cultural en las formas antiguas y vigentes de la biodiversidad silvestre como doméstica” (Toledo & Barrera, 2008, p. 40). Por lo tanto, las aves representan una pequeña parte de la biodiversidad, de gran valor para las creencias de los niños del grado quinto de la IEM de El Encano, sede El Puerto. Los alumnos se sintieron identificados cuando representaron gráficamente su territorio. El pensamiento filosófico ambiental se encuentra implícito en ellos, de tal forma que se ha transmitido de generación en generación creando un vínculo.

Respecto a lo anterior, Holly y Harry (2012) expresan que los pueblos indígenas y muchas comunidades locales tienen conexiones cercanas con los territorios y áreas específicas, ya que son los cimientos de sus identidades, culturas, idiomas y formas de vida. Es por ello que las actuales generaciones se consideran un legado del pueblo indígena Quillacinga de la serranía, preocupándose por defender, rescatar y conservar sus valores ancestrales, la armonía de lo sagrado, lo espiritual, la energía, el conocimiento, la sabiduría en la relación hombre-naturaleza-territorio como una hermandad que vela por sus derechos y creencias. A través de éstas, tienen conexión con sus antepasados, aprendieron de todas las formas de vida con las cuales coexistían, de tal forma que se debe seguir aprendiendo de ellas.

El diseño conecta la diversidad biológica y la cultura en un aprendizaje a través de la creatividad simbólica. Se trata de observar y pensar en el hábitat y todas las formas de vida con las cuales se convive. Se visibiliza un aprendizaje que pueda ser transmitido a las futuras generaciones para no perder este componente de la identidad nariñense. De ahí que los sujetos implicados se preocupen por seguir conservando y esparciendo el mensaje sobre la importancia de seguir aprendiendo de las culturas y el cuidado de la naturaleza, lo cual implica un compromiso de todos para proteger, restaurar y promover el respeto por la vida. Es por eso que el diseño se convirtió en ese hilo conductor que, a partir de los símbolos de las aves, configura una estrategia de innovación social y propone el reencantamiento biocultural en el diseño visto de esta forma.

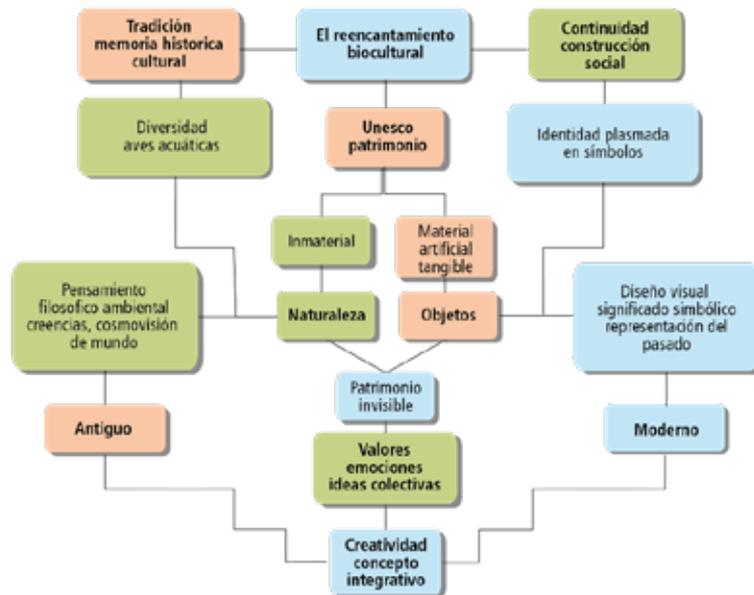


Figura 2. El reencantamiento biocultural en el diseño, vincula la tradición y la construcción social, al relacionar los elementos visuales de diseño en el patrimonio. Así se integra estos conceptos en el patrimonio, a través de la creatividad como concepto integrativo de diseño. Fuente: elaboración propia.

Ruta Metodológica

La estrategia de investigación a través del diseño para la innovación social, activa, mantiene y orienta los procesos de cambio social para la sostenibilidad (Manzini, 2015). En relación con el problema de investigación planteado, se eligió como estudio de caso, el grado quinto de la IEM de El Encano. Se aplicaron instrumentos cualitativos para la recopilación de la información, para reflexionar sobre la situación de ese fenómeno social. Al comparar rigurosamente la información, y unificada en el marco referencial teórico, el proceso de análisis/interpretación, de un grupo desde su mirada individual y cultural, facilitó las respuestas a las preguntas del por qué y el cómo, desde múltiples perspectivas (Banks, 2010).

Ese seguimiento se realizó con el método etnográfico y la investigación-acción participativa (IAP), como filosofía de vida al intervenir el caso de estudio. Igualmente, para la praxis del diseño, se retomaron las vivencias como una necesidad de participación y democracia, para comprender las actitudes y los valores como garantía de la verdad, y validando la información recolectada mediante el examen inductivo/deductivo. Esta búsqueda dio explicaciones apropiadas a partir de la realidad del contexto, al ser éste intervenido (Fals Borda, 1998). En contraste con las técnicas de recolección de información y análisis, en este proceso de aprendizaje continuo, la investigadora observó, describió, analizó e interpretó.

Para ello se realizó una sesión de trabajo creativo, modelando la práctica participativamente, para crear ese espacio y compartir la información. De ahí que se implementó, también, el

método etnográfico, con el cual se examinó los comportamientos, costumbres y creencias aprendidas y compartidas del grupo, en complemento con el desarrollo de la actividad (praxis de campo), y emplear esta evidencia para la descripción (Guber, 2011; Angrosino, 2012).

Seguidamente, se procedió a registrar el trabajo de campo dentro del grupo *Cultura infantil*, mediante la observación participante individual/grupal. Con el fin de contrastar las técnicas de recolección de información, recopilación y revisión documental, se realizaron entrevistas semi-estructuradas, un taller de creación, preguntas del taller, se utilizó la antropología visual y el cruce de la información.

Finalmente, se fundamentó la investigación a través del diseño como estrategia de innovación social, en donde la teoría y la comprensión del mismo en el acto de diseñar, sirvió para generar conocimiento, al tener en cuenta que depende de la pureza técnica, significativa en su trascendencia, para lograr un proceso de investigación propiamente dicho (Horta, 2012). Para la creación o rediseño del sistema o artefacto de diseño, se transmitió un conocimiento responsable, al promover el cuidado por el medio ambiente.

Resultados y Discusión

La estrategia de diseño para la innovación social unifica el concepto creativo (sentipensante) de sentir y actuar con el corazón, de Fals Borda (1999), en relación con la forma comunicacional. Para el diseño y desarrollo del material cultural educativo, se obtuvo como resultado el diseño co-responsable en el desarrollo del sistema, también llamado artefacto plástico-sensorial, a través de las narraciones digitales del cuento interactivo titulado: Una aventura en la Cocha. Este cuento fue co-diseñado con los dibujos creativos, siendo estos el resultado del taller creativo participativo con niños y para niños, pero también invita a adultos y jóvenes a volver a pensar en el territorio a través de los niños. Esta herramienta creativa reflexiona sobre la importancia del patrimonio biocultural, en el contexto rural de la laguna de La Cocha, para satisfacer las necesidades de aprendizaje cultural en función de la lectura.

La lectura generó esa armonía con los pueblos tradicionales para un cambio de comportamiento social no solo con las aves sino también con las culturas tradicionales, a través de la expresión gráfica, para ser plasmada en el patrimonio biocultural como parte integradora del universo. Esto implicó volver a aprender del saber ancestral y su relación de armonía con su entorno. Mediante las piezas museológicas de los Quillacingas del Museo del Oro de Pasto, se dio a conocer cómo esta cultura se inspiraba, aprendía y creaba con base en la representación gráfica de las aves, las cuales se visualizaban mediante la realidad aumentada (RA). Con el aplicativo móvil en un tiempo real les proporcionaba esta información aplicada en el software. Al escanear el código lector QR procesaba la información en los dispositivos tecnológicos móviles o en tablets, visibilizando la información para disfrutar de la experiencia (véase figura 3).



Figura 3. Mediante el escaneo del QR, con la tablet o el móvil, se accede a la información, en realidad aumentada y con los personajes del cuento interactivo, titulado: *Una aventura en La Cocha*.

Fuente: elaboración propia.

Enseguida invitaba a transportarse a la laguna de La Cocha. Las imágenes ilustradas para el cuento impreso análogo, en contraste con el software, imágenes, video, audio y modelado 3D, se convierten en la fuente para el aprendizaje social, el cual tiene ciertas carencias de productos culturales que promuevan el cuidado por la vida. Con el propósito de reencantar a los niños con la cultura del pasado en relación con la actual, se les presentaron cinco personajes: la garza azul, la patita pico amarillo, el pato colorado, el patito pico amarillo y Josefo, a quien le encantaba capturar las aves, contaminar el agua y talar los árboles. Estos personajes, en el contexto natural de La Cocha, se unificaban con el texto literario y con el estilo de personificación. En la metáfora se les otorga conceptos abstractos en relación con los valores culturales: amistad, respeto y amor, relacionándose con la sociedad actual al transmitir este conocimiento de generación en generación.

Al interactuar de manera individual y grupal generando esas experiencias sensibles con el sistema, junto con la tecnología mediante el uso del aplicativo móvil al escanear los códigos, se interactuaba con el audio, el sonido y la realidad aumentada. Esto conllevaba a estimular tres sentidos: la vista, el oído y el tacto, que generan reacciones emocionales de asombro, tristeza y alegría. Mediante su interacción se transmitió el conocimiento, generador de un cambio de comportamiento para el desarrollo sostenible, al crear conciencia en una sociedad sobre la valoración de la cultura, los territorios e invitar a apreciar y aprender de las representaciones culturales creativas. Así mismo, el volver a observar e inspirarse en la naturaleza, cuidar y respetar los recursos naturales como fuentes de información que representan, identifican e inspiran.

Conclusiones

Reconocer el patrimonio biocultural permitió prácticas responsables con la diversidad biológica y cultural para preservarlo de manera interdisciplinar, donde la ciencia, el arte y la tecnología se unificaron. Estas ideas creativas para el desarrollo de medios digitales, ya sean sistemas, artefactos, productos, servicios o modelos, aportan un vínculo social en armonía con el entorno para cuidar la región.

Los talleres creativos abrieron espacios de creación para el rescate de la memoria cultural del pasado a través de la creatividad simbólica en los niños y la transmisión de este mensaje a las generaciones futuras.

La investigación-acción participativa, a través del diseño, plantea otras formas de hacer investigación al intervenir en diferentes problemáticas actuales. Esta búsqueda profunda de validación de la verdad práctico-teórica, para la producción-acción, le da ese valor a la red transmisora del conocimiento cultural para el beneficio social.

El cuento interactivo logró re-encantar a los niños al crear conciencia responsable, cultural y ambiental. Se modificaron sus comportamientos, sus prácticas se hicieron más conscientes con los entornos naturales y con la vida, forjando guardianes comprometidos con la tierra.

Las prácticas sociales de diseño permitieron darle seguimiento y continuación a esos procesos de diseño. Con los mismos casos de estudio, determinados en dos tiempos distintos, se evidenció que dichos sistemas, productos o artefactos generan reencantamiento en los niños, conocimientos perdurables, cambios de comportamiento, prácticas responsables y conscientes a través del tiempo.

Reconocer el patrimonio biocultural permite re-encantarse para preservarlo, siendo importante que tanto la zona rural y urbana se unan para aprender de todas las formas de vida que habitan estos lugares. Es por eso que el taller creativo abrió un espacio de creación, rescatando la memoria cultural del pasado a través de la creatividad simbólica en los niños y la transmisión de este mensaje a las generaciones futuras.

La investigación-acción participativa, a través del diseño, plantea otras formas de hacer investigación al intervenir en diferentes problemáticas actuales. Esta búsqueda profunda de validación de la verdad práctico-teórica, para la producción-acción, le da ese valor a la red transmisora del conocimiento cultural para el beneficio social.

La praxis de diseño, junto con la teoría y la participación acción y co-creación, permitieron el desarrollo de nuevas estrategias para intervenir en el patrimonio biocultural, a través de estrategias de innovación social, logrando ese acercamiento social para su encantamiento. Igualmente, con el objetivo de dar respuesta a la pregunta de cómo una nueva iniciativa asiste a una cultura y la proyecta hacia el futuro, conectó la memoria histórica y cultural en relación con la actual, mediante sus saberes. Pensar, hacer y ser para empezar a valorar el diseño cultural en la educación como otra manera de transmitir el conocimiento en los establecimientos educativos.

Referencias

- Angrosino, M. (2012). *Etnografía y observación participante en la investigación cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Arévalo, J. (septiembre-diciembre, 2004). La tradición, el patrimonio y la identidad. *Revista de estudios extremeños*, 60(3), 925-956.
- Banks, M. (2010). *Los datos visuales en la investigación cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.

- Buchanan, R. (septiembre, 2001). Design research and the new learning. *Design Issues*, 17(3), 35-39. Recuperado de https://proyectaryproducir.com.ar/public_html/Seminarios_Posgrado/Material_de_referencia/Human%20Digni
- Escobar, A. (2016). *Autonomía de diseño. La realización de lo comunal*. Popayán: Universidad del Cauca.
- Fals Borda, O. (2010) *Antología Orlando Fals Borda*. Bogotá, DC.: Universidad Nacional de Colombia.
- Guber, R. (2011). *La etnografía: método, campo y reflexividad*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Horta, A. (2012). *Trazos poéticos del diseño*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Macnab, M. (2012). *Diseño inspirado en la naturaleza*. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia.
- Maffesoli, M. (enero-abril, 2002). El reencantamiento del mundo. *Sociológica*, 17(48), 213-241.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta.
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An Introduction to Design for social Innovation*. Massachusetts, USA: The Mit Press.
- Noguera, A. P. (2012). El enigma, el habitar, la vida: emergencias de un pensamiento ambiental en clave del reencantamiento del mundo. Madrid: Editorial Académica Española.
- Noguera, P. (14 de noviembre de 2017). Comunicación personal para H. Y. Zamudio Ceballos [Soporte físico]. Pasto.
- Ospina, J. M. (2016). Patrimonio cultural: ¿espacio de imaginación o de especulación? En C. Carreño, J. Ospina, M.Mora, K.Ochoa & L. Rodríguez (Eds.), *Cuadernos de Patrimonio Cultural. Reflexiones Contemporáneas* (pp. 27-42). Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Journal for the Study of Education and Development*, 4(2), 13-54.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). (2016). *Ods Colombia: herramienta de aproximación al contexto local*. Recuperado de http://blogpedagogiadialogante.com/docs/capitulojdz_ods_colombia.pdf
- Toledo, V. M. & Barrera, N. (2008). *La memoria biocultural. La importancia ecológica de las sabidurías tradicionales*. Barcelona: Icaria Editorial.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2001). *Declaración universal de la Unesco sobre la diversidad cultural*. Recuperado de http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2003). *Convención para salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. Recuperado de 2017, en <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540s.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2005). *Declaración Universal sobre Bioética y Derechos Humanos*. Recuperado de http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=31058&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2016). *Simposio sobre Patrimonio Biocultural. Diálogo de Saberes y Políticas Públicas en México*. Recuperado de 2018, en http://www.unesco.org/new/es/media-services/singleview/news/simposio_sobre_patrimonio_biocultural_dialogo_de_saberes_y

EXPERIENCIAS DE EMPODERAMIENTO FEMENINO EN DIVERSAS COMUNIDADES. ESTUDIO DE CASOS

Entorno Cultura

Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete
alejacastellanos@gmail.com

Julia Isabel Lasso Guerrero
di.julisa@gmail.com
Universidad de Nariño.
Pasto, Nariño.

Palabras Clave: Embarazo a temprana edad,
empoderamiento femenino,
igualdad de género,
investigación-creación,
trabajo colaborativo.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.23>

Resumen

El empoderamiento femenino considerado como el camino para lograr que la mujer pueda desempeñar su rol a plenitud en los aspectos sociales, culturales, económicos, políticos y medioambientales de la sociedad, se constituye en el objeto de estudio del artículo. Para tal fin, se analizaron los factores socioculturales que han incidido en el rol de la mujer, el concepto de empoderamiento y las implicaciones de este aspecto en la maternidad adolescente. La investigación acogió el enfoque cualitativo, dado que el propósito fue identificar las características y alcances de los modelos de empoderamiento implementados en diversas comunidades de mujeres desde diferentes autores. Finalmente, se exponen las características de los modelos de empoderamiento femenino, implementados por diferentes estudios con grupos de mujeres, con el propósito de construir una fuente documental que favorezca la construcción de estrategias a favor del empoderamiento de madres a temprana edad en comunidades vulnerables.

Introducción

La investigación-creación concebida como la posibilidad de obtener artefactos teóricos y artefactos empíricos como resultado de investigación, supone el desarrollo de un modelo teórico y un prototipo en contexto que generen una cadena de valor y conocimiento producto de su implementación en escenarios reales.

Los artefactos teóricos son todos aquellos resultados de investigación que permiten al creador apropiarse de una realidad circundante con el fin de proponer una hipótesis de acción que justifique la intervención en el territorio de estudio, mientras que los resultados empíricos son aquellos que permiten al creador comprobar dicha hipótesis de acción de manera participativa y colaborativa con los grupos de interés vinculados al problema (Maestría en Diseño para la Innovación Social -MADIS, 2019, p. 3).¹

Es así como este documento presenta la revisión teórica frente al rol de la mujer, los diferentes modelos y casos de empoderamiento femenino que puedan transcribirse en una ruta para fortalecer el empoderamiento de madres a temprana edad en comunidades vulnerables.

En este sentido, es imprescindible reflexionar sobre el rol histórico de la mujer en la sociedad, evidenciando las dificultades para documentar y comprobar su participación activa tanto en la construcción de familia como en la fuerza de trabajo.

Históricamente el modelo de subordinación entre los sexos reforzaba las relaciones inequívocas del hombre y la mujer, en la cual la figura de patriarcado determinaba los roles sociales. Las actividades consideradas de mayor valor y reconocimiento social

¹La guía para proyectos de investigación-creación propuesta por la Maestría en Diseño para la Innovación Social (MADIS) de la Universidad de Nariño, se fundamenta en dos principios epistemológicos: el primero, que los resultados de investigación de las disciplinas creativas son de carácter co-ocurrente, al ofrecer artefactos teóricos y empíricos; por otra parte, el segundo principio se centra en que el conocimiento se genera a través de la práctica creativa.

como la política, economía y trabajos remunerados eran desempeñadas por el varón, a diferencia de las responsabilidades en el hogar y crianza de los hijos que sumadas a una actitud de dependencia distanciaban a la mujer entre otros aspectos de la participación política y respeto de sus derechos ciudadanos. (Miranda, 2012, p. 341)

Los primeros movimientos por los derechos de la mujer surgen en contraposición a la subordinación que discriminaba y condicionaba la figura femenina. Producto de las presiones de los movimientos sociales que impulsaban la modificación de las relaciones internacionales en aras del desarrollo del tercer mundo, durante las décadas de los años sesenta y setenta, se logró evidenciar la desigualdad que vivían las mujeres y la urgente necesidad de construir espacios más justos.

La denominada primera ola del feminismo, supuso la lucha por la igualdad de los derechos, la revocación de leyes contra el aborto y la participación política de la mujer; sin embargo, la segunda ola feminista propuso un cambio de enfoque hacia la equidad; al respecto, Duarte y García (2016) comentan: “Las feministas no pretendían que la mujer fuera lo contrario al hombre; buscaban ser un otro verdadero, el reconocimiento de su particularidad como género y no solo como opuesto a masculino” (p. 132).

El reconocimiento de la mujer se encontró fuertemente truncado por las dificultades para determinar fuentes que reconocieran su participación debido a la descalificación académica del feminismo. Así, el tema fue tomando relevancia mundial gracias a la lucha adelantada por la iniciativa de los grupos de mujeres y el apoyo de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), que en 1975 en México, dieron espacio a la Conferencia por el Año Internacional de la Mujer.²

Así, los movimientos feministas construyeron relaciones diversas con los Estados buscando participación y la posibilidad de generar ajustes en la sociedad. Estas acciones despertaron todo tipo de posiciones, entre ellas las más conservadoras y tradicionales que no permitían salir a la mujer de su rol maternalista.

La mujer se convirtió, desde mediados del siglo XIX, en una pieza relevante en el conflicto entre la Iglesia y el Estado, en la medida en que para la jerarquía eclesiástica su domesticidad era garantía de perpetuación de su adhesión a la religión; mientras que, para el segundo, lo mismo era un impedimento en su proceso de laicización, lo cual no significó necesariamente la salida de la religión de la esfera pública (Stuven, 2013, p. 3).

La perspectiva de género se constituye como un camino en la búsqueda por equilibrar las condiciones del hombre y la mujer. Las diferentes interpretaciones y argumentos que suponen los movimientos feministas han construido posiciones que pasan de la lucha por la igualdad de género a la equidad entre los mismos, reconociendo las diferencias sociales de las funciones de cada uno. En relación con este aspecto, Miranda (2012) afirma:

²La Conferencia por el Año Internacional de la Mujer, celebrada en México en 1975, fue promovida por las Naciones Unidas con el propósito de comprometer a los gobiernos en la creación y adopción de estrategias para favorecer las condiciones de la mujer.

El enfoque relacional propuso una organización social fundada en la distinción de los sexos, pero en un nivel de igualdad. Defendió, como unidad básica de la sociedad, la primacía de la pareja varón-mujer, sin jerarquías. Hizo énfasis en el reconocimiento de los derechos de las mujeres resaltando los aspectos propios de la femineidad, como la capacidad de engendrar y de criar los hijos. Insistió en la contribución de las mujeres a la sociedad y reclamó los derechos que por tales contribuciones les correspondían. (p. 345)

En América Latina, las mujeres han conquistado nuevos espacios y fortalecido su representación en diferentes esferas. Este avance se ha logrado gracias a la valentía de mujeres que desafiaron terrenos como la política, la literatura, la ciencia y las artes, entre otros aspectos. Sin embargo, y pese a que en la mayoría de países la justicia busca defender los derechos de los ciudadanos y ciudadanas, aún las limitaciones y la desigualdad de género se evidencian fuertemente en la sociedad.

En este orden, los obstáculos para las mujeres que son madres a determinadas edades generan situaciones de violencia, especialmente en sectores con precariedad económica:

La experiencia de estas mujeres da cuenta de cómo a través de la maternidad se ejerce violencia simbólica y una regulación de la sexualidad femenina. Las mujeres que se embarazan jóvenes reciben una especie de castigo social. Sin embargo, en nuestra sociedad las mujeres “en edad fértil” son hostigadas para que sean madres y la maternidad en edades maduras es representada como algo peligroso, difícil, no correcto. (Sánchez, 2014, p. 261)

En consecuencia, la maternidad a edades tempranas se considera un motivo de perturbación. “Cuando una niña queda embarazada, su presente y futuro cambian radicalmente, rara vez para bien. No puede terminar su educación, se desvanecen sus perspectivas de trabajo y se multiplica su vulnerabilidad frente a la pobreza, la exclusión y la dependencia” (Fondo de Población de las Naciones Unidas, 2013, p. 4).

De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018), alrededor de 16 millones de adolescentes entre los 15 y 19 años y un millón de niñas menores de 15 años dan a luz cada año, especialmente, en países con ingresos bajos o medianos. Por su parte, Fernández (2018), a partir de los datos suministrados en la Encuesta Nacional de Demografía y Salud, expone que en Colombia 6.045 niños que nacen cada año son hijos de niñas entre 10 y 14 años, mientras que 135.979 niños son hijos de madres entre los 15 y 19 años.

Bajo esta perspectiva, el embarazo a edad temprana es considerado como un problema de salud sexual especialmente en países en vía de desarrollo. De acuerdo con el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia y Adolescencia (UNICEF, 2014), el embarazo y la maternidad adolescente se consideran una dificultad social principalmente por los efectos negativos en el desarrollo del proyecto de vida de las mujeres y el incremento de la pobreza y vulneración de sus derechos.

Autores como Galindo (2012), Quintero y Rojas (2015), expresan que las consecuencias de esta situación no solo cambian el panorama de vida de los adolescentes; también afecta significativamente el núcleo de personas que los rodean por cuanto deben afrontarse dificultades en el ámbito social, tales como: conflictos familiares, deserción escolar, cambio de proyectos de vida, discriminación, matrimonio servil a temprana edad, reducción de ingresos y pobreza, además de los riesgos en su salud y la de sus hijos que afectan su desarrollo como mujeres y madres.

El desarrollo de las madres se ve entonces limitado a las oportunidades que parcialmente se presentan en su entorno, en la mayoría de los casos asumiendo labores domésticas, postergando sus estudios y generando conflictos en la inserción de la mujer en las diversas esferas sociales.

No obstante, el fenómeno de la maternidad requiere un análisis profundo y una reflexión crítica de los paradigmas bajo los cuales se han generado estudios y teorías. Llanes (2012) propone que la discusión debería realizarse bajo dos cuestiones fundamentales: la definición de adolescencia y la tensión entre las construcciones hegemónicas de la maternidad y sus nuevas formas de ejercerla.

De acuerdo con el Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA, 2013), se requiere de programas efectivos que no se limiten simplemente a prevenir los embarazos y cambiar su comportamiento. Es imprescindible abordar el embarazo desde una perspectiva más humana, que contemple la integridad de la mujer joven en un espacio cultural heterogéneo y cambiante, en donde se desplazan diferentes actores que se involucran de una u otra forma con el tema.

Por consiguiente, analizar la maternidad a edad temprana desde un enfoque que no juzgue a las mujeres que han asumido o no a voluntad propia el cuidado de una nueva vida, pone en evidencia la necesidad de coproducir nuevas alternativas que fortalezcan la defensa y garantía de sus derechos.

El empoderamiento es un proceso personal, cada mujer tiene que empoderarse a sí misma, no es posible hablar de dar poder a otras personas. No obstante, sí se pueden abrir espacios y dar posibilidades para que se desarrolle este proceso, de ahí la importancia de crear conciencia de la discriminación de género y del compromiso de las organizaciones como agentes facilitadores de este. (Zapata citado en Erazo, Jiménez & López, 2014)

Es así como el enfoque de este artículo incentiva la reflexión sobre las acciones que se adelantan para favorecer el rol de la mujer en la familia y en la sociedad. La revisión del concepto de empoderamiento y sus modelos desarrollados en propuestas creativas en diferentes comunidades, favorece la generación de conocimiento y abre paso a la articulación de alternativas desde la investigación que promuevan cambios en las prácticas sociales en torno a la concepción de la mujer en la sociedad, especialmente, en las madres a temprana edad.

Método

La investigación realizada fue de corte cualitativo, dado que el propósito fue identificar las características y alcances de los modelos de empoderamiento implementados en diversas comunidades de mujeres desde la perspectiva de diferentes autores. Para tal efecto, se generó la revisión del concepto de empoderamiento desde el enfoque de las ciencias humanas, para identificar la visión de organizaciones para la defensa de la mujer y feministas alrededor del mundo.

Posteriormente, se identificaron modelos de empoderamiento en diferentes comunidades de mujeres con el objeto de conocer las metodologías implementadas, las fortalezas de la intervención y oportunidades de desarrollo de la experiencia en otros contextos. Los criterios de selección de los proyectos se fundamentaron en tomar una muestra de diferentes períodos de tiempo, contextos de desarrollo y características de los grupos de mujeres que fueron participes de la intervención. De esta manera, se estudiaron cuatro proyectos de acuerdo a la siguiente relación:

Proyecto	Autores	País	Año	Comunidad vinculada
El empoderamiento de las mujeres. La ruta para una vida equitativa y segura	Rosa Urzelai Cabañes	España	2014	Mujeres de la comunidad de Bizkaia
Guía Popular de Autoestima y Empoderamiento de Mujeres como Lideresas	Beatriz Villareal Tobar	Quito	2011	Escuela de Mujeres de la comunidad indígena Kichwas
Empoderamiento de las mujeres a través de su participación en proyectos productivos: experiencias no exitosas	Rosa Elena Riaño Marín Christine Okali	México Reino Unido	2008	Tres grupos de mujeres de la comunidad de Veracruz
El proceso de empoderamiento de las mujeres. Guía metodológica	Sophie Charlier Lisette Caubergs	España	2007	Mujeres de comunidades africanas. Mujeres artesanas de Bolivia

*Tabla 1. Proyectos de empoderamiento femenino consultados
Fuente: elaboración propia.*

Dada la revisión documental, se procedió a la identificación de categorías que permitieron generar un comparativo entre el proceso y los resultados obtenidos que puedan servir de insumo para la construcción de estrategias a favor del empoderamiento de la mujer. Es así como se pudo evidenciar la estrategia implementada de acuerdo a la finalidad y la comunidad relacionada:

Proyecto	Comunidad	Finalidad	Estrategia
El empoderamiento de las mujeres. La ruta para una vida equitativa y segura.	Mujeres de la comunidad de Bizkaia	Promover la participación política y social de la mujer a través del empoderamiento.	Creación de escuelas de empoderamiento como mecanismo para enseñar feminismo y promover la participación política y social de la mujer.
Guía Popular de Autoestima y Empoderamiento de Mujeres como Lideresas	Beatriz Villareal Tobar	Fortalecer la autoestima de las mujeres como primer paso hacia el liderazgo político comunitario y la toma de decisiones en su vida personal.	Talleres vivenciales para trabajar en el empoderamiento personal y la autoestima como herramienta que potencie la participación de las mujeres en el liderazgo comunitario y en su vida diaria.
Empoderamiento de las mujeres a través de su participación en proyectos productivos: experiencias no exitosas	Tres grupos de mujeres de la comunidad de Veracruz	Empoderar a las mujeres del sector rural para fomentar su participación y mejorar su rol en la comunidad.	Financiamiento por parte de entidades gubernamentales para establecer proyectos productivos de porcinos, ovinos y aves, apoyados de cursos cortos para la adquisición de habilidades técnicas de manejo de estos animales.
El proceso de empoderamiento de las mujeres. Guía metodológica	Mujeres de comunidades africanas. Mujeres artesanas de Bolivia	Presentar una propuesta metodológica que permita construir indicadores de empoderamiento adecuados al contexto para medir el desarrollo del rol de la mujer.	Propuesta de una guía metodológica que oriente la construcción de indicadores de empoderamiento construidos por las poblaciones y los encargados de dirigir las iniciativas o proyectos desde su propio contexto social.

Tabla 2. Finalidad y estrategia de los proyectos consultados
Fuente: elaboración propia.

Para la interpretación de los resultados, se determinó que para cada proyecto se debe generar una adecuada descripción que contemple la necesidad de su realización, la finalidad y la propuesta desarrollada, así como las conclusiones o resultados obtenidos. La identificación de estos aspectos, se presenta en los resultados que se mencionan a continuación.

Resultados

El empoderamiento entendido como las acciones y procesos que favorecen el aumento de oportunidades a las mujeres y favorecen el desarrollo de sus habilidades, benefician no solo a este grupo de interés sino a toda la comunidad (Velásquez, Barreto & López, 2017). Bajo esta perspectiva, es necesario incrementar el empoderamiento de las mujeres a través de alternativas adaptadas culturalmente, en especial en los colectivos marginados.

Por consiguiente, en lo que respecta a la revisión de modelos de empoderamiento con comunidades de mujeres se identifican cuatro proyectos con enfoques diversos, pero con la finalidad principal de fortalecer el rol de la mujer.

En coherencia con Villareal (2011): “La cooperación estimula la participación colectiva, potencia la creatividad y la integración. Incita a la responsabilidad del grupo en una tarea que la asume como suya, porque se siente parte activa en ella”. (p. 21). Bajo esta mirada se exponen las acciones adelantadas en la Escuela de Líderes y Lideresas Indígenas de la Asociación de Mujeres de la Nacionalidad Kichwa de Sucumbíos, del Ecuador, y la Escuela de Empoderamiento de Arrasate: Jabetze Ezcola, del País Vasco (España).

La Guía Popular de Autoestima y Empoderamiento de mujeres como Lideresas, presentada por Villareal (2011), describe cómo a través de talleres vivenciales se trabaja por el empoderamiento personal y la autoestima como herramienta para potenciar la participación de las mujeres en el liderazgo comunitario y en su vida diaria. El temor a expresarse y la prohibición de los esposos para participar en actividades fuera del hogar fueron algunos de los motivantes que condujeron a la proposición de talleres cuyos resultados se evidencian en la labor de la Escuela de Líderes y Lideresas Indígenas de Sucumbíos, Ecuador, a través de cinco aspectos a abordar:

- Autoestima y valoración personal.
- Comunicación, escucha activa y diálogo.
- Autoanálisis y reflexión personal.
- Principios comunitarios para el buen vivir.
- Herramientas para fortalecer el crecimiento personal.

Por su parte, Urzelai (2014) presenta en su artículo una reflexión sobre la relación de poder, empoderamiento, autoestima y género de la mujer a partir de los conceptos de diversos autores para enfatizar su análisis en las escuelas de empoderamiento como mecanismo para enseñar feminismo y promover la participación política y social de la mujer.

Es así como el autor plantea que la sociedad ha sido construida bajo oportunidades excluyentes que benefician solo a aquellos que pueden ser parte del término masculino:

Las mujeres desaparecieron de la historia formal para amanecer, por arte de magia, dentro de las paredes adoquinadas de sus hogares, construidas a imagen y semejanza de las necesidades ideológicas, religiosas, culturales, sociales y crematísticas de una sociedad que acuñó la historia y su devenir en masculino. (p. 7)

En este sentido, en coherencia con su revisión, se analiza la Escuela de Empoderamiento de Arrasate: Jabetze Ezcola. Esta fundamenta su objetivo en la participación, la sistematización y el intercambio cultural con mujeres de otras partes del mundo, convirtiéndose en un espacio donde las mujeres pueden capacitarse y generar proyectos bajo un enfoque feminista y participativo.

Los cursos ofrecidos y el trabajo en red permiten la generación de alternativas sólidas hacia la emancipación de las mujeres, generando lideresas que puedan ejercer de formadoras. Este espacio femenino es capaz de despertar en las participantes el detonante necesario para reflexionar sobre su rol social y político. Según el autor citado: “Es más fácil revisarnos, mirarnos, entender todo eso que tenemos en común y que es lo que condiciona nuestra autoestima, nuestra manera de vivir la sexualidad, nuestros cuerpos, lo que queremos hacer, las relaciones” (p. 36).

En cuanto a considerar la creación de ingresos como mecanismo de empoderamiento, Riaño y Okali (2008) sustentan los resultados obtenidos en las estrategias implementadas en un sector rural de la comunidad de Veracruz, México. Las autoras analizan la experiencia de las mujeres en los proyectos de empoderamiento propuestos desde un enfoque individual y uno colectivo.

En lo concerniente al empoderamiento individual la propuesta se centra en el financiamiento por parte de entidades gubernamentales para establecer proyectos productivos de porcinos, ovinos y aves. Por otra parte, se dictaron cursos cortos para la adquisición de habilidades relacionadas con aspectos técnicos del manejo de estos animales y un taller de cuatro horas con temas de desarrollo humano. En cuanto al enfoque colectivo, el estudio busca medir el empoderamiento en cuatro apartados: decisiones al interior del proyecto, participación en actividades, acciones como colectivo y relaciones al interior del grupo.

Los hallazgos obtenidos, dado el análisis de tres grupos de mujeres y su participación en los proyectos productivos, permiten concluir que el interés de las entidades gubernamentales por generar conciencia sobre las desigualdades de género a través de microcréditos no es una medida efectiva. Las participantes no desarrollaron procesos de empoderamiento personal ni colectivo; por el contrario, se presentaron diversas dificultades, entre las que se puede mencionar:

- Baja participación y retiro de las integrantes de los grupos por motivos relacionados a escasos recursos, ubicación de las granjas y dificultades interpersonales.
- Las integrantes de los grupos solo se reunían para asuntos sobre el proyecto, sin generar iniciativas para fortalecer las relaciones intergrupales.
- En varias oportunidades la participación de las mujeres se limitó a la asistencia a reuniones debido a que algunas actividades fueron realizadas por los varones que apoyaban a sus madres o esposas, por considerar que estas labores eran físicamente muy exigentes para ellas.

En este sentido, se puede deducir que: “la búsqueda de las ganancias económicas como objetivo principal de los grupos no facilita que las participantes conciban espacios para promover reflexiones, cuestionamientos y acciones sobre relaciones de género desiguales” (Riaño & Okali, 2008, p. 137). Bajo esta perspectiva, se requieren acciones que además fomenten relaciones encaminadas a mejorar el rol de las mujeres en sus grupos domésticos y en la comunidad.

Por lo que se refiere a la guía metodológica construida por Charlier y Caubergs (2007), se presentan fundamentos teóricos en torno al concepto de empoderamiento que se transcriben en una propuesta para la elaboración de indicadores de empoderamiento específicos para los grupos de interés, integrando las dimensiones individual y colectiva.

La propuesta se basa en la descomposición del empoderamiento en cuatro componentes:

- Poder de Tener: hace referencia al poder económico que se transcribe en beneficios materiales y personales.
- Poder de Saber y Saber-Hacer: se manifiesta en los conocimientos y competencias intelectuales y la traducción de estos conocimientos en acciones o recursos.
- Poder de Poder: refleja la posibilidad de tomar decisiones y responsabilidades por sí mismo y por los demás siempre que la situación lo requiera.
- Poder de Querer: equivale al poder interno, psicológico y espiritual.

Bajo la perspectiva de empoderamiento propuesta por Charlier y Caubergs (2007), es imprescindible que los indicadores de estos procesos puedan ser construidos por las poblaciones y los encargados de dirigir las iniciativas o proyectos desde su propio contexto social. De esta manera es posible identificar con mayor precisión las realidades de los hombres y mujeres que conlleven a plantear mejores alternativas frente a la consolidación del poder de la mujer.

Contemplar el nivel individual de empoderamiento y el nivel colectivo en coherencia con los cuatro componentes del poder (poder tener, poder saber, poder poder y poder querer), se configura en una ruta adecuada para el trabajo con comunidades. Los indicadores que se construyen colectivamente y en coherencia con las características de cada territorio o comunidad, señalan correctamente el desempeño de todos los actores sociales.

Conclusiones

El empoderamiento de la mujer es una necesidad latente, especialmente en comunidades vulnerables que se han visto marcadas por los paradigmas del machismo y la violencia de género. Comprender que el concepto de mujer va mucho más allá de una denominación enmarcada en el género femenino, que ha sido considerado como débil, supone romper con los limitantes culturales y sociales que le han sido atribuidos.

Desde la perspectiva de esta revisión, en cuanto a modelos de empoderamiento femenino, es importante destacar su relación con las alternativas que desde las mismas organizaciones internacionales se sugieren, por cuanto es indispensable abordar desafíos relacionados con la pobreza, la desigualdad de género y la discriminación.

Así, al partir de la necesidad de transformar los paradigmas mediante los cuales se desenvuelven las mujeres que son madres a temprana edad, y en correspondencia con los modelos de empoderamiento citados en este artículo, se puede deducir que para lograr resultados exitosos se debe considerar el auto-reconocimiento de las capacidades y discernimiento de las emociones como uno de los principales pilares a tratar. Fortalecer el empoderamiento de una mujer desde su individualidad, le permite tener autonomía y autodeterminación, factores fundamentales para llevar una vida digna conforme a los valores y criterios propios.

Por su parte, los modelos que se encaminan únicamente a brindar recursos económicos se encuentran lejos de conseguir el objetivo de empoderar a las mujeres. Si bien el aspecto de poder-tener, mencionado por Charlier y Caubergs (2007), es necesario, en este camino, las acciones que se adelantan aisladamente, sin comprender que las mujeres están inmersas en dinámicas de sus grupos domésticos y de la comunidad, no logran obtener resultados favorables.

De allí que uno de los elementos que interviene en la construcción del empoderamiento es el poder económico, traducido en el sentido de independencia y dignidad, otorgado por la ocupación en un trabajo bien remunerado. Este aspecto se vincula con el propósito de que la madre se capacite para que pueda desempeñarse en una labor de su agrado.

La capacidad de tener un ingreso de manera periódica contribuye a que pueda decidir sobre algunos aspectos de su entorno familiar y, por supuesto, personal. Sin embargo, en algunas comunidades se detectan expresiones que afirman la existencia de subordinación frente a la autoridad, representada por la pareja, los padres o los jefes; situación que limita una decisión calificada como totalmente libre.

Por su parte, analizar cuáles son las limitaciones mentales y del entorno se convierte en una tarea fundamental porque permite a las jóvenes madres entender las causas que originan esas situaciones e intervenir con el apoyo y estructuración del proyecto de vida, en pro de orientar y motivar el crecimiento personal.

Bajo este enfoque el empoderamiento sugiere la participación tanto de las mujeres como de los grupos sociales que se encuentran en su entorno, con el objeto de determinar los roles y relaciones de poder presentes. Desarrollar la colectividad, forjando la creación de principios comunitarios a través de talleres y proyectos, puede contribuir enormemente a consolidar una sociedad más justa en términos de igualdad de género.

Es así como no se puede considerar un único modelo de empoderamiento como guía para todos los proyectos sociales. Contemplar la realidad de cada una de las comunidades, con estudio y análisis conscientes de todos los grupos de interés, sus roles y relación con la participación de la mujer, lo que permite perfilar las estrategias más apropiadas a la realidad de cada contexto.

Referencias

- Charlier, S. & Caubergs, L. (2007). El proceso de empoderamiento de las mujeres. Guía Metodológica. Bruselas: Comisión de Mujeres y Desarrollo.
- Cruz, D. & García-Horta, J. B. (enero-abril, 2016). Igualdad, equidad de género y feminismo, una mirada histórica de los derechos de las mujeres. *Revista CS*, 18, 107-158. doi: <https://doi.org/10.18046/recs.i18.1960>
- Emakunde. Instituto Vasco de la mujer. (1995). Transformaciones en el papel social de las mujeres. Análisis cualitativo en Euskadi. Vitoria-Gasteiz: Gobierno Vasco.
- Erazo, M. I.; Jiménez, M. & López, C. (enero-abril, 2014). Empoderamiento y liderazgo femenino: su papel en la autogestión comunitaria en el corregimiento El Hormiguero, Valle del Cauca. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(1), 149-157. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n1/v32n1a11.pdf>
- Escuela Municipal de formación Feminista (2016). Curso básico de empoderamiento y liderazgo. ¿Qué es eso del empoderamiento? Córdoba, España: Ayuntamiento de Córdoba.
- Fernández, C. (2018). Adolescencia y maternidad, un asunto de salud pública. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/vida/salud/embarazo-en-adolescentes-en-colombia-301882>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2014). Vivencias y relatos sobre el embarazo en adolescentes. Recuperado de [https://www.unicef.org/ecuador/embarazo_adolescente_5_0_\(2\).pdf](https://www.unicef.org/ecuador/embarazo_adolescente_5_0_(2).pdf)
- Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA). (2013). Maternidad en la niñez. Enfrentar el reto del embarazo en adolescentes. Recuperado de <https://www.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/ES-SWOP2013.pdf>
- Galindo, C. (enero-junio, 2012). Análisis del embarazo y la maternidad durante la adolescencia: diferencias socioeconómicas. *Revista Desarrollo y Sociedad*, 69, 133-185.
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). (2017). Estrategia de atención integral para niños, niñas y adolescentes, con énfasis en prevención del embarazo en la infancia y la adolescencia 2015-2025. Recuperado de <https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/resumen-estrategia-prevencion-embarazo-adolescente.pdf>
- Llanes Díaz, N. (septiembre-diciembre, 2012). Acercamientos teóricos a la maternidad adolescente como experiencia subjetiva. *Sociológica*, 27(77), 235-266. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-0173201200300007&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Maestría en Diseño para la Innovación Social (MADIS). (2019). Guía de investigación-creación. Pasto: Universidad de Nariño.
- Miranda Novoa, M. (diciembre, 2012). Diferencia entre la perspectiva de género y la ideología de género. *Dikaion*, 21(2), 337-356. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/dika/v21n2/v21n2a02.pdf>
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2018). El embarazo en la adolescencia. Recuperado de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-pregnancy>
- Parada, C. (2016). El modelo del empowerment. Modelos teóricos de psicología comunitaria. Recuperado de <http://comunitaria2016.blogspot.com/2016/05/modelo-del-empowerment.html>

- Quintero Rondón, A. P. & Rojas Betancur, H. M. (febrero-mayo, 2015). El embarazo a temprana edad, un análisis desde la perspectiva de madres adolescentes. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 44, 222-237. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/626/1161>
- Riaño, R. & Okali, C. (enero-abril, 2008). Empoderamiento de las mujeres a través de su participación en proyectos productivos: experiencias no exitosas. *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales*, 15(46), 119-141. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v15n46/v15n46a6.pdf>
- Sánchez, N. (enero-junio, 2016). La experiencia de la maternidad en mujeres feministas. *Nómadas*, 44, 255-267. doi: <https://doi.org/10.30578/nomadas.n44a14>
- Salinas, S.; Castro, M. & Fernández, C. (marzo, 2014). Vivencias y relatos sobre el embarazo en adolescentes. *Advanced Functional Materials*, 24(10), 1345-1353. doi: <https://doi.org/10.1002/adfm.201302091>
- Sandoval Peña, J. (2013). Empoderamiento individual y grupal desde el Desarrollo Humano, una mirada en la escuela. Recuperado de <http://www.bib.uia.mx/tesis/pdf/015728/015728.pdf>
- Silva, C. & Martínez, L. (noviembre, 2004). Empoderamiento: Proceso, nivel y contexto. *Psykhé*, 13(2), 29-39.
- Stuven, A. (julio, 2013). La mujer ayer y hoy: un recorrido de incorporación social y política. *Centro de políticas públicas UC*, 8(61), 1-20.
- Urzelai, R. (2014). El empoderamiento de las mujeres. La ruta para una vida equitativa y segura (Tesis de maestría). Recuperado de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/107662/TFM_2013_urzelaiR.pdf?sequence=1
- Velásquez, G. V.; Barreto, Y. M. & López, A. L. (mayo-agosto, 2017). Empoderamiento de líderes comunitarias afrocolombianas desde la atención primaria de salud. *Avances en Enfermería*, 35(2), 131-145. doi: <https://doi.org/10.15446/av.enferm.v35n2.54986>
- Villareal, B. (2011). Guía popular de autoestima y empoderamiento de mujeres como lideresas. Recuperado de http://www.inredh.org/archivos/pdf/pav_espa.pdf



VALORACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL ASOCIADO CON EL BARNIZ DE PASTO MOPA-MOPA, A PARTIR DE LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA

Entorno Cultura

Germán Alonso Arturo Insuasty
germanarturo@udenar.edu.co
Universidad de Nariño
Pasto, Nariño.

Palabras Clave:

Apropiación sociocultural,
barniz de Pasto,
participación ciudadana,
patrimonio cultural, plan
de salvaguardia.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.24>

Resumen

El artículo presenta los resultados de investigación sobre la valoración del Patrimonio Cultural asociado con el Barniz de Pasto (Mopa-Mopa), a partir de testimonios escritos y visuales obtenidos de manera participativa. La investigación fue de orden cualitativo, con un tipo diagnóstico–propositivo de corte etnográfico. La muestra fue de 198 personas con un rango de edad entre los 18 y 70 años. El trabajo de campo se realizó en la ciudad de Pasto (Colombia), con la participación de un taller artesanal como piloto de la investigación, en el que trabajan dos maestros artesanos, caracterizados por ser padre e hijo y estar dentro de la artesanía de referencia cultural enfocada a la salvaguardia de la técnica. Con esto se pretendió comprender las problemáticas de este segmento de artesanos en su contexto, donde se identificó una insuficiente apropiación sociocultural de las actividades artesanales por parte de los ciudadanos de Pasto. En el artículo se reflexiona sobre el concepto de valor patrimonial y algunas acciones realizadas para la salvaguardia de la técnica; luego se presentan los hallazgos y las etapas del proceso para realizar la intervención propuesta, para contrastar los testimonios encontrados como parte de la metodología de valoración. Se propone una plataforma web participativa y abierta para visualización de artesanías de Barniz de Pasto.

Problema

Los conocimientos y técnicas tradicionales asociadas con el Barniz de Pasto (Mopa-Mopa), se incluyeron en el 2019 en la Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial (LRPCI) de Colombia (Ministerio de Cultura, 2019a). Esta es la tercera manifestación patrimonial de la ciudad de Pasto reconocida para su salvaguardia, después del Centro Histórico de la ciudad, declarado Patrimonio Histórico y Artístico Nacional en 1959, y del Carnaval de Negros y Blancos declarado Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad en el año 2009 por parte de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

Esta inclusión en la lista permite consolidar el fortalecimiento de la actividad artesanal, así como la puesta en marcha del Plan de Salvaguardia, el cual aporta significativamente en la preservación de los conocimientos y técnicas artesanales. En ese sentido, motiva a los artesanos a que sigan fabricando sus productos, transmitan sus conocimientos y continúen teniendo una influencia positiva en la comunidad nariñense.

A pesar de ser una técnica ancestral y reconocida, no es ajena a las dinámicas económicas propias de la globalización, las cuales generan grandes dificultades para que las técnicas tradicionales como la artesanía sobrevivan en los mercados locales, pues la producción industrial en serie permite desarrollar productos con menores precios y tiempos, creando mercados fuertemente estandarizados que compiten con las artesanías hechas a mano.

Precisamente, otra de las características de la globalización es la creación de mercados masivos y homogéneos fuertemente estandarizados en términos de cultura, que suponen altos volúmenes de producción a precios bajos; de hecho, el consumo se constituye en un elemento clave que permite mantener todo el entramado de producción-distribución-comercio. (Serrano Neira, 2015, p. 61)

Como sucede en diferentes lugares del mundo, por varios años los artesanos del Barniz de Pasto trabajaron de manera individual en sus talleres artesanales sin integrarse como gremio. Estrada Álava, Rivera Vallejo, Goyes Eraso y Bastidas Mera (2008) aseguran que se *observa una tendencia a trabajar individualmente y no asociarse*. De esta forma, aunque los artesanos barnizadores son expertos en la transformación de la materia prima del Barniz de Pasto (la planta del mopa-mopa) y aplicarla en piezas decorativas hechas en madera, dependen, principalmente, de la comercialización de sus productos, pues su tendencia es hacia la ocupación exclusiva al oficio. El 73% de los artesanos del Barniz de Pasto se dedican únicamente a producir esta artesanía (Estrada Alava et al., 2008). Una de las consecuencias del trabajo individual es que existe una alta incidencia de los intermediarios en el precio de compra y venta de los productos en los diferentes mercados. Esto desencadena en un acceso restringido a mercados basados en comercio justo.

Por otra parte, la información sobre cómo se transforma el mopa-mopa para ser aplicado en artesanías de Barniz de Pasto, continúa siendo, en muchos casos, un secreto del oficio, al cual es difícil acceder si no se tiene consanguinidad, como consta en el Plan Especial de Salvaguardia (PES), en lo referente a conocimientos y técnicas tradicionales asociadas con el Barniz de Pasto Mopa-Mopa, en Putumayo y Nariño (Mincultura, 2019b): “Los artesanos que aprendieron como obreros consideran que, por el hecho de no tener el lazo consanguíneo, no se favorecieron de los secretos de la técnica desarrollada por los maestros, los cuales estaban reservados para los familiares” (p.23). En el mismo documento se señala: “De ahí que el maestro sienta la necesidad de conservar en secreto las experimentaciones, en la medida que los conocimientos son guardados celosamente, incluso, a ellos no pueden acceder los aprendices y oficiales” (p.21).

De esta forma, es probable que esto hiciera que pocas personas de la comunidad no artesanal tuvieran el interés por aprender más sobre la técnica. La información cerrada trae como consecuencia que la comunidad tenga un limitado conocimiento de la elaboración y producción de las técnicas creativas y artesanales a nivel local, lo cual se evidencia en el PES: “En su gran mayoría, los habitantes del municipio de Pasto desconocen el proceso que se debe realizar para llegar a la pieza decorada de Barniz de Pasto” (p.41). Este desconocimiento generalizado hace que sea insuficiente el reconocimiento social a las actividades creativas y artesanales, de tal forma que sea complejo incrementar el valor económico recibido por sus productos. La falta de reconocimiento local de los actores que intervienen en el proceso, sean estos recolectores, artesanos de la madera y barnizadores, se hace evidente como problemática a intervenir dentro del PES (Mincultura, 2019b), en cuanto a la valoración, apropiación social y difusión. La poca valoración del trabajo creativo y artesanal está ligada con el bajo precio que el habitante de Pasto está dispuesto a pagar y la gran dificultad del artesano o artesana para vender sus productos a precios justos.

Esta desconexión entre la comunidad, las instituciones y los artesanos y artesanas hace que se desarrolle un proceso de comunicación deficiente, que no permite aumentar los niveles de confianza en su relacionamiento, teniendo así una limitada capacidad para reconocer nuevos talentos y una baja valorización positiva desde los ciudadanos. Por lo tanto, la aceptación y valoración positiva de las artesanías se robustece mediante el mejoramiento del conocimiento, a partir de investigaciones serias (Malo, 2016, p. 20).

En este contexto, es necesario fomentar la apropiación ciudadana del Barniz de Pasto como patrimonio, de tal forma que se propicien espacios para incrementar el valor social del artesano, permitiendo así que prosperen los espacios socioculturales en torno a los saberes, conocimientos y técnicas del Barniz de Pasto y, por ende, se incentive el consumo local de estos productos. Así, surge la siguiente pregunta-problema: ¿Cómo podrían los ciudadanos de Pasto, fortalecer los procesos participativos de apropiación social de la técnica del Barniz de Pasto?

Propuesta Creativa

— Marco teórico

Valoración artesanal

En la propuesta metodológica para la valoración participativa de testimonios de museos y entidades culturales en Colombia, se plantea que la primera condición para hacer un ejercicio de valoración es entender que se deben seguir un conjunto de pasos para determinar las cualidades de los objetos. En esta búsqueda están involucrados tres factores: el objeto o manifestación, el sujeto y el contexto (Bastidas & Vargas, 2013, p. 25).

Al respecto Bastidas y Vargas (2013) afirman:

En el momento en que se tiene al objeto o manifestación, que posee un tipo de cualidades, y un sujeto o comunidad que determinan esas cualidades particulares, hay que entender que se hace dentro de un contexto, es decir, las personas y el patrimonio están influenciadas por el lugar y el tiempo en los que se encuentran con tradiciones, gustos, modas, intereses políticos, intereses sociales, intereses particulares, etc.

Otro factor importante de comprender del contexto es que es preciso definir el lugar donde se encuentra el patrimonio a valorar actualmente, pero también que, en diferentes momentos de la historia, ese mismo patrimonio se ha encontrado en uno o más lugares, y también ha tenido distintos significados para varias sociedades. (pp. 23-26)

Dentro de esta metodología, las autoras proponen también que:

El valor cultural del patrimonio es la suma de las cualidades intrínsecas de un testimonio, y todas aquellas cualidades que las personas pueden ver en él. Se debe tener en cuenta que el patrimonio cultural se compone de manifestaciones materiales e inmateriales; por lo tanto, el término testimonio se referirá tanto a objetos como a manifestaciones inmateriales.

Y además dicen: “Las cualidades o valores de un testimonio lo hacen importante para un grupo o varios grupos de personas interesadas en él, por eso lo reconocen y ejercen acciones para protegerlo y conservarlo para el disfrute de futuras generaciones” (p.44).

Por lo tanto, recopilar testimonios de los ciudadanos se hace relevante para comprender el valor cultural del patrimonio de las artesanías locales desde una visión contemporánea. El interrogarse por el sentido actual de artesanías tradicionales como la del Barniz de Pasto, permite de una u otra forma reconstruir su significado dentro de un contexto patrimonial a partir de la participación ciudadana.

David Throsby (2000) plantea que el valor es multidimensional y está mediado por un rango de características específicas, afirmando que:

First, it is clear that value is multidimensional. So, it may be possible to describe an art work, for example, as providing a range of cultural value characteristics, including:

- aesthetic value: beauty, harmony;
- spiritual value: understanding, enlightenment, insight;
- social value: connection with others, a sense of identity;
- historical value: connection with the past;
- symbolic value: a repository or conveyor of meaning.

[Primero, está claro que el valor es multidimensional. Por lo tanto, puede ser posible describir una obra de arte, por ejemplo, como que proporciona una gama de características de valor cultural, que incluyen:

- el valor estético: belleza y armonía,
- el valor espiritual: comprensión, iluminación y visión,
- el valor social: conexión con otros, un sentido de identidad,
- el valor histórico: conexión con el pasado,
- el valor simbólico: un repositorio o portador de significado]. (p. 29)

Es así como la artesanía produce efectos externos positivos a partir de los valores de existencia, prestigio, opción, educación y legado. Su valor es multidimensional y se rige bajo principios de eficiencia y equidad intergeneracional, como un derecho de las generaciones futuras a la cultura.

La valoración artesanal está ligada no sólo a los ejercicios ciudadanos sino, también, a entidades gubernamentales y privadas que aporten a la preservación de la técnica, como es el caso de Artesanías de Colombia que desde la década del setenta realiza investigaciones y asesorías de diseño, que contribuyen al desarrollo de los procesos productivos en la cadena del Barniz de Pasto.

Intervención

Se realizó la propuesta de intervención que incluye dos acciones para cumplir con los objetivos propuestos en la investigación. La primera, está enfocada en visibilizar los resultados del proceso de participación ciudadana y disponer de herramientas de visualización de información para el sector artesanal del Barniz de Pasto. Para esto se diseñó una plataforma digital de visibilización y documentación de las técnicas asociadas al Barniz de Pasto Mopa-Mopa, que constituye un Atlas Artesanal. La segunda, está enfocada en mejorar el conocimiento de la técnica y de las comunidades que llevan a cabo la manifestación del Barniz de Pasto Mopa-Mopa por parte de los ciudadanos de San Juan de Pasto. Para esto se co-creó un taller de aproximación al Barniz de Pasto.

Así, se describe a continuación la intervención:

A. Atlas Artesanal:

Con la información recopilada, se crearon y consolidaron una serie de mapas que ayudan a la visibilización y documentación participativa de los conocimientos y técnicas artesanales asociadas al Barniz de Pasto Mopa-Mopa, que conforman un Atlas Artesanal en línea denominado *mopamopa.info*.

Mapa Artesanal del Barniz: los objetos de Barniz de Pasto tienen un valor personal y sentimental para sus propietarios, conservan gran parte de la historia de la técnica y pueden tomarse como testimonios documentales que favorecen la investigación histórica y el fortalecimiento del valor social de los artesanos en la construcción de la identidad regional.

Se realizó una recopilación de imágenes de artesanías realizadas con Barniz de Pasto que se encuentran en los hogares de los ciudadanos, a partir de la cual se identificó en un primer momento si los ciudadanos tienen o no piezas de Barniz de Pasto en sus casas y los lugares de la ciudad donde están estas artesanías. Para la recolección de imágenes se optó por utilizar medios digitales, teniendo en cuenta que, al realizar la invitación de manera análoga, las personas no enviaban las imágenes.

Inicialmente se realizaron preguntas electrónicas a través de Facebook, a personas del círculo de amigos del investigador con el objetivo de identificar quiénes tienen artesanías de Barniz de Pasto. Para tener un mayor alcance, después se envió un correo electrónico desde la cuenta oficial de la Maestría en Diseño para la Innovación Social a todos los correos electrónicos de estudiantes y profesores de la Universidad de Nariño, invitando a participar en el proyecto. Sin embargo, la participación fue baja.

Posteriormente, a través de la página de Facebook del proyecto, se realizó una convocatoria de manera abierta utilizando *Facebook ads*, donde se solicitó a las personas que tenían artesanías de Barniz que enviaran fotografías para publicarlas en el mapa.

Por otra parte, el Museo Zambrano envió directamente fotografías de las artesanías que tienen en exhibición. Se visitó el Museo Juan Lorenzo Lucero y el Museo del Oro, para solicitarles que se pudiera documentar las artesanías que ellos poseen con el fin de publicarlas, con inclusión de los créditos de ubicación del lugar.

A mediano y largo plazo se pretende identificar el capital simbólico de cada artesanía y a qué artesano pertenece; también se busca consolidar una memoria gráfica, pública y abierta de la técnica. Las imágenes recopiladas se publicaron en un mapa que hace parte del Atlas Artesanal.

Mapa de Direcciones y Rutas Artesanales: dentro de la investigación se identificó que los ciudadanos no conocen dónde están ubicados los talleres artesanales, no existe en internet un mapa interactivo de ubicación de estas direcciones y tampoco aparecen en google. Se encontró que, en la exposición de Barniz de Pasto realizada en el 2018, se entregó un plegable con la información de los talleres artesanales. Este plegable fue facilitado para la investigación por los maestros artesanos Ever Narváez y Jonathan Narváez; así mismo, la Gobernación de Nariño en su publicación *Le tengo el dato No.3*, publicó las direcciones de los talleres bajo licencia *Creative Commons*. Dentro del Atlas se incluye un mapa que posee la información georreferenciada de cada taller artesanal y la información general que aparece en la publicación de la Gobernación de Nariño.

B. Workshop de aproximación al Barniz de Pasto:

Finalmente, después de analizar con los artesanos el proceso llevado a cabo, manifestaron que uno de sus deseos es crear un workshop de enseñanza de la técnica, al tener en cuenta que en su historia artesanal siempre han estado dispuestos a compartir la técnica del barniz y que han dictado exhibiciones de acercamiento a la misma en el Museo de la Casona Taminango.

Es así como se inició el diseño de una experiencia que pueda ser vendida bajo el concepto de comercio justo y que sirva, por una parte, para dar a conocer la técnica y el taller artesanal Kyríoz; y, por otra, aportar a disminuir el desconocimiento que algunos ciudadanos tienen sobre la actividad artesanal.

De esta manera, se determinó que el workshop estaría dirigido a personas que quisieran conocer más sobre la técnica directamente en un taller artesanal y que, a partir de esta experiencia, valoren más y comprendan mejor el proceso y el tiempo que cada persona de la cadena del Barniz de Pasto dedica a esta actividad. Al tener en cuenta que para ser maestro artesano se requieren varias décadas de aprendizaje para lograr perfeccionar su actividad y pasar de ser obrero, obrera o aprendiz a maestro o maestra, esta experiencia no se diseñó con el fin de iniciar procesos de aprendizaje para convertir a los asistentes en maestros, como puede ocurrir en el caso de los diplomados, capacitaciones o enseñanzas en los talleres artesanales.

Por todo lo anterior se diseñó un *kit artesanal* de aproximación al Barniz de Pasto, que contiene las herramientas básicas para tener una experiencia guiada por los maestros para realizar una pequeña artesanía de Barniz de Pasto. El kit es réplica de las herramientas e

implementos que usan los artesanos en su cotidianidad (cuchilla de corte, cuaderno para conservar el barniz) y contiene además una pieza preparada para aplicar el Barniz y una tela del mismo previamente procesada por los maestros.

Se realizó un testeo con cuatro personas, tres mujeres y un hombre, caracterizadas por estar en el rango de edad de 25 a 40 años, con estudios universitarios y algunos con estudios de maestría. Los asistentes pagaron los materiales del *workshop* y asistieron durante cuatro horas. El *workshop* incluyó un pequeño recorrido histórico, el desarrollo de la transformación del Mopa-Mopa en telas de Barniz de Pasto, el conocer los términos usados por los maestros a través de una aplicación de práctica y el diseño de una pequeña artesanía. Uno de los objetivos de los maestros cuando hacen este tipo de acercamiento es, además de contar lo dispendioso del proceso, visibilizar a las familias recolectoras, a los carpinteros, torneros que hacen parte de la cadena de producción del Barniz de Pasto. De esta experiencia se obtuvo retroalimentación importante sobre precios, experiencia y aporte a su conocimiento.

Después de realizado el testeo, se evaluó la experiencia, se contrastó la disposición mínima a pagar presentada por los asistentes con el promedio de la disposición mínima a pagar expresada en la encuesta realizada a los estudiantes de diseño, y con los gastos que los maestros no habían tenido en cuenta antes del desarrollo del *workshop*. De manera que se adecuaron los precios y los elementos a entregar en el kit a partir de la retroalimentación.

— Métodos

La investigación fue el resultado de un trabajo de orden cualitativo, se orientó en el interés de comprender e interpretar los contextos que caracterizan la actividad artesanal de la técnica del Barniz de Pasto. El nivel de estudio fue de tipo diagnóstico-propositivo de corte etnográfico, en la medida que buscó comprender la valoración de la artesanía local y proponer, a partir de este análisis, un artefacto plástico sensorial que permita aportar a la salvaguardia de la técnica a través de la valoración artesanal.

El diseño del muestreo fue por conveniencia y por bola de nieve; el tamaño total de la muestra fue de 198 personas que viven en el municipio de Pasto, cuyo rango de edad está entre los 18 y 70 años. Las técnicas utilizadas fueron el muestreo intencional y el muestreo accidental, organizadas de la siguiente forma:

- **Muestras variables.** Técnica: muestreo intencional. Muestra: 120 personas. Características: personas que viven en la ciudad de Pasto, con un rango de edad entre 18 y 45 años, con estudios secundarios y superiores.
- **Muestras con caso tipo.** Técnica: muestreo accidental. Muestra: 15 Personas. Características: personas jóvenes que han tomado un taller de acercamiento con el Barniz de Pasto, con un rango de edad entre 21 y 25 años y que estén cursando estudios universitarios.
- **Muestras con voluntarios.** Técnica: muestreo intencional. Muestra: 63 personas. Características: personas que viven en la ciudad de Pasto en diferentes comunas de la misma.

Al tener en cuenta que las encuestas se realizaron utilizando muestreo no probabilístico, los resultados de la investigación no pueden ser utilizados en generalizaciones respecto de toda la población.

■ Actores sociales y protagonistas de esta investigación

El trabajo de investigación se realizó en la ciudad de Pasto, Colombia, durante un año y tres meses (abril de 2018 a julio de 2019) y el trabajo de campo se realizó durante diez meses (septiembre de 2018 a julio 2019). Para comprender las dinámicas y las prácticas sociales que giran en torno a la actividad artesanal del Barniz de Pasto Mopa-Mopa, en el desarrollo del proyecto se realizó un piloto con la participación de un taller artesanal de la ciudad de Pasto, en el que trabajan dos maestros artesanos: Ever Segundo Narváez, con más de cuarenta años en el oficio, quien es el padre de Johnattan David Narváez, que lleva más de catorce años en el oficio.

Se eligió este taller artesanal teniendo en cuenta la clasificación artesanal hecha por Eduardo Barroso (2016), en la cual los productos realizados por los maestros Narváez están en la categoría de Artesanía de Referencia Cultural, caracterizada por ser de ascendencia indígena, transmitida de padres a hijos y enfocada a la salvaguardia de la técnica.

Se fundamentó conceptualmente en la propuesta metodológica para la valoración participativa de testimonios de museos y entidades culturales en Colombia (Bastidas & Vargas, 2013), donde se plantea la valoración a partir de testimonios. El método que utilizó el Instituto Distrital de Patrimonio Cultural de la Alcaldía Mayor de Bogotá, en su libro Bogotá a través del Álbum Familiar (Instituto Distrital de Patrimonio Cultural, 2003), para recolectar imágenes a través de una convocatoria pública que permita construir memoria a partir de imágenes privadas que tienen los ciudadanos en sus álbumes familiares, fue un referente para proponer la metodología de recolección testimonial de esta investigación.

Las imágenes recolectadas y enviadas por los ciudadanos se publican de manera abierta en una plataforma web, que permite identificar, entre otras cosas, los lugares donde hay más o menos artesanías en la ciudad a partir de su ubicación en un mapa abierto bajo los parámetros de *Creative Commons*.

■ Resultados y discusión

El trabajo artesanal presenta una serie de reflexiones en torno a lo que se considera la valoración del mismo, entendido este oficio como un patrimonio cultural de las regiones donde se desarrolla. La salvaguardia del oficio está enfocada no solamente a la preservación del conocimiento que pasa de generación en generación sino, también, en generar condiciones favorables para que el artesano pueda vivir de su trabajo y que las nuevas generaciones quieran seguir desarrollando su actividad artística.

Esto, de una u otra forma, se fortalece con el valor social dado por la comunidad local, donde cada una de las manifestaciones artísticas remite a aspectos culturales, históricos

y de representación simbólica, que forman parte de la identidad cultural, la tradición, la memoria viva y es un legado para las futuras generaciones (Balazote & Rotman, 2006). Así, esta investigación se enfoca en comprender el contexto de las artesanías de referencia cultural, en donde están la mayoría de los talleres artesanales de la región.

Existen grandes desafíos en torno a la protección y salvaguardia del Barniz de Pasto en el escenario social, aunque una gran mayoría de los encuestados reconocieron la técnica y son concedores del patrimonio. Fueron escasas las personas que dijeron tener artesanías de Barniz de Pasto en sus casas y conocer a profundidad la producción artesanal.

Para comprender los aspectos que motivan la compra y cuál es la percepción ciudadana frente al barniz, se recopilieron testimonios escritos y visuales. Respecto a esto, un joven ciudadano de Pasto, relató:

La devaluación cultural o monetaria de esta artesanía, es grande en comparación a su significado, además no existe una suficiente inversión por parte de entidades gubernamentales para explotar el talento nariñense y darle esa prioridad como un arte que vale la pena comprar y admirar. Haciendo referencia a los comerciantes o artistas, no tienen la suficiente infraestructura (talleres o almacenes) para venderlo de manera masiva (...) por lo general los talleres están en barrios comunes, en los cuales mucha gente desconoce que existen este tipo de artistas. (Testimonio de ciudadano de 22 años, Pasto, 2019)

Se nota así que para algunos ciudadanos jóvenes la problemática es clara y se contrasta efectivamente con los testimonios de personas jóvenes que no tienen barniz. Es el caso de una ciudadana que cuando se le preguntó si conoce algún artesano y si ha comprado artesanías, respondió:

Tengo muy presente al maestro Obando y sus obras, me parece un trabajo muy bonito, pero lo reconozco solamente porque he pasado caminando muchas veces por su taller (...) No se me ha presentado la oportunidad, no lo he pensando ni para decoración, ni para algún detalle a alguien, además se me hace muy costoso. (Testimonio de ciudadana de 23 años, Pasto, 2019)

La visibilización de los artesanos, como en el caso del testimonio anterior, donde la comunidad conoce las obras en su cotidianidad, es un factor importante, al tener en cuenta que los talleres artesanales están ubicados en los barrios residenciales, lejos de los sectores comerciales y gran parte de los ciudadanos desconoce dónde quedan. De esta forma, las acciones que los artesanos realizan, como cursos, exposiciones o videos en redes sociales, son de gran importancia para dar a conocer la técnica a la comunidad. Esto puede ser observado en el testimonio de otro joven ciudadano de Pasto: “Me enteré hace poco tiempo sobre lo que es y cómo se hace el barniz de Pasto. Pude visitar y hablar con el artesano de mopa mopa que se ubica junto a la Casona de Taminango” (Testimonio de ciudadano de 25 años, Pasto, 2019).

Resultan importantes las relaciones interpersonales y la apertura del artesano a la ciudadanía, de tal forma que, como en el testimonio anterior, se despierte el interés por conocer más sobre la labor artesanal a partir de visitar y hablar directamente con el artesano. Estas prácticas ayudan para que el oficio sea visto de una manera diferente por las nuevas generaciones y se forme, a partir de la empatía, un valor social del trabajo artesanal. El abrir el conocimiento y que los ciudadanos conozcan todo el proceso de creación de la artesanía, así como empatizar con los artesanos, permite generar una valoración de su trabajo a partir del reconocimiento de su labor.

En la mayoría de las respuestas de los encuestados, la percepción recurrente es que es una artesanía de alto costo y es una de las razones que manifiestan para no tener una en casa; así mismo, un alto porcentaje de las personas que ha comprado barniz manifiesta que lo ha hecho para regalar, especialmente a personas extranjeras. Entre los retos que esto supone está el de incrementar el reconocimiento y prestigio del trabajo artesanal del barniz de Pasto, a partir de la valoración social a nivel local de las artesanías. Esto podría verse reflejado también en el incremento del consumo local.

Por otra parte, de los testimonios obtenidos en las encuestas, si se relacionan el contexto actual con lo planteado en un aparte del libro *El barniz de Pasto: Testimonio del mestizaje cultural en el sur occidente colombiano, 1542- 1777*, de Álvaro José Gomezjurado Garzón, se puede inferir lo siguiente, a manera de hipótesis: en el texto de Gomezjurado Garzón (2014, p. 30) se plantea que la comercialización de las piezas decoradas con barniz se da con mayor volumen fuera de la ciudad desde el período colonial. El comercio entre los residentes de Pasto no era tan significativo en la colonia, teniendo en cuenta que Pasto siempre fue una ciudad de paso entre Cartagena y Lima y después entre Quito y Popayán. Esta afirmación se fundamenta en las crónicas que señalan que estas obras eran parte del comercio con Europa. Además, está el hecho de que se encuentren más objetos de la época en museos de Bogotá, Popayán, Lima, Quito y Cuzco, donde residían los funcionarios más importantes, miembros del clero o personas acaudaladas que contaban con posibilidades para tener estas artesanías. De esta forma, existe en el imaginario colectivo la idea de que estas artesanías se compran para regalar y los residentes de Pasto no tienen muchas artesanías en sus casas.

Más adelante Gomezjurado Garzón (2014) afirma:

Según Luis Duque Ramos, al citar a Guamán Poma de Ayala y al Padre Bernabé Cobo, supone que los recipientes de madera decorada podrían ser exclusivos de las elites lo que significa que estos objetos no estaban al alcance de todos, solamente de miembros de las altas esferas de la estructura sociopolítica. (p. 56)

Esto puede suponer que los ciudadanos encuentren actualmente costosas las artesanías de Barniz de Pasto, independientemente de que tengan precios acordes con el mercado. Estos resultados muestran que, para construir el patrimonio, es importante visibilizar las investigaciones históricas sobre el barniz de Pasto como elemento fundamental para reconocer las prácticas culturales.

La participación ciudadana para construir memoria y patrimonio es fundamental, pues permite tener una apropiación a partir de lo vivencial, como pasa positivamente con el Carnaval Andino de Negros y Blancos. La recopilación de imágenes realizada en esta investigación, permite abrir la información privada, al convertir las fotografías particulares en testimonios documentales abiertos, que pueden aportar a la construcción colectiva de valor social en beneficio de los artesanos y de la ciudad. La plataforma, como resultado del estudio, conformó un Atlas artesanal local, que se aleja del concepto de museo cerrado y elitista. Se planteó como un ejercicio de construcción colectiva, abierto, construido desde lo popular, de lo particular a lo público, desde lo colectivo y participativo, a fin de enmarcarse dentro de lo que se considera común en el concepto de procomún, abordado por Antonio Lafuente (2007).

Referencias Bibliográficas

- Ander-Egg, E. (2005). El proceso de globalización en la cultura. Patrimonio Cultural y Turismo. Cuadernos 13, 143-164. Recuperado de <https://www.cultura.gob.mx/turismocultural/cuadernos/pdf13/articulo14.pdf>
- Balazote, A. O. & Rotman, M. B. (julio-diciembre, 2006). Artesanías Neuquinas. Estado y comercialización de artesanías mapuche. Revista Theomai, Red Internacional de Estudios Sobre Sociedad, Naturaleza y Desarrollo, 14, 58-65.
- Barroso Neto, E. (30 de marzo de 2016). Diseño y artesanía: Límites de intervención [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://artesaniasnamaste.blogspot.com/2016/03/disenoy-artesania-limites-de.html>
- Bastidas, M. F. & Vargas, M. M. (2013). Propuesta metodológica para la valoración participativa de testimonios de museos y entidades culturales en Colombia. Recuperado de <http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/Propuesta%20metodologica%20para%20la%20valoracion.pdf>
- Estrada Alava, J. C.; Rivera Vallejo, G. A.; Goyes Eraso, S. L. & Bastidas Mera, E. J. (2008). El Mopa Mopa, tradición artesanal y calidad de vida (1a ed.). Pasto: IUCESMAG.
- García Canclini, N. (2000). Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. México: Grijalbo [u.a.].
- Gomezjurado Garzón, Á. J. (2014). El barniz de Pasto: testimonio del mestizaje cultural en el sur occidente colombiano, 1542 - 1777. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia. Medellín. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/12826/1/98389537>. 2014.pdf
- Instituto Distrital de Patrimonio Cultural (2003). Bogotá vista a través del álbum familiar. Bogotá, DC.: Alcaldía Mayor de Bogotá.
- Lafuente, A. (noviembre, 2007). Los cuatro entornos del procomún. Cuadernos de Crítica de la Cultura, (77-78), 15-22. Recuperado de <http://digital.csic.es/handle/10261/2746>
- Malo, C. (noviembre, 2016). La artesanía como forma de vida. Revista Artesanías de América, 75, 10-21. Recuperado de http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/bitstream/cidap/1686/1/La%20artesan%C3%ADa%20como%20forma%20de%20vida_Claudio%20Malo.pdf
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2019a). El Barniz de Pasto Mopa-Mopa ya es patrimonio

inmaterial de los colombianos. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Paginas/El-Barniz-de-Pasto-Mopa-Mopa-ya-es-patrimonio-inmaterial-de-los-colombianos.aspx>

Ministerio de Cultura de Colombia. (2019b). Plan Especial de Salvaguardia. Conocimientos y técnicas tradicionales asociadas con el Barniz de Pasto, Mopa Mopa de Putumayo y Nariño. Bogotá, DC.: Ministerio de Cultura de Colombia.

Serrano Neira, J. P. (diciembre, 2015). Artesanía y globalización. *Revista Artesanías de América*, 74, 58-67. Recuperado de <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/bitstream/cidap/1089/1/Artesan%C3%ADa%20y%20Globalizaci%C3%B3n-Juan%20Pablo%20Serrano.pdf>

Throsby, D. (2000). Economic and cultural value in the work of creative artists. In Author (Ed.), *Values and Heritage Conservation* (pp.26-31). Los Angeles, EE.UU. The Getty Conservation Institute.



EL LIDERAZGO COMUNITARIO COMO DETONANTE EN LA RESIGNIFICACIÓN DE LA URDIMBRE SOCIAL DE LAS COMUNIDADES VULNERABLES.

CASOS DE ESTUDIO: BARRIO LA CRUZ, ASENTAMIENTOS FIGUEROA Y FRAY EZEQUIEL DE LA CIUDAD DE PASTO (NARIÑO)

Entorno Ciudad

Lilian Magali Martínez Crespo

maggycrespo@gmail.com

Ángela Janneth Hidalgo Melo

arq.angela.hidalgo@gmail.com

Universidad de Nariño.

Pasto, Nariño.

Palabras Clave:

Comunidades vulnerables,
diseño participativo,
innovación social, liderazgo,
participación ciudadana,
transformación social.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.25>

Resumen

Los barrios La Cruz, Figueroa y Fray Ezequiel de la ciudad de Pasto (Nariño), surgieron como asentamientos informales. La Cruz se formalizó hace 28 años, Figueroa y Fray Ezequiel no se han formalizado. Los tres son comunidades vulnerables y se caracterizan por tener un débil liderazgo comunitario para gestionar trabajo colaborativo que propenda por su desarrollo social. El propósito del artículo es mostrar los resultados parciales de una investigación en el campo de la innovación social. Se acogió un enfoque mixto y carácter exploratorio cualitativo, con estudio de caso. Los datos se recogieron a través de análisis de documentación, entrevistas no estructuradas, encuestas, observación directa. Se trabajó con un grupo de enfoque en cada barrio, integrado por miembros de las juntas de acción comunal y algunos habitantes que decidieron participar libremente. El estudio propone como solución, a dicha debilidad, la aplicación de una metodología de diseño participativo contextualizado que logre, a partir de la figura denominada líder par-cero y mediante la transferencia de experiencias exitosas de liderazgo, generar dos productos simultáneos. El primero es el fortalecimiento del liderazgo de los participantes, para replicar lo aprendido en iniciativas de trabajo colaborativo en sus comunidades; y, el segundo, la co-creación de un artefacto plástico-sensorial en respuesta a necesidades específicas de la comunidad. La aproximación a tres realidades sociales diferentes, permitió evidenciar la importancia del rol que desempeña un líder comunitario en los procesos de cohesión social de su comunidad y su papel en la orientación y direccionamiento de un grupo humano para la consecución de objetivos comunes.

Problema

El débil liderazgo comunitario para gestionar actividades de trabajo colaborativo de tres comunidades de la ciudad de Pasto, que surgieron como asentamientos informales, ha estancado el desarrollo físico del barrio y social y personal de sus habitantes. En la tabla 1 se establecen las prácticas sociales negativas más recurrentes en las tres comunidades, y que se convierten en causas directas de la ausencia de liderazgo comunitario:

Barrio La Cruz	Asentamiento informal Figueroa	Asentamiento informal Fray Ezequiel
La comunidad no permite el surgimiento de los líderes, cuando un líder surge inicia la crítica negativa a su trabajo y se cuestiona su honestidad. Hay resistencia al establecimiento de autoridad.	Hay pocas personas que se arriesgan a ser líderes por temor a la crítica y a la oposición. La gente prefiere evitarse problemas con sus vecinos. Son escépticos al cambio, incrédulos ante las nuevas propuestas.	No hay personas que se arriesguen a ser líderes por temor a la crítica y a la oposición. La gente prefiere evitarse problemas con sus vecinos. Son escépticos al cambio, incrédulos ante las nuevas propuestas.
Escasa o ninguna capacitación en liderazgo social. Los miembros de la junta de acción comunal no tienen conocimiento de las funciones que demanda su cargo, no tienen apoyo de la comunidad, no se apoyan entre ellos.	Escasa o ninguna capacitación en liderazgo social. La mayoría de los miembros de la junta de acción comunal no tienen conocimiento de las funciones que demandan su cargo. El presidente tiene poco apoyo de los miembros de la junta.	Escasa o ninguna capacitación en liderazgo social. Sin embargo, la junta de acción comunal está bien estructurada, tienen conocimiento de sus funciones, asumen compromisos y se apoyan entre ellos.
No hay cohesión social, no hay asociatividad para mejorar. Carencia de lazos sociales y sentido de pertenencia entre los miembros de la comunidad.	Baja cohesión social, no hay asociatividad para mejorar. Presencia de lazos sociales.	Baja cohesión social, no hay asociatividad para mejorar. Carencia de lazos sociales y sentido de pertenencia entre los miembros de la comunidad.
Actualmente los espacios de encuentro comunitario no son adecuados para garantizar la participación de la comunidad.	Los espacios de encuentro comunitario se reducen al salón comunal.	Los espacios de encuentro comunitario se reducen al salón comunal.
La comunidad está acostumbrada al asistencialismo social.	La comunidad está parcialmente acostumbrada al asistencialismo social.	La comunidad está parcialmente acostumbrada al asistencialismo social.

Tabla 1. Prácticas sociales negativas en tres comunidades vulnerables de la ciudad de Pasto

Las consecuencias que se han generado de dichas prácticas sociales negativas, son:

- No hay personas que se arriesguen a ser líderes por temor a la crítica y a la oposición. Los habitantes prefieren evitarse problemas con sus vecinos y se han vuelto escépticos al cambio, incrédulos ante las nuevas propuestas. Por su parte, los miembros de la junta de acción comunal tienen baja popularidad derivada de las críticas a su gestión.
- Hay escepticismo con los proyectos que las entidades estatales o entidades privadas desarrollan en el barrio. Por tanto, hay baja participación en dichos proyectos.
- No se realizan actividades de participación ciudadana o de trabajo colaborativo tendientes a mejorar sus espacios comunitarios. Los miembros de la junta no propenden por iniciativas de gestión tendientes al mejoramiento de la comunidad y son apáticos a participar en proyectos colectivos.
- Estancamiento en el desarrollo físico del barrio, no hay espacios públicos efectivos para su uso y disfrute.
- Alienación social, conformismo con su estilo de vida, ausencia de esfuerzo por mejorar su calidad de vida, falta de sentido de apropiación por los espacios comunitarios.
- No se piensa en el bien colectivo, priman los intereses particulares en una conciencia de sobrevivencia individual.

De acuerdo con lo anterior, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Promover el trabajo participativo y colaborativo para resolver necesidades comunitarias específicas en los tres barrios, logrará fortalecer los rasgos de liderazgo en sus habitantes y los llevará a proponer iniciativas de proyectos comunitarios que propendan por el desarrollo social de sus sectores, y que esta práctica social positiva se replique en otros escenarios y persista en el tiempo?

Para ello, la investigación ha dirigido sus esfuerzos a encontrar un modelo de participación comunitaria que se apoye en experiencias exitosas de liderazgo en otras comunidades a partir de la gestión colectiva o individual. Que logre, en primer lugar, la identificación de las personas con rasgos de liderazgo para empoderarlos en el desarrollo de iniciativas de trabajo colaborativo que beneficien a la comunidad. En segundo lugar, que logre generar empoderamiento y apropiación de los habitantes de cada barrio por sus espacios comunitarios.

A excepción del barrio La Cruz, el detonante que se está utilizando para aplicar el modelo de participación contextualizada es el proceso de legalización de los barrios, la posterior gestión de recursos para mejorar sus espacios comunes y utilizar la coyuntura para afianzar las relaciones e interacciones sociales positivas entre sus habitantes con el propósito de tener una renovada urdimbre social alrededor del logro de objetivos colectivos. El éxito del ejercicio liderado desde las juntas de acción comunal lograría recuperar la credibilidad en proyectos comunitarios, como también la replicabilidad del proceso en otros escenarios. Además, permitiría que se cambien dos prácticas sociales negativas por dos positivas: aceptar y apoyar las iniciativas de los líderes en la comunidad y promover otras de trabajo colaborativo en beneficio de la comunidad, eliminando el escepticismo al cambio y promoviendo la transformación social.

Propuesta Creativa

El conocimiento obtenido a partir de la experiencia de un líder comunitario con gestión exitosa, se concreta en la creación de una figura denominada líder par-cero, cuyo modelo de gestión es socializado entre los miembros de las juntas de acción comunal de otras comunidades. El propósito es potencializar procesos de desarrollo social mediados por la transmisión de experiencias de liderazgo exitosas y metodologías participativas contextualizadas, adaptadas a la cultura y al lugar.

Al fortalecer el liderazgo de los miembros de las juntas de acción comunal de asentamientos informales a partir de la transmisión de experiencias exitosas de gestión comunitaria (transferencia social del conocimiento), de un líder par-cero, éstos se empoderan y se arriesgan a proponer iniciativas y a poner en marcha proyectos de trabajo colaborativo, participativo y asociativo utilizando los conocimientos y recursos puestos a su alcance, fomentando en ellos la apropiación de sus espacios y empoderando a la comunidad con prácticas sociales positivas que persistan en el tiempo y sean replicables.

En consecuencia, la propuesta creativa tiene por objetivos desarrollar un modelo de diseño participativo y colaborativo de aplicación contextualizada que, en talleres colectivos y a partir del uso de la figura líder par-cero, genere dos productos. Uno es el empoderamiento y fortalecimiento de los rasgos de liderazgo de los participantes en el ejercicio, quienes habiéndose apropiado de la metodología serán capaces de poner en práctica lo aprendido para llevar a cabo sus propias iniciativas de trabajo colaborativo en beneficio de la comunidad, una práctica social positiva que persista en el tiempo. El segundo es la co-creación de un prototipo de mobiliario urbano que surge en respuesta a una necesidad específica de un espacio y que posteriormente en un Fab Lab se fabrica a escala 1:1.

El impacto esperado, a partir de esta intervención, es el fortalecimiento de los líderes comunitarios existentes y el surgimiento de nuevos líderes, el empoderamiento de la comunidad para participar en la co-creación de mobiliario urbano que mejore el funcionamiento de las zonas comunes, la introducción e institucionalización de la figura líder par-cero como apoyo estratégico en procesos de gestión con la comunidad y con la administración pública en la transferencia social de conocimiento. Así mismo, la replicabilidad del modelo de participación en otras comunidades y su sostenibilidad en el tiempo; y, por último, como valor social agregado en una teoría del cambio, el reemplazo de prácticas sociales negativas (la falta de apoyo al surgimiento de líderes, la falta de cohesión social y la dependencia al asistencialismo social), por prácticas sociales positivas (la aceptación y apoyo a los nuevos líderes y a sus iniciativas, práctica de trabajo participativo y colaborativo y cohesión social), que conlleven a la disminución de los problemas sociales y al mejoramiento progresivo de su calidad de vida comunitaria, a la disminución de la necesidad de asistencialismo social y de su alienación social, conformismo y sentimiento de desamparo y abandono.

Marco Teórico

— La urdimbre social

De acuerdo al diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, la primera definición de urdimbre es estambre o pie después de urdido. Otro significado es conjunto de hilos que se colocan en el telar paralelamente unos a otros para formar una tela. Por su parte, la consulta sobre sus sinónimos arroja dos significados semánticos: trama o tejido -red, malla, punto, textura o maquinación-, conspiración, intriga, treta. En lo urbano, Galindo Cáceres (1985) determina que, desde la perspectiva de las ciencias sociales, el análisis de lo social se debe abordar desde la interacción, es decir, desde la acción social como la unidad primaria de las organizaciones sociales y desde la economía, la política y la ideología como ejes ordenadores de la organización social (p. 99).

Romero Picón (2006), por su parte, asocia el significado de la urdimbre social con la reconstrucción del tejido social en relación con temas sobre el derecho a la ciudad, el marginamiento urbano y el desplazamiento forzado en Colombia, al entender la reconstrucción del tejido social, como: “el conjunto de actos orientados a reconstruir las relaciones significativas que determinan formas particulares de ser, producir, interactuar y proyectarse en los ámbitos familiar, comunitario, laboral y ciudadano”, conectado a procesos donde se involucran las redes de apoyo social, las acciones colectivas y el apoyo a la autogestión.

En el contexto de la investigación, se establece que urdimbre social será entendida como la reconstrucción del tejido social a partir de nuevas dinámicas en las relaciones e interacciones sociales de apoyo que establecen los habitantes de una comunidad alrededor de intereses comunes que ayuden a mejorar su calidad de vida.

— El liderazgo social

Desde la antigüedad, las sociedades han determinado estructuras de organización en las que los roles de cada individuo que las conforman es definitivo para interactuar en comunidad. En este sentido, González Radío (2006) determina que:

Cada grupo social, cada sociedad, tienen su propio modo de estructurarse y, a lo largo de la historia, se observan modelos de organizarse y así las estructuras endogámicas o las exogámicas, las formas patriarcales o matriarcales, los sistemas políticos, económicos o religiosos, representan maneras, formas y modos de vivir y compartir significados simbólicos.

El mismo autor afirma que en dichas conformaciones sociales, hay individuos que son individualizados por sus facultades particulares. En el caso específico del liderazgo, se los atribuye a aquellos individuos que tienen la facultad de orientar o de dirigir a un grupo y que, por su parte, el grupo los sigue. Para ello existen rasgos característicos en el perfil personal e impersonal de un líder social, los cuales se pueden resumir, de acuerdo al autor,

en los siguientes: “Legitimidad, reconocimiento, participación, espacio social e identidad son algunas de las características que engloba al liderazgo social en su conjunto y al líder como elemento determinado y concreto en la vida social”. Lo cual implica, para el mismo autor, tener la capacidad de “organizar, gestionar, dirigir, estructurar, producir, determinar, mandar, servir, competir, representar”.

En la sociedad actual al líder social se lo asocia al cambio, por tanto, se integra a la historia, a la cultura, a los valores, a la forma de relacionarse con la colectividad, a su capacidad de racionalizar los recursos que tiene a su disposición y a su poder de legitimación. Paisic Hoyos et al., (2015) afirman que:

El liderazgo es la capacidad que poseen los individuos para dirigir a un grupo hacia un determinado objetivo propuesto. Es el medio que permite influir positivamente en los demás, con la finalidad de forjar el bien de la sociedad”, pues “para realizar el bien común, no hace falta ser grandes intelectuales; sino tener ciertos principios éticos y sobre todo la voluntad de querer ayudar a los demás. (párr. 10)

Lo anterior resume las motivaciones internas del líder, mas no lo definen. En este sentido, los mismos autores determinan que los valores y actitudes que el líder debe tener son los siguientes: autenticidad, coherencia, asertividad, y saber escuchar las necesidades y las inquietudes de los demás, todo ello basado en una personalidad moral.

— La participación ciudadana

En su definición más amplia, Espinosa (2009) establece que:

La participación ciudadana constituye un tipo de relación sociedad-estado que, antes de hacer referencia a un montón de estructuras institucionales o a las lógicas de la organización social, puede concebirse como un espacio de interacción, así como para la comunicación y la diferenciación entre el sistema estatal y el sistema social.

El autor también afirma que: “La relación cumple la función de regular permanentemente el conflicto asumido en la definición de asuntos públicos y las agendas políticas y sociales”.

— El diseño colaborativo

El diseño colaborativo puede entenderse como la búsqueda de nuevas formas de conectar a las personas con futuros compartidos e individuales, mediante la suma de su potencial creativo individual, con el propósito de contribuir a cambios más amplios y sistemáticos desde la práctica social y generación de valor (Whitham, Moreton, Bowen, Speed & Durrant, 2019). Comúnmente son sinergias que surgen entre la academia y los gobiernos locales para que en épocas de austeridad financiera se aproveche la capacidad del diseño para la innovación del servicio público y se contribuya a la construcción de conexiones significativas entre las personas, fortaleciendo a las comunidades y su resiliencia a través de la redundancia, entendida, esta última, como formas y medios múltiples para lograr

resultados. Es el co-diseño que muestra el para qué y el cómo tejer comunidades en el lugar (Thorpe & Rhodes, 2018).

En la actualidad, el término se encuentra vinculado a un nuevo enfoque pedagógico que une el pensamiento de diseño, la transformación digital y el espíritu emprendedor para “desarrollar habilidades innovadoras de manera experimental al abordar de manera colaborativa y co-creativa los problemas del mundo real y diseñar soluciones a nuevos problemas contemporáneos y futuros” (Androutsos & Brinia, 2019). De acuerdo a Perng (2018), el diseño colaborativo también se aplica en iniciativas como las de ciudades inteligentes. En Dublín, Irlanda, por ejemplo, se hace uso del diseño colaborativo como una práctica de participación ciudadana que ayuda a promover una vida urbana mejorada. Aunque la metodología ha sido altamente criticada, pues en ocasiones los ciudadanos solo se convierten en objetos de experimentación, excluyéndolos de los procesos de toma de decisiones y de los procesos democráticos de gobernanza urbana, como es el caso de Atlanta, Georgia, EE.UU. (Shelton & Lodato, 2019). Sin embargo, en procesos de acupuntura urbana, sí han contribuido positivamente a empoderar a los habitantes de barrios populares para que participen en la transformación de sus realidades, tal es el caso de ciudad Bolívar en Bogotá (Salazar, Ramos & Pérez, 2017).

— El diseño participativo

El diseño participativo es un enfoque en el que los usuarios y otras partes interesadas trabajan con los diseñadores en el proceso de diseño (Sanders, Brandt & Binder, 2010). Cada participante es un experto desde su propio testimonio de vida, por tanto, con su ayuda, en un proceso de co-creación surgen ideas de diseño provenientes de la más absoluta diversidad. Esto permite determinar que los procesos de toma de decisiones democráticas son importantes en los proyectos de diseño participativo (Schuler & Namioka, 1993).

Para Hussain, Sanders y Steinert (2012), el modelo tradicional de diseño participativo es un proceso de co-creación que tiene la participación de tres actores imprescindibles: los diseñadores, los usuarios y los expertos. Sin embargo, este modelo aplicado en países en desarrollo debe ajustarse a sus propias condiciones del orden social, económico, cultural y político. Para los mismos autores, “participación y cómo participar deben negociarse y adaptarse al entorno local”, lo que sugiere un modelo adaptado y contextualizado a las circunstancias.

En cuanto a la participación, uno de los propósitos más importantes del diseño participativo se da en torno a la introducción de nuevas tecnologías y sistemas; reúne a las personas con investigadores y diseñadores para garantizar que sus puntos de vista, deseos y preocupaciones se tengan en cuenta en el diseño de la tecnología (Saad-Sulonen, Eriksson, Halskov, Karasti, & Vines, 2018). En la lúdica el diseño participativo también juega un papel importante. Diseñar el diseño correcto para un juego educativo requiere de un método y de un proceso particular que tenga un impacto positivo en la efectividad del diseño (Ismail, Ibrahim, & Yaacob, 2019).

— Líder par-cero

El concepto par es utilizado ampliamente en los procesos de calidad del ámbito académico. Según el Consejo Nacional de Acreditación de la Educación en Colombia (CNA, 2019), la palabra significa: “Igual o semejante totalmente, en sentido estricto el par es semejante por cuanto puede ser reconocido por los miembros de la comunidad como uno de los suyos”. Además, el par tiene la experiencia suficiente que lo posibilita para emitir juicios.

La figura líder par-cero es un modelo a seguir, una persona con rasgos de líder que se caracteriza por su empatía con la comunidad a la que representa, que tiene la convicción y disponibilidad para trabajar de manera desinteresada por su comunidad, que es aceptado y tiene popularidad positiva entre sus vecinos.

Ruta Metodológica

Las condiciones específicas de trabajo con comunidades vulnerables y la naturaleza de la información, determinaron una investigación con enfoque mixto y carácter exploratorio cualitativo, que se desarrolla mediante un estudio de caso en el que se analizan tres comunidades caracterizadas no sólo por la marcada informalidad en su asentamiento territorial sino por una ausencia total de cohesión social y de asociatividad para mejorar, con lazos sociales fracturados y bajo sentido de apropiación y pertenencia a sus espacios comunitarios. Los datos se recogieron a través de análisis de documentación, entrevistas no estructuradas, encuestas, observación directa y, aunque algunas actividades se realizaron con la comunidad en pleno, el trabajo se llevó a cabo, principalmente, con un grupo de enfoque en cada barrio, integrado por miembros de las juntas de acción comunal y algunos habitantes que decidieron participar libremente.

Los sectores escogidos para su estudio en la ciudad de Pasto, fueron tres, cada uno de ellos en una etapa diferente de desarrollo urbanístico: el barrio La Cruz, formalizado como barrio hace 28 años y con 82 predios, y que aún tiene grandes deficiencias en su infraestructura urbana; el asentamiento informal Figueroa, con un proceso de legalización avanzado y 146 predios; y, por último, el asentamiento informal Fray Ezequiel, en proceso de iniciación de su legalización como barrio, con 143 predios.

En la tabla 2 se hace una síntesis descriptiva de cada fase del proyecto de acuerdo a los objetivos planteados:

Fases	Descripción	Actividades	Progreso
1. Investigación y exploración	Levantamiento estructurado del problema de manera colaborativa con la comunidad. Se desarrolla para determinar una cartografía social mediante instrumentos de construcción colectiva que permitan identificar el estado real de la problemática abordada en el proyecto. Se hace a partir de 8 actividades.	<ul style="list-style-type: none"> • Recopilación de información a través de la revisión documental. • Evento de acercamiento e inmersión para identificar el entorno de trabajo de los tres barrios a intervenir. • Talleres de sensibilización con la comunidad para determinar de manera participativa el diagnóstico del sector y sus problemáticas; caracterización del barrio o sector, sus potencialidades y los recursos disponibles. • Identificación de prácticas sociales negativas. • Identificación de líderes existentes y líderes potenciales y posibles aliados • Gestión de alianzas estratégicas 	100% completado
2. creación y prototipado	Entendido como el proceso de formulación de una idea en co-creación, es decir, crear en colectivo con la comunidad bajo la modalidad de diseño colaborativo, y su posterior representación en 3D (prototipo). El prototipo a escala tiene las características del sistema final de un proyecto testeado en contexto de manera participativa; se desarrolla a partir de 5 actividades. Su finalidad es ajustar en territorio la posible solución al problema y evaluar el proyecto en todas sus dimensiones holísticas (GIC, 2019, p. 6).	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión documental de modelos de participación ciudadana aplicada de diseño participativo y/o colaborativo • Diseño de la metodología de trabajo colaborativo con la inclusión de la figura líder par-cero y sus protocolos de aplicación. • Ejecución de talleres de sensibilización con la comunidad, en los cuales se priorizan las problemáticas y se proponen soluciones, estableciendo su viabilidad técnica y económica, para definir con cuál propuesta la comunidad está dispuesta a trabajar de manera colaborativa. • Talleres de co-creación de prototipos que darán solución a las problemáticas viabilizadas, a través del diseño colaborativo. • Co-crear los prototipos en talleres colaborativos. 	85% completado
3. Materialización y validación	Entendida como la construcción a escala real del prototipo ideado y su puesta en funcionamiento en el contexto comunitario para determinar el cumplimiento del objetivo para el cual fue creado; se desarrolla a partir de 3 actividades.	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres de fabricación colaborativa para construir el artefacto plástico sensorial prototipado, a Escala 1:1. • Instalación en el espacio público, de los artefactos plástico-sensoriales fabricados. • Validación con la comunidad. 	60% completado
4. Visibilización y transferencia social de conocimiento	Entendida como la divulgación de los resultados en la comunidad; se desarrolla a partir de 4 actividades. Evidenciar el impacto y la teoría de cambio de la intervención a partir del análisis de los productos obtenidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres de socialización de resultados con la comunidad. • Consignación de los resultados de la investigación en un informe final. • Visualización de los resultados obtenidos en infografías y cartillas virtuales. • Transmisión de la experiencia exitosa de gestión a otras comunidades a través del líder par-cero para lograr replicabilidad. 	10% completado

Tabla 2. Fases del proyecto

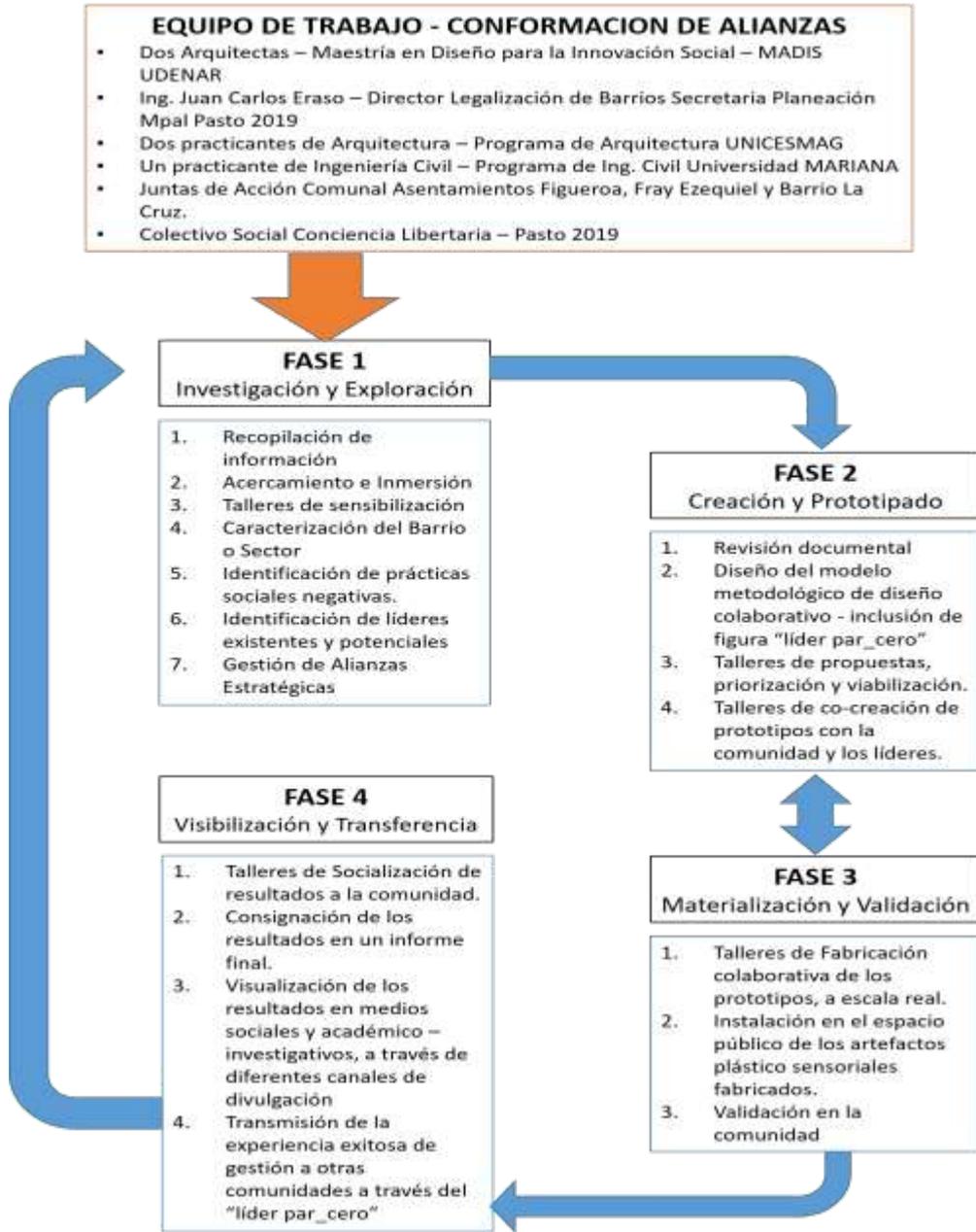


Figura 1. Ruta metodológica para la resignificación de la urdimbre social en las comunidades vulnerables, a partir de la figura del líder par-cero.



Figura 2. Mercado de pulgas, barrio La Cruz (Enero 27, 2019).
Fuente: Archivo fotográfico de las autoras.

En los asentamientos informales de Figueroa y Fray Ezequiel, la actividad de acercamiento se hizo a través de la invitación a un taller participativo pro legalización del barrio, convocado y organizado por las juntas de acción comunal de cada sector y con la presencia de funcionarios de la Secretaría de Planeación Municipal de Pasto para darle una connotación de formalidad. Los talleres se realizaron a cielo abierto, con duración de tres días en el asentamiento Figueroa y de dos días en Fray Ezequiel. En dichos talleres se hizo el reconocimiento de las preexistencias urbanas del sector predio a predio y el levantamiento de datos de cada familia para digitalizar el plano urbanístico actual del sector y consolidar la base de datos de los habitantes.



Figura 3. Taller colaborativo con la comunidad, sector Figueroa (Agosto 17, 2019).
Fuente: Archivo fotográfico de las autoras.



Figura 4. Taller colaborativo con la comunidad sector Fray Ezequiel (Septiembre 7, 2019).
Fuente: Archivo fotográfico de las autoras.

Las actividades de acercamiento tuvieron mayor acogida en los asentamientos Figueroa y Fray Ezequiel en donde se percibió un clima de colaboración permanente para la recopilación de información y levantamiento planimétrico de las construcciones existentes. Lo anterior se debe a la necesidad que ven los habitantes de dichos sectores de adelantar el proceso de

legalización para poder acceder a recursos del Estado que les permitan adelantar proyectos de inversión en sus zonas comunales, con el fin de mejorar sus condiciones de vida y la infraestructura de sus asentamientos e incluso para acceder a licencias de construcción.

No fue así con el barrio La Cruz, pues a pesar de ser el único barrio de los tres estudiados cuyo proceso de legalización y formalización se completó hace 28 años, los habitantes se han mostrado hostiles y apáticos a toda actividad de acercamiento. El barrio sigue hoy presentando serias carencias de infraestructura urbana, problemáticas socio-económicas profundas, presencia de grupos delincuenciales y de micro-tráfico, lo que no se observa en los asentamientos informales de Figueroa y Fray Ezequiel. En La Cruz el interés por participar en actividades comunitarias es muy bajo y por ello se hizo necesario implementar estrategias de acercamiento lentas y menos agresivas para evitar la reacción violenta de la población. Sin embargo, la respuesta siguió siendo negativa.

Para finalizar la primera fase, se establecieron alianzas estratégicas con distintas entidades: Juntas de Acción Comunal (JAC La Cruz, Figueroa, Fray Ezequiel); Secretaría de Planeación Municipal, que actúa como organismo asesor en el proceso de legalización de barrios y en dos jornadas capacitó sobre dichos procesos a los líderes comunitarios, a los practicantes profesionales de arquitectura y de ingeniería civil y a las investigadoras a cargo; la Secretaría de Desarrollo Comunitario Municipal, que facilitó sus instalaciones para albergar a los practicantes profesionales; el programa de arquitectura de la Universidad CESMAG, que facilitó dos practicantes para el proceso; el programa de ingeniería civil de la Universidad Mariana, que facilitó un practicante para el proceso. Específicamente, en el sector Figueroa se contó con el respaldo del colectivo social Conciencia Libertaria, que incluyó dentro de sus jornadas de trabajo con la comunidad a las investigadoras para desarrollar los talleres de co-creación.

FASE 2: se convocó en cada una de las comunidades a talleres de sensibilización para, de manera participativa, hacer un diagnóstico del sector e identificar problemáticas. Así, el barrio La Cruz determinó que la problemática a abordar, por viabilidad en su ejecución, es la recuperación del salón comunal. Para los sectores de Figueroa y Fray Ezequiel la problemática a abordar es la legalización de sus respectivos barrios. En talleres participativos posteriores, se priorizaron con las comunidades las problemáticas de su sector, se propusieron alternativas de solución a las problemáticas, estableciendo la viabilidad de las soluciones de cada una y la intención de participación colaborativa para abordarlas.



Figura 5. Taller de sensibilización en el barrio La Cruz (Abril 13, 2019).

Fuente: Archivo fotográfico de las autoras.



Figura 6. Taller de sensibilización en asentamiento Figueroa (Septiembre 6, 2019).

Fuente: Archivo fotográfico de las autoras.



Figura 7. Taller de sensibilización en asentamiento Fray Ezequiel (Agosto 29, 2019).

Fuente: Archivo fotográfico de las autoras

La primera experiencia de liderazgo exitoso en el marco del proyecto, su concretó con la ejecución de dos bingos pro fondo para el arreglo del salón comunal en el barrio La Cruz. Pero, aunque la iniciativa surgió en un taller participativo, la formulación del proyecto, la gestión y la ejecución de los dos bingos fue adelantada por un solo líder comunal perteneciente a la JAC, sin apoyo de la comunidad ni de los demás miembros de la junta y con grandes críticas a su gestión y resultados, lo que aumentó su impopularidad.

La segunda experiencia de liderazgo exitoso se dio en el asentamiento informal Figueroa, una gestión de trabajo colaborativo con el propósito de elaborar y compilar los cuatro productos requeridos por la Secretaría de Planeación Municipal para solicitar formalmente el proceso de legalización del barrio, acorde con lo estipulado en el Decreto 1077 de 2015 para la legalización urbanística de asentamientos humanos. Aunque la iniciativa tiene origen siete años antes, sólo a partir de la gestión del actual presidente de la junta con el apoyo del equipo de trabajo mencionado en la figura 1, se logró radicar la solicitud oficial ante Planeación con los diseños definitivos del proyecto urbanístico aprobados por la comunidad, el acta de reconocimiento y aprobación del proyecto, la base de datos consolidada de propietarios y el documento histórico del sector. El proyecto fue socializado

y aprobado por la comunidad en un taller participativo el 16 de octubre de 2019 y radicado con todos sus anexos en la Alcaldía de Pasto el 8 de noviembre del mismo año.

Estos productos resultaron del trabajo colaborativo liderado por el presidente de la junta, Gabriel Gustavo Mera, que para efectos de la investigación asumió el rol de la figura *líder par-cero*.



Figura 8. Taller participativo asentamiento Figueroa. Socialización y aprobación Proyecto urbanístico (Octubre 16, 2019).
Fuente: Archivo fotográfico de las autoras.

Como parte del proceso de transferencia social de conocimiento para empoderar y fortalecer a líderes comunitarios en proyectos colaborativos a través de la figura *líder par-cero*, al taller participativo convocado en el asentamiento Figueroa, fueron invitados los líderes comunitarios de las JAC de La Cruz, Fray Ezequiel y líderes juveniles del barrio Pandiaco. Asistieron cinco miembros de la JAC Fray Ezequiel y un líder juvenil del barrio Pandiaco, quienes escucharon y tomaron atenta nota de la intervención del señor Gustavo Mera, en su socialización del paso a paso de la gestión pro legalización. Posteriormente, en el mes de diciembre, el señor Gustavo Mera fue invitado a socializar la experiencia de legalización ante la comunidad del asentamiento Fray Ezequiel, se aplicó una encuesta de opinión para establecer si la transferencia social de conocimiento fue efectiva; 33 de los 51 asistentes de la comunidad la diligenciaron y se obtuvo una apreciación positiva del 88%.



Figura 9. Socialización proceso de legalización del asentamiento Figueroa con comunidad Fray Ezequiel. Sr. Gustavo Mera, presidente JAC-Figueroa (Diciembre 4, 2019).
Fuente: Archivo fotográfico de las autoras.

No.	Pregunta	SI		NO	
1	Para usted, ¿la experiencia compartida por el presidente de la JAC Figueroa, Gustavo Mera, frente a la legalización del barrio Figueroa de la ciudad de Pasto, podría catalogarse como una experiencia exitosa de liderazgo?	31	94%	2	6%
2	Para usted, ¿la experiencia compartida por el presidente de la JAC Figueroa, le ha motivado en el deseo de apoyar y aportar al proceso de legalización de su propio barrio?	29	88%	4	12%
3	Después de escuchar al líder comunitario del barrio Figueroa, ¿usted cree que podría convertirse en un líder comunitario para impulsar proyectos sociales en su barrio?	23	70%	10	30%
4	Después de la intervención del señor Gustavo Mera, ¿surgieron en usted ideas de proyectos para beneficiar a su comunidad y a su barrio?	30	91%	3	9%
5	Si respondió que sí, ¿cree usted que dichas ideas se puedan desarrollar exitosamente con la colaboración y participación de otros vecinos del barrio?	29	88%	4	12%
6	En su opinión, ¿ejecutar proyectos comunitarios mediante trabajo colaborativo podría tener mejores resultados que ejecutarlos de manera individual?	31	94%	2	6%

Tabla 3. Resultados de encuesta de opinión. Asentamiento Fray Ezequiel

Por último, en la fase 2, en el asentamiento Figueroa se proyectaron tres talleres de co-creación y prototipado. La comunidad priorizó cuatro productos para sus espacios públicos: el adoquinamiento de sus vías peatonales, los basureros, las luminarias y las bancas. La firma del acta de inicio del proceso de legalización del barrio permitió que la Secretaría de Desarrollo Comunitario de la Alcaldía entregará a la JAC-Figueroa, 80 millones de pesos de inversión para ejecutar un primer tramo de adoquinamiento peatonal. Por tanto, en el primer taller de co-creación se hizo un prototipo de la modulación y los modelos decorativos sobre el adoquín. Hubo un total de cuatro prototipos ganadores por votación de la misma comunidad.



Figura 10. Primer taller de Co-creación y Prototipado para la modulación decorativa de la calle adoquinada (Diciembre 14, 2019).
Fuente: Archivo fotográfico de las autoras.

En el segundo taller de co-creación se hicieron cinco prototipos de modelos de basureros, de los cuales escogieron tres para fabricar en escala 1:1.



Figura 11. Segundo taller de co-creación y prototipado para los basureros del espacio público. Asentamiento Figueroa (Enero 18, 2020).
Fuente: Archivo fotográfico de las autoras.

FASE 3: en esta ya no participa el barrio La Cruz por cuanto las investigadoras reconocieron que los esfuerzos por fortalecer la cohesión social para resignificar la urdimbre social de sus habitantes, a partir de las iniciativas de trabajo colaborativo planteadas por sus líderes, ha sido infructuosa. No obstante, de la experiencia quedan los ajustes realizados al proceso de inmersión en la comunidad y al modelo de diseño colaborativo aplicado en el barrio Figueroa y Fray Ezequiel.



Figura 12. Primer Taller de Fabricación. Decoración de módulos del adoquinamiento en la vía peatonal. Asentamiento Figueroa (Diciembre 16 a 30, 2019).

Fuente: Archivo fotográfico de las autoras.

A la fecha se han fabricado a escala 1:1 un total de 7 artefactos plástico-sensoriales producto del proceso de co-creación: 4 módulos de adoquín decorados y 3 basureros.



Figura 13. Segundo Taller de Fabricación. Basureros para el espacio público y zonas comunes. Asentamiento Figueroa (Febrero 9, 2020).

Fuente: Archivo fotográfico de las autoras.

En la tabla 4 se hace un consolidado de la participación de la comunidad del asentamiento Figueroa en los talleres colaborativos. La mayor asistencia se ubica en los procesos que tuvieron que ver con la legalización del barrio.

	Fecha	Tema	Lugar	Asistentes						
				Jac	Comunidad	Planeación	Unl Cesmag	Madis	Conciencia llibertaria	Total
1. Investigación Y EXPLORACIÓN	13/07/2019	Aproximación con la JAC	Salón Comunal	3	0	0	0	2	0	5
	18/07/2019	Secretario de planeación y líderes JAC	Secretaría Planeación Municipal	2	0	3	0	2	0	7
	20/07/2019	Trabajo de campo verificación predial del plano urbano para ajustes	Barrio Figueroa	2	13	0	0	2	0	17
	17/08/2019	Trabajo de campo. Verificación predial del plano urbano para Ajustes	Barrio Figueroa	1	28	0	2	1	0	32
	18/08/2019	Trabajo de campo verificación predial del plano urbano para Ajustes	Barrio Figueroa	1	89	0	2	1	0	93
	26/09/2019	Espacio público lote puntual Doña Macaría	Secretaría Planeación Municipal	3	2	3	2	1	0	11
3. Materialización y Validación Proceso de Legalización	3/10/2019	Revisión y correcciones sobre plano original y plano corregido, propuesta urbana	Secretaría Planeación Municipal	1	0	2	2	2	0	7
	16/10/2019	Socialización proceso de Legalización	Salón Comunal	4	82	0	2	2	0	90
	8/11/2019	Socialización propuesta urbana a dos propietarios de predios que hacen parte de espacio público	Secretaría Planeación Municipal	2	4	3	0	1	0	10
	30/11/2019	Visita de Verificación Técnica Planeación	Barrio Figueroa	3	0	3	3	2	0	11
2. Creación Y Prototipado	3/12/2019	Mobiliarios urbanos para espacio público	Salón Comunal	6	26	0	0	2	0	34
	14/12/2019	Taller de Diseño Colaborativo -Diseño de módulos decorados para vía adoquinada	Salón Comunal	3	18	0	0	2	7	30
	18/12/2019	Taller de Diseño Colaborativo y Participativo de Frase del sentir colectivo y capacitación en recursos tecnológicos para crear prototipos en el Fab Lab Udenar	Fab. Lab. Universidad de Nariño	1	9	0	0	1	2	13
	18/01/2020	Taller de diseño Colaborativo - Diseño de basureros	Salón Comunal	3	10	0	0	2	0	15
	1/02/2020	Taller de prototipado basureros. Se postergo el taller	Salón Comunal	1	13	0	0	2	0	16

3. Materialización Y validación Artefactos plásticos sensoriales	8/02/2020	Fabricación de basureros escala real con material reciclable	Salón Comunal - Terraza	3	14	0	0	2	0	19
	9/02/2020	Fabricación de basureros escala real con material reciclable	Salón Comunal - Terraza	2	10	0	0	2	0	14
	15/02/2020	Fabricación de basureros - Decoración y pintura módulo de juegos sobre calle adoquinada	Calle adoquinada	0	11	0	0	2	0	13

Tabla 4. Datos consolidados de participación de la comunidad en Talleres Colaborativos. Asentamiento Informal Figueroa

En la tabla 5 se hace un consolidado de la participación de la comunidad en los talleres colaborativos del asentamiento Fray Ezequiel. A la fecha se ha trabajado sobre el proceso de legalización del barrio, por lo que los datos son parciales.

	Fecha	Tema	Lugar	No. Asistentes						
				JAC	Comunidad	Planeación	Uni Cesmag	U. Mariana	Madis	Total
1. Investigación y exploración	28/08/2019	Socialización proceso de legalización Barrio Fray Ezequiel	Secretaría de Planeación Municipal			2	2	1	1	6
	29/08/2019	Reunión con Líderes del Barrio Fray Ezequiel - Inmersión con la comunidad	Salón comunal Barrio Fray Ezequiel	6	6	2	2	1	2	19
	4/09/2019	Levantamiento planimétrico y datos poblacionales para elaboración de base de datos y plano de ajustes a planimetría existente	Barrio Fray Ezequiel	5	114	2	2	1	2	26
	7/09/2019	Levantamiento planimétrico y datos poblacionales para elaboración de base de datos y plano de ajustes a planimetría existente	Barrio Fray Ezequiel	5	79		2	1	2	89
	4/12/2019	Proceso de Legalización Sector Fray Ezequiel - Socialización experiencia exitosa de liderazgo en barrio Figueroa_ Invitado Sr. Gustavo Mera Presidente JAC Figueroa	Salón comunal Barrio Fray Ezequiel	6	45	2	4		2	59

Tabla 5. Datos consolidados de participación de la comunidad en Talleres Colaborativos. Asentamiento informal Fray Ezequiel

Conclusiones

La experiencia en la aproximación a tres realidades sociales diferentes, permitió evidenciar la importancia del rol que desempeña un líder comunitario en los procesos de cohesión social de su comunidad y su papel en la orientación y direccionamiento de un grupo humano para la consecución de objetivos comunes. Las capacidades de organizar, gestionar, dirigir, servir y representar a una comunidad (González Radío, 2006), son características fundamentales en la motivación interna de un líder para influir positivamente en los demás con el fin de forjar el bien de su comunidad (Paisic Hoyos et al., 2015). Dichas características están presentes en el líder del asentamiento informal Figueroa, lo cual ha permitido unir a la comunidad en un trabajo participativo y colaborativo indudable para lograr su desarrollo social frente al reto de legalización. El empoderamiento de la comunidad, una vez lograda la primera meta, se evidenció al persistir la participación activa de algunos habitantes, en los talleres de sensibilización, de co-creación y de fabricación de mobiliario urbano. Su motivación sigue siendo mejorar sus condiciones de vida comunitaria.

El empoderamiento de la comunidad del asentamiento Figueroa se evidenció, además, en dos nuevas iniciativas propuestas por miembros de la comunidad dentro de los talleres, iniciativas que se van a trabajar colaborativamente y que surgieron espontáneamente: una campaña visual e informativa para motivar a los vecinos del barrio a mantener las calles limpias a través de murales con mensajes sugestivos; y, la segunda, un performance en el marco de la inauguración de los basureros fabricados, con el propósito de generar en la comunidad un sentimiento de cooperación hacia el uso adecuado de ellos.

Además, el intercambio de experiencias entre los líderes y la interacción de los representantes de dos comunidades contribuyó al empoderamiento de la comunidad del sector Figueroa, quien recibió entusiasmada a sus pares en la reunión de la socialización y la motivó a seguir apoyando el proceso y a convertirse en un modelo a seguir. También logró empoderar al líder de Figueroa, que ya manifestó su deseo de replicar su experiencia y la gestión realizada con otras comunidades.

Por otra parte, se evidenció en los líderes de Fray Ezequiel un genuino interés en la transferencia social de conocimiento a través de la figura líder par-cero, e invitaron al presidente de la JAC Figueroa para exponer la experiencia en su propia comunidad, pues ellos pretenden replicarla. La situación es coyuntural, pues comparten un interés común en el proceso de legalización de sus barrios para afianzar el desarrollo social de las comunidades a las que representan.

En contraste, en el barrio La Cruz no sucedió lo mismo, pues la baja popularidad de sus líderes comunitarios, la falta de apoyo a sus iniciativas y la tendencia a la crítica negativa de su trabajo, menoscabaron su motivación y su capacidad de orientar y de dirigir procesos que tiendan a su desarrollo comunitario.

Igualmente, para el desarrollo ágil y exitoso de objetivos a partir del trabajo colaborativo, los aliados estratégicos son fundamentales en la credibilidad hacia un proyecto a los ojos de la comunidad. Trabajar con aliados como la Secretaría de Planeación Municipal de Pasto y la academia, hicieron que las comunidades de Figueroa y Fray Ezequiel participaran de manera activa en los talleres adelantados.

Contar con líderes comunitarios proactivos e interesados en trabajar por el bien de sus comunidades, es un componente necesario para el éxito de gestión, por cuanto se convierten en la llave de acceso a la empatía y a la aceptación de la comunidad. Sin embargo, el liderazgo con la connotación de positivo, resulta ser imprescindible para lograr la participación y el trabajo colaborativo en las comunidades intervenidas. El líder par- cero es el liderazgo positivo, es el soporte fundamental para los procesos de gestión de su comunidad y es la figura idónea para la transferencia social de conocimiento como estrategia para ganar confianza y credibilidad de la comunidad frente a la gestión pública y privada en pro de proyectos comunes. Ha resultado ser una herramienta exitosa en su aplicación.

Referencias Bibliográficas

- Androutsos, A., & Brinia, V. (May, 2019). Developing and piloting a pedagogy for teaching innovation, collaboration, and co-creation in secondary education based on design thinking, digital transformation, and entrepreneurship. *Education Sciences*, 9(2), 113. doi: <https://doi.org/10.3390/educsci9020113>
- Espinosa, M. (2009). La participación ciudadana como una relación socio-estatal acotada por la concepción de democracia y ciudadanía. Recuperado de <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-70350536532&origin=resultslist&sort=plff&src=s&st1=La+participación+ciudadana+como+una+relación+socio-estatal+acotada+por+la+concepción+de+democracia+y+ciudadanía&st2=&sid=617fa70d>
- Galindo Cáceres, J. (junio, 1985). La urdimbre del tejido social. *Signo y Pensamiento*, 4 (6), 97-109. Recuperado de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/5767>
- González Radío, V. (enero-diciembre, 2006). El liderazgo social. *Revista Galego-Portuguesa de Psicología e Educación*, 13, 23-42. doi: <https://doi.org/ISSN:1138-1663>
- Hussain, S.; Sanders, E. & Steinert, M. (julio-diciembre, 2012). Diseño participativo con personas marginadas en países en desarrollo: desafíos y oportunidades experimentados en un estudio de campo en Camboya. *Revista Internacional de Diseño*, 6(2), 91-109.
- Ismail, R.; Ibrahim, R., & Yaacob, S. (March, 2019). Participatory design method to unfold educational game design issues: A systematic review of trends and outcome. In 2019 5th International Conference on Information Management (ICIM). doi: <https://doi.org/10.1109/INFOMAN.2019.8714678>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2020). Pares Académicos. Recuperado de <https://www.cna.gov.co/1741/article-186793.html>
- Paisic Hoyos, N. et al. (28 de agosto de 2015). El liderazgo social: formación y actitudes [Mensaje en blog Monografias.com]. Recuperado de <https://www.monografias.com/trabajos105/liderazgo-social-formacion-y-actitudes/liderazgo-social-formacion-y-actitudes.shtml>

- Perng, S. Y. (2018). Promises, practices and problems of collaborative infrastructuring: The case of Dublin City Council (DCC). Beta and code for Ireland. En C. Coletta, L. Evans, L. Heaphy, R. Kitchin (Eds.) *Creating Smart Cities* (pp.155-168). London: Routledge. doi: <https://doi.org/10.4324/9781351182409>
- Romero Picón, Y. (enero-junio, 2006). Tramas y urdimbres sociales en la ciudad. *Universitas Humanística*, 61, 217–228. doi: <https://doi.org/0120-4807>
- Saad-Sulonen, J.; Eriksson, E.; Halskov, K.; Karasti, H., & Vines, J. (January, 2018). Unfolding participation over time: temporal lenses in participatory design. *CoDesign*, 14(1), 4-16. doi: <https://doi.org/10.1080/15710882.2018.1426773>
- Salazar, S. C.; Ramos, O. L. C. & Pérez, C. L. (enero-abril, 2017). Espacio público, periferia urbana y derecho a la ciudad. *Intervención parque Caracolí, ciudad Bolívar*. *Revista INVI*, 32(89), 113-143.
- Sanders, E. B.; Brandt, E., & Binder, T. (November, 2010). A framework for organizing the tools and techniques of participatory design. In *Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference on - PDC '10*. doi: <https://doi.org/10.1145/1900441.1900476>
- Schuler, D., & Namioka, A. (Eds.). (1993). *Participatory design: principles and practices*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc. Recuperado de <https://psycnet.apa.org/record/1993-97696-000>
- Shelton, T., & Lodato, T. (February, 2019). Actually existing smart citizens: Expertise and (non) participation in the making of the smart city. *City*, 23(1), 35-52. doi: <https://doi.org/10.1080/13604813.2019.1575115>
- Thorpe, A., & Rhodes, S. (Spring, 2018). The public collaboration lab-infrastructuring redundancy with communities-in-place. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 4(1), 60–74. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2018.02.008>
- Vaguet, O. (1990). Squatter settlements and sociopolitical issues in hyderabad: The impact of social leaders on urban land. [Squatterisation et strategies socio-politiques a Hyderabad: l'emprise du leader sur la terre urbaine] *Cahiers Geographiques De Rouen*, 33, 43-60. Recuperado de www.scopus.com
- Whitham, R.; Moreton, S.; Bowen, S.; Speed, C., & Durrant, A. (January, 2019). Understanding, capturing, and assessing value in collaborative design research. *CoDesign*, 15(1), 1-7. doi: <https://doi.org/10.1080/15710882.2018.1563194>



LA FOTOGRAFÍA UN INSTRUMENTO DE EMPODERAMIENTO INDIVIDUAL

Entorno Cultura

Caroll Liliana Suárez Solarte
Karolsuarez1202@yahoo.es
Universidad CESMAG
Universidad de Nariño.
Pasto, Nariño.

Palabras Clave:

Fotografía expandida,
fototerapia, fotografía
retrato, fotografía
conceptual, plástico
sensorial fotográfico

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.26>

Resumen

El artículo de reflexión da cuenta de una investigación de aula realizada en la Universidad CESMAG, en el programa de Diseño Gráfico, dentro de la asignatura de Fotografía II e, igualmente, en el espacio Taller de Creatividad del programa de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño. Se describe un proceso de empoderamiento como ejercicio de interacción social estudiantil, realizado con los estudiantes de tercer semestre, donde la fotografía, desde la perspectiva de expansión, logró generar resultados en beneficio de las emociones de las personas. La metodología se enfocó en términos de la investigación-creación, partiendo del conocimiento explícito y el conocimiento práctico. La evolución, conceptual y compositiva, es trascendente en la fotografía, sobre todo, en la construcción conceptual de la misma. Lo anterior se convierte en un instrumento que logra integrarse en contextos donde la imagen evoluciona hacia la construcción de artefactos plástico sensoriales que evidencian su proyección, al tener en cuenta que se trató de una población vulnerable con edades entre los 14 a 29 años. Como una conclusión relevante, se tiene que con el ejercicio se conoció registros conceptuales del yo, para evidenciar aspectos que cada estudiante logró percibir de sí mismo, independientemente de las dificultades por las que estén pasando.

Introducción

El proyecto de aula se orientó a evidenciar la necesidad de abordar la fotografía desde un escenario de contribución social hacia el fortalecimiento de la autoestima en la población estudiantil. Si bien la población que hace parte de este ejercicio, no padece de enfermedades no transmisibles, se tuvo en cuenta los datos asignados por la Subdirección de Enfermedades no Transmisibles del Ministerio de Salud de Colombia (2017), a través del grupo de Gestión Integrada para la Salud Mental, en donde se afirma acerca de los trastornos mentales y neurológicos, que éstos constituyen:

El 22% de la carga total de enfermedades en América latina y el Caribe (OPS) y representan una elevada carga de la enfermedad en términos de morbilidad, mortalidad y discapacidad; dentro de este grupo de enfermedades, la depresión se ha convertido en un diagnóstico frecuente en los servicios de atención primaria en salud, y según datos de la OMS, se encuentra entre los primeros cinco trastornos que generan mayor discapacidad de largo plazo y dependencia. (p. 2)

Es por ello, que esta situación problémica necesita ser abordada a manera de reflexión desde la fotografía y, de este modo, construir un ejercicio que aporte con un grano de arena en la generación de bienestar a través del reconocimiento individual de los estudiantes. Es así como la narrativa visual fotográfica, evidencia acciones para favorecer estados de ánimo; es ahí donde la fototerapia permite evidenciar su efecto con sus diferentes etapas. La conceptualización de la imagen que permite establecer criterios y argumentos a partir de la retórica de la imagen, la luz, el contexto, el maquillaje, las prendas de vestir, entre otros, logran canalizar conceptos que dinamizan el registro de esta iniciativa fotográfica, donde

la expansión de la misma alcanza lugares plástico sensoriales inimaginados para todos los partícipes del proyecto.

El Problema

Para iniciar con el planteamiento del problema, se cita el concepto de depresión según el Ministerio de Salud de Colombia (2017):

Una enfermedad que se caracteriza por una tristeza persistente y por la pérdida de interés en las actividades con las que normalmente se disfruta, así como por la incapacidad para llevar a cabo las actividades cotidianas, durante al menos dos semanas. No es un signo de falta de valor para soportar o hacer frente a situaciones difíciles. (p. 13)

Según cifras citadas por la Subdirección de Enfermedades no Trasmisibles, a través del grupo de Gestión Integrada para la Salud Mental, en el 2015, en Colombia se registraron 36.584 personas con depresión moderada, 8.385 personas con síntomas graves sin síntomas psicóticos, y 3.131 personas graves con síntomas psicóticos, de una población entre los 15 a 29 años de edad. En Nariño, esta población en el 2016, fue de 1.430 personas con situación de depresión moderada, datos que son alarmantes y que se deben analizar para contrarrestarlo.

Esta situación permite reflexionar sobre el estado de los estudiantes en Colombia, y cómo desde la fotografía expandida se puede contribuir, a manera de terapia, para evitar que los síntomas avancen. De este modo, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera la fotografía puede expandirse y contribuir en el estado emocional de las personas?

Metodología

La metodología utilizada en la investigación, se enfocó en la preparación y la indagación en términos de investigación-creación, partiendo del conocimiento explícito y el conocimiento práctico, que permiten incorporar la fijación del significado creativo y de innovación a la fotografía de retrato y su transformación en el desarrollo de objetos plástico sensoriales.

Según la docente Elsa Beltrán (2018), de la Universidad El Bosque, experta en investigación-creación, en una de sus conferencias realizadas en San Juan de Pasto en la Maestría en Diseño para la Innovación Social, precisa que las características de este proceso de investigación son de tres tipos: práctico, experiencial y cognitivo-afectivo. Estos rasgos permiten generar una aproximación al diseño participativo y a la percepción de la sociedad o grupo de estudio a partir de aspectos antropológicos, culturales, religiosos, sociales, económicos, entre otros, inscritos en un modelo de conocimiento que permita la exploración de conceptos y formas. Lo anterior como una oportunidad en el aporte al conocimiento y creación de artefactos.

Al tomar como referencia este parámetro investigativo, se dio inicio a un proyecto de investigación en el aula, que condujo al uso de la fotografía expandida con un valor social, mediante el desarrollo de estrategias creativas que permitieron su aplicación como terapia. Aunque se trabajó con los estudiantes de fotografía de tercer semestre, podría replicarse con otros grupos. Al tener en cuenta las características del proceso de investigación-creación, éstas se aplicaron en el proyecto de aula, enlazando lo práctico, lo experiencial y lo cognitivo-afectivo como estructura del mismo, teniendo en cuenta los procesos que se describen a continuación.

— Proceso referencial

Para la realización del proyecto, se hizo necesario comenzar por identificar el punto de partida en virtud de las bondades que se pueden especificar del uso de la fotografía expandida en asuntos de desarrollo social. Para ello, se tomó de la historia de la fotografía, un espacio que es motivo de inspiración en este estudio, la biografía de Julia Margaret Cameron, pionera de la fotografía de retrato, cuya historia de vida permite ver la fotografía de otra manera. En realidad, ella enfoca el concepto en asuntos de tipo emocional; en su biografía se encuentran narrativas donde la fotógrafa y su técnica retratista “supuso una destacada innovación en el aspecto estético de la fotografía. Cameron no se centraba en el detalle anecdótico, sino que trataba de captar la personalidad y el alma del individuo” (Herbert, 2017). Este aspecto es aquel que inspira en una época donde la tecnología permite evidenciar la alteración de verdades y realidades de la personalidad, como evidencia el concepto de la selfie. Pero, para ir más allá en esta morfogénesis conceptual, se hace necesario hablar de Julia Margaret Cameron.

Considerada como la pionera de la fotografía de retrato, nació el 11 de junio de 1815 en Calcuta (India). Hija de padre escocés y madre francesa, pertenecientes a la sociedad bengalí, fue educada en Francia hasta los 19 años. A los 21 años conoció a Sir John Herschel, un científico, astrónomo y conecedor de la fotografía. Herschel, quien más tarde dio a conocer el significado de positivo y negativo en fotografía, actuó en ocasiones como el asesor de Cameron en asuntos de la fotografía.

Cameron, casada con un hombre veinte años mayor que ella, excelente jurista y plantador de té, el abogado Charles Hay Cameron, vivió en la India hasta los treinta y tres años, después se trasladó con toda su familia a la Isla de Wight, en Inglaterra. Cameron tuvo seis hijos y otros adoptados, por este motivo vivía en un gran caserón, que siempre se encontraba lleno de poetas, artistas y científicos de la época victoriana. (Herbert, 2017)

A la edad de cuarenta y ocho años, le obsequian una cámara fotográfica como medio para entretenerse frente a una situación de soledad y tristeza por la cual atravesaba. Según Colorado Nates (2018): “No fue un regalo barato, costaba el equivalente a cuatro meses de salario de un campesino”. Sin embargo, el propósito del regalo era que podía divertirse tomando fotografías en sus momentos de soledad.

Sus familiares no se equivocaron, este hecho tuvo un fuerte impacto en Julia, lo cual hizo que se dedicara plenamente a la fotografía. Según el autor, su primera cámara fue “construida en madera con un objetivo de la marca Jamin, un equipo de revelado y gracias a la asistencia de John Herschel, en pocos meses dominó el proceso al colodión”.

Si bien era una mujer refinada perteneciente a la alta sociedad de la época, el ama de casa se transformó gracias a su empoderamiento con la fotografía, por lo cual tomó la decisión de adecuar el espacio que fue su gallinero en un laboratorio improvisado de fotografía, entre 1864 y 1874. Allí realizó sus obras fotográficas, en un primer momento registrando a sus familiares y amigos. En este lugar permanecía mucho tiempo, obligaba en ocasiones a las personas a posar por largos períodos de tiempo, para dar respuesta a sus inquietudes que posteriormente fueron asuntos de investigación frente al manejo de la luz y las placas.

Sus registros, en ese entonces, se inspiraron en obras de pintores románticos de la época, por lo cual trabajaba conceptos de alegoría, incluso en temas religiosos, como fotografías construidas. Estos trabajos causaron mucha admiración por los resultados que obtenía; pero, sobre todo, gracias a la empatía que tenía con las personas que fotografiaba y a su habilidad persuasiva para lograrlo.

De acuerdo al autor citado: “Julia Margaret se enamoró instantáneamente: ‘Desde el primer momento he manejado mi objetivo con tierno ardor’, escribió, ‘y se ha convertido para mí en algo vivo, con voz, memoria y vigor creativo’”. Pero, no solamente su contribución a la fotografía fue realizada desde el registro fotográfico del retrato trascendente, fue también el aporte del negativo permanente que la hizo famosa, trabajar con el colodión húmedo en condiciones de exteriores era realmente un proceso dispendioso y nada fácil de realizar. Al continuar con el autor, éste comenta: “Exigía carruajes llenos de químicos y un cuarto oscuro para procesar las placas antes de que secan”.

Para Cameron el proceso técnico de la fotografía le trajo varios reproches, incluso, el de no enfocar bien las imágenes. La historia cuenta que la fotógrafa contaba con el negativo en la placa de cristal ya revelada, donde debía realizar impresiones en papel a la albúmina, técnica introducida por L. D. Blanquart-Evard en 1850.

Este es un proceso complejo y exigente: un pequeño error en cualquier etapa de la preparación del negativo o el desarrollo de la impresión pueden afectar drásticamente el aspecto de la fotografía final y, como la Sra. Cameron descubrió, la permanencia del negativo. (Colorado Nates, 2018)

Cameron continuó sin desfallecer frente a las críticas del momento. Se dice que pagó a un modelo media corona por sesión fotográfica, situación que la conducía a pagar muchas coronas y horas, debido a la experimentación que la condujo a obtener su primera fotografía. Este resultado no se conoce ya que Cameron tocó el negativo y lo echó a perder, razón por la cual no fue impresa. Sin embargo, luego de muchos intentos logró el éxito.

La lectura de la biografía de Julia Margaret Cameron llevó a enlazar conceptos que resultaron adecuados para trabajar en los espacios académicos de fotografía. Es ahí donde se vinculó un aspecto importante, que es el Tableau Vivant, tema que para los registros de Cameron nunca pasó desapercibido. Este asunto fue su punto de partida, un tema conceptual en su propuesta fotográfica; según el autor citado: “Sus escenas son simbólicas, no hay en ella una intención de literalidad sino más bien una visión con una necesidad por conectar lo humano y lo divino”.

Lo que buscaba en cada registro, era la belleza interior de las personas, independiente de su clase social. Los géneros que la destacaron en su propuesta fotográfica fueron el Tableau Vivant y el retrato. En este último lo que más inquietaba a Julia, según Colorado Nates (2013), era plasmar el temperamento del retratado. Decía Cameron: “Cuando he tenido tales hombres frente a mi cámara, toda mi alma se ha dirigido al deber de registrar fielmente su grandeza interior, así como los rasgos externos” (Colorado Nates, 2018).

Este ejercicio académico, también se basó en lo que se ha visto de la obra de Cameron. Guadagnini (citado por Colorado Nates, 2018) comenta: “Ella también se dirigió a todos los temas desde un punto de vista dual. Por un lado, como los personajes de la narración y por otro, como individuos cuyo aspecto psicológico interior sondeó a través de las máscaras”.

Otro aspecto a tener en cuenta, es cómo el trabajo de Julia es considerado innovador, debido a que deja de lado los planos enteros y se dedica a los primeros planos y primerísimos primeros planos, al igual que da importancia a los aspectos escenográficos, la luz y los atuendos para la realización del registro. Desde esa perspectiva lograba registrar las emociones de las personas que registraba fotográficamente. La obra de Julia Margaret Cameron se enfoca, en más de un tercio de su obra, en dignificar a la mujer, su obra trata de mostrar su belleza en todo el sentido de la palabra.

— Proceso cognitivo-afectivo

Este proceso inició con la preparación fotográfica o pre-producción fotográfica. Para dar cuenta de la aplicación de estos conceptos que favorecen la construcción fotográfica de un concepto, es necesario vincular aspectos relacionados con la fotografía artística, la iluminación, el maquillaje y el estilismo que generan una atmósfera creativa para la realización fotográfica. Es ahí donde la experiencia fortalece la autoestima y el reconocimiento individual.

La pre-producción fotográfica permitió soñar y recrear escenarios positivos en las personas involucradas en este proceso. Entre tanto, llegó entonces, la situación del desarrollo fotográfico, lo que se refiere a la producción fotográfica, un evento que permite generar un escenario de protagonismo para la persona que realiza el ejercicio. Es ahí donde se evidenciaron situaciones de expresión única e inolvidable. Para ello, es importante tener en cuenta lo que significa el argumento del padre de la fotografía de calle y del fotoperiodismo, Henri Cartier-Bresson, a través de su postulado del Instante Decisivo. Para Cartier-Bresson

(citado en Camarzana, 2014), la fotografía tenía la capacidad única de capturar, suspender y mantener el tiempo de forma infinita a través de la imagen; él afirmaba: “La fotografía es, para mí, el impulso espontáneo de una atención visual perpetua, que atrapa el instante y su eternidad”. Si bien este argumento es propio de la fotografía de calle, su criterio es pertinente para el ejercicio fotográfico en general, independiente de su tipología; este aspecto permite no descuidar ningún detalle.

En esta investigación, y de este modo, se logró estimular al fotógrafo en todo el ejercicio sobre el registro para lograr captar la belleza o lo inusual de la misma en un tiempo dado. Pero, si este criterio va ligado en asuntos de empoderamiento y autoestima a través del reconocimiento de sí mismo en la fotografía de retrato o auto-retrato, la pregunta es: ¿Cómo ligar y enlazar dichos criterios? Pues bien, para lograr canalizar cada paso y argumentarlo como parte de un proceso metodológico que permita su replicabilidad, es necesario tener claro los conceptos de autoestima y empoderamiento.

Según Branden (1994):

Un concepto breve de una buena autoestima es creer en uno mismo, en nuestros propios ideales, en nuestra persona para poder lograr ser merecedores de nuestra propia felicidad. Es generar tu propia motivación para mostrarte realmente cómo eres. Todo ello influye mucho en nuestros actos, en cómo nos realizamos y vemos las cosas. (p.22)

A su vez, Palladino (1998) comenta que: “La autoestima es consciente e inconsciente. Es una evaluación constante de uno mismo. Una creencia de lo que usted puede hacer y de lo que no” (p.4). Branden, por su parte, continúa diciendo al respecto:

Este término es definido como un sentimiento de confianza en sí mismo, de poder analizar, pensar y es la capacidad que se tiene para poder lograr los objetivos propuestos, para así poder vencer todo tipo de obstáculos que se nos pueda presentar en nuestras vidas. Es el sentimiento de ser felices, valorados, respetables y dignos de poder mostrar tal cual somos con nuestras necesidades y carencias. (p.21)

Para terminar esta parte, el Diccionario Webster (citado en Palladino, 1998), señala que: “La autoestima es confianza en sí, tener valía propia. Significa respetar a otros y tener un sentido de armonía y paz interna” (p.3).

En términos de empoderamiento, se ha discutido su definición por su relación con el feminismo, por lo cual se encuentran distintas definiciones; una es la de Walters (1991):

Ayudar a las mujeres a desarrollar las habilidades necesarias para hacer valer sus derechos (...) y cambiar el comportamiento opresivo (...) construir una red nacional [e internacional] de mujeres y hombres (...) [y] ayudar a la construcción de una comunidad democrática, de una organización de trabajadores y de una sociedad civil fuerte que pueda impulsar el cambio.

Po su parte, Sharma (1991) argumenta:

El término empoderamiento se refiere a una gama de actividades que van desde la *autoafirmación individual* hasta la resistencia colectiva, la protesta y la movilización para desafiar las relaciones de poder. Para los individuos y los grupos en los que la clase, la raza, la etnia y el género determinan su acceso a los recursos y al poder, el empoderamiento comienza cuando reconocen las fuerzas sistémicas que los oprimen, así como cuando actúan para cambiar las relaciones de poder existentes. El empoderamiento, por tanto, es *un proceso orientado a cambiar la naturaleza y la dirección de las fuerzas sistémicas, que marginan a la mujer y a otros sectores en desventajas en un contexto dado.*

Con ello se discute de manera reflexiva, cómo en la actualidad se encuentran los estudiantes desde una perspectiva emocional, donde una sociedad que se encuentra en descomposición les puede aportar para que puedan estar en armonía. O, cómo ellos asumen los retos de la vida para estar en armonía.

¿Cómo se sienten consigo mismos? ¿Hay baja autoestima? ¿Por qué los defectos priman? La discusión puede ser amplia; sin embargo, surgió la hipótesis en la que se plantea cómo a través de la fotografía se puede lograr visualizar otro escenario que inyecte motivación para acrecentar la autoestima y el empoderamiento. Esta hipótesis de acción solamente logró evidenciar sus resultados a través de la práctica. El ejercicio es cómo establecer empatía con los estudiantes para lograr resultados que conduzcan a una replicabilidad social. Para ello, fue necesario conocer los conceptos que permitieron evidenciar lo que es la fortaleza, el reconocimiento, la confianza en sí mismo, tener sentido de armonía y paz interna, con el propósito de realizar la construcción fotográfica del yo, único y original, para fijar el valor de la persona como individuo desde sus valores individuales.

Para Florián Bocanegra, en el análisis de la ética, la moral y los valores, al tomar como referencia el pensamiento de Foucault, la ética es considerada como la relación con uno mismo, es la relación con el otro, si la racionalidad del cambio de pensamiento y de espíritu individual así lo permite. Construir la apropiación de una actitud ante uno mismo, mirarse a uno mismo y construir de manera bondadosa y estética la existencia propia, logra construir el dominio de sí, para evocar lo que se define como el arte de vivir. Gobernarse de manera individual permite ser libre y tener el poder suficiente para fijar normas y leyes que permitan vivir en armonía consigo mismo y con los demás.

En este orden de ideas, se propuso un ejercicio de encontrarse con el yo individual, para dar inicio a una actividad que permitió mirarse de manera propositiva. En un primer momento, fue necesario realizar una lista de cualidades que cada cual posee. Ese listado hizo posible que los estudiantes se vieran en positivo. Posteriormente, se consideró importante establecer relaciones conceptuales y objetuales con lo que otras personas veían y valoraban de los estudiantes como seres humanos, amigos, profesionales, hermanos, esposos, otros. En este sentido, la ventana de Johari es pertinente para enlazar dicha actividad para conocer cómo a través de un cuadrante, el feedback sobre los comportamientos, son vistas las

personas y analizar aspectos que se quiere proyectar. Los psicólogos Joseph Lyft y Harry Ingham fueron quienes proyectaron esta herramienta, denominada la ventana de Johari, como instrumento para analizar e identificar cómo van las relaciones interpersonales. En él se puede identificar las áreas ocultas o ciegas en cuanto a la percepción que los demás tienen sobre personas determinadas. Es un mecanismo que facilita lograr empatía, autenticidad y respeto consigo mismo y con los demás, por lo cual evita usar máscaras o actitudes perjudiciales que afecten la congruencia de la autenticidad.

— Proceso practico-experiencial

Después de realizar este proceso, se definen los conceptos que se pretenden registrar en la producción fotográfica.

Concepto a utilizar:

Descripción: ejemplo: delicad@ y tiern@, soñador@, tranquil@, reflexiv@, fuerte.

Objetos: lirios blancos, color blanco, brillos.

Con los conceptos mencionados anteriormente, se recreó la imagen. Es ahí donde, además de fortalecer la autoestima, la imagen debió trascender, situación que condujo a intervenir la imagen desde la foto ilustración, la ilustración, el collage y el fotomontaje. Así, los conceptos cobraron una dinámica especial para quien analizó su interioridad traducida en una imagen que perpetúa un sentimiento de bienestar. Desde esta perspectiva la imagen del empoderamiento cobró un matiz de vitalidad especial. Los resultados desde la validación son motivación para el mejoramiento de la autoestima y el empoderamiento. Es por ello, que el proyecto trascendió, sin dudas, a un escenario social.

Según la Asociación Psicológica Americana (APA, 2018), la terapia:

Es un tratamiento que busca estimular pensamientos, sentimientos y sensaciones (...) tiene que ver en primer lugar con un acto de darse un momento para ocuparse de sí mismo y atender lo que ocurre en la vida, lo que no marcha bien o lo que se ha complicado (...) es emprender un proceso de cambio (...) Es un camino en el que uno puede permitirse dejarse ir, decir lo que uno piensa y siente realmente sin tener miedo de ser juzgado o criticado.

Con estas definiciones, el ejercicio dio cuenta de sus aportes a manera de terapia, no solamente en asuntos relacionados con la producción fotográfica de la persona que se convirtió en modelo y disfrutó de un momento de reencuentro e individualidad, para nutrirse a través de su propia imagen. El ejercicio también influyó como terapia en la persona que registró, pues tuvo la posibilidad de apropiarse del momento para lograr, a través de la fotografía, la creatividad y la dinámica suficiente para conectarse con el otro y ayudar a encontrar momentos de alegría y felicidad. Si fuese auto retrato la dinámica de reencontrarse vendría en doble vía, con el ejercicio de la producción y la post-producción.

— Validación de la experiencia

Para la validación se usó una pequeña encuesta en la que se preguntó cómo el ejercicio aportó en la autoestima de cada estudiante. De 24 personas, los resultados fueron los siguientes:



Figura 1. Encuesta del ejercicio sobre autoestima.

Resultados y Discusión

La investigación piloto permitió descubrir los pasos metodológicos que favorecen la construcción de la imagen en favor del empoderamiento y la autoestima. Además, analizó lo sugerido por el 8,4% de los participantes en cuanto a la inclusión de otras técnicas orientadas a la etapa de construcción de imagen, como la dirección de fotografía y la edición.

El proyecto, realizado con 24 personas, como población de estudio, determinó un 83,3% que afirmó sentirse bien con el ejercicio, situación que evidenció la existencia de un instante decisivo de alegría o felicidad en el reconocimiento del Yo, que además se perpetúa a través de la imagen y en el desarrollo de propuestas plásticas sensoriales. Dicha instancia aportó en asuntos de replicabilidad para acciones sociales, las cuales son tema de la segunda fase de este proyecto de investigación, que ya se encuentra en marcha. Fue importante conocer para este proceso que solamente el 4,1% de la población, equivalente a una persona, no le interesó el ejercicio, porque no le gusta la fotografía y porque el ejercicio le pareció aburrido.

Aunado a ello, se logró integrar este propósito con el desarrollo de productos enfocados hacia el mismo fin, que nacieron del mismo punto de partida y donde las áreas del conocimiento en Diseño Gráfico y Diseño Industrial trabajaron de la mano. Como resultado se puso a disposición el correo electrónico de la investigadora para sugerencias y debate.

Conclusiones

La fotografía, como medio de expresión, se convirtió en un medio para encontrar momentos de felicidad, lo cual evidenció a través de la imagen sentimientos y emociones del ser humano, permitiendo disfrutar la esencia del individuo. De este modo, se reconoció su belleza, tanto por quien lo registró fotográficamente como por el individuo registrado. Se justificó a la fotografía como terapia emocional.

El ejercicio conoció registros conceptuales del yo, para evidenciar aspectos que cada estudiante logró percibir de sí mismo, independientemente de las dificultades por las que estén pasando. Logró plasmar cosas positivas, para permitir sentirse mejor anímicamente.

La imagen se expandió en diferentes escenarios. Para esta experiencia investigativa se tradujo en artefactos plástico sensoriales, donde el proceso creativo se configuró en conceptos de diseño como la recreación fotográfica conceptual, la construcción de imagen, simplificación de la imagen y conceptos retóricos vitales para la construcción de los elementos plástico sensoriales, originales y con nombre propio.

La investigación se amplió hacia el trabajo con una comunidad vulnerable, mujeres que han sufrido algún tipo de violencia, en la que se aplicó la misma dinámica realizada con los estudiantes, con la diferencia de que la expansión de la fotografía dejó como resultado iniciativas de emprendimiento.

Bibliografía

- American Psychological Association (APA). (2018). Entendiendo la Psicoterapia. Recuperado de <https://www.apa.org/centrodeapoyo/entendiendo-la-psicoterapia>
- Batliwala, S. (1997). El significado del empoderamiento de las mujeres: nuevos conceptos desde la acción. Recuperado de http://www.congresoed.org/wp-content/uploads/2014/10/D4_Batliwala_1997.pdf.
- Beaumont, N. (2003). Historia de la fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.
- Beltrán Luengas, E.M. & Ballesteros Mejía, M. (2018). ¿Investigar creando? Una guía para la investigación-creación en la academia. Bogotá, DC.: Universidad El Bosque.
- Bravo, J. (2010). Fotografía expandida. Recuperado de http://www.ub.edu/masterprodart_ati/wp-content/uploads/2013/01/Jos%C3%A9_Luis_Bravo_investigaci%C3%B3n.pdf
- Colorado Nates, Ó. (1 de diciembre, 2018). Historia de la Fotografía. 400 hitos en la historia de la fotografía [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://oscarenfotos.com/2018/12/01/400-hitos-en-la-historia-de-la-fotografia/>
- Colorado Nates, Ó. (27 de octubre, 2016). La Imagen Expandida: Introducción, arqueología y aplicación [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://oscarenfotos.com/2016/10/27/la-imagen-expandida-introduccion-arqueologia-y-aplicacion/>
- Colorado Nates, Ó. (7 de enero, 2016). Lectura fotográfica: el minuto de oro [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://oscarenfotos.com/2016/01/07/lectura-fotografica-el-minuto-de-oro/>

- Colorado Nates, Ó. (7 de marzo, 2015). El foto-ensayo: temas, sujeto y narrativa [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://oscarenfotos.com/2015/03/07/el-foto-ensayo-tema-sujeto-y-narrativa/>
- Herbert, E.W. (enero, 2017). Julia Margaret Cameron en Ceilán (Trad. E. Vega). *Infolio*, 8. Recuperado de <http://www.infolio.es/articulos/herbert/cameron.pdf>
- Ministerio de Salud. (marzo, 2017). Boletín de salud mental. Depresión. Subdirección de enfermedades no transmisibles (Boletín No. 1). Recuperado de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/ENT/boletin-depresion-marzo-2017.pdf>
- Sánchez Pilonieta, A. (julio-diciembre, 2002). Dispositivos de empoderamiento para el desarrollo psicosocial. *Universitas Psychologica*, 1(2), 39-48. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/647/64701206.pdf>
- Suter, G. (abril, 2013) Imagen Expandida. Recuperado de <https://centrodelaimagen.files.wordpress.com/2013/04/imagen-expandida-suter.pdf>

EMPODERAMIENTO COMUNITARIO COMO EJE TRANSFORMADOR EN LOS PROCESOS DE INNOVACIÓN SOCIAL

Entorno Ambiente

Katherine Elizabeth López Pabón

kaatheelopez06@gmail.com

Jessith Fernando Guerrero Escobar

jfg.caos@gmail.com

Universidad de Nariño.

Pasto, Nariño.

Palabras Clave:

Co-diseño, co-creación,
empoderamiento comunitario,
estrategias metodológicas,
innovación social, laboratorios
ciudadanos, valor público.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.27>

Resumen

El artículo hace parte de un proceso que, más allá de un ejercicio académico, quiere aportar desde la investigación-creación, con una estrategia metodológica para el desarrollo de procesos de innovación social desde y para las comunidades rurales del Departamento de Nariño. Con una población mayoritariamente rural, Nariño, históricamente, ha sufrido problemáticas ambientales y sociales; pero, cuenta con potencialidades como la biodiversidad, su gente y cultura, entre otras características que pueden ser fortalecidas mediante estrategias de innovación social en el contexto rural. Por tanto, es necesario proyectarse al cambio mediante nuevos procedimientos y métodos que busquen respuestas alternativas a problemáticas comunes, al permitir la interacción entre las personas y agentes externos con capacidades y habilidades técnicas, que procuren el empoderamiento comunitario y su valor público, mediante el co-diseño, la experimentación y la implementación de prototipos, para estimular la colaboración y brindar nuevas habilidades que ofrezcan mayores posibilidades para el desarrollo local, en articulación directa entre la comunidad, la academia y las instituciones. La innovación social para el desarrollo integral y cultural de las comunidades rurales, surge a partir del empoderamiento comunitario; para ello es indispensable desarrollar estrategias metodológicas basadas en el concepto de laboratorios ciudadanos, aplicados mediante manuales de experiencias tipo kit de herramientas, que permitan acceder al conocimiento y, así, generar, desde las habilidades personales, alternativas a dichas problemáticas, teniendo en cuenta los liderazgos y sus acciones enfocados en la transformación comunitaria.

Introducción

“En 2017 aumentó el abismo entre millonarios y pobres”, fue el título del artículo del periódico El Tiempo del 27 de enero de 2018, firmado por Armando Neira. Allí se expone cómo en el Foro Económico de Davos se dio a conocer por parte de Oxfam el informe sobre desigualdad, cuyo propósito era hacer campaña por un futuro más justo. En el artículo se resalta que:

El 82 por ciento de la riqueza mundial generada durante 2017 fue a los bolsillos del 1 por ciento más rico de la población, mientras el 50 por ciento más pobre –3.700 millones de personas– no recibió nada de dicho crecimiento.

De acuerdo a lo anterior, también es pertinente citar a Barroso (2011), quien menciona: "La crisis financiera y económica hace que la creatividad y la innovación en general y la innovación social en particular sean aún más importantes para fomentar el crecimiento sostenible, empleo seguro e impulsar la competitividad" (p.1).

En el contexto nacional, según el informe sociodemográfico que hace el Departamento Nacional de Planeación (DNP, 2015), Nariño tiene un 53% de población mayoritariamente rural y es, por tanto, fundamentalmente agropecuario. Históricamente ha sufrido un aislamiento geopolítico que ha conllevado a muchas problemáticas sociales y económicas,

como la pérdida del relevo generacional en el campo, de saberes ancestrales, el abandono de la agricultura familiar, el deterioro de la cultura y la autonomía campesina. Tales factores son generadores, entre otros, de la pobreza rural que inhibe el desarrollo óptimo del sector agrario. Además, ha sido un departamento azotado por la violencia y las prácticas ilícitas que han generado desigualdad e inequidad en las comunidades y, sobre todo, le han quitado valor y dignidad al campesino, impidiendo la transferencia de conocimiento y limitando la divulgación de los procesos que se llevan a cabo en el territorio.

Por consiguiente, se han debilitado las capacidades de las personas para afrontar sus propias problemáticas, llevándolas a una práctica sociocultural conformista, apática y cómoda, en donde la única manera de sobrellevar dichas problemáticas ha sido mediante el asistencialismo estatal, institucional y politiquero, rodeado de un halo de corrupción constante. Estas prácticas sólo se han centrado en el ejercicio de la ejecución de programas asistencialistas, sin tener en cuenta una real participación de las comunidades en la gobernanza territorial que les permita incidir en la formulación, desarrollo y ejecución de programas integrales para garantizar sus derechos y una vida digna. Sin embargo, y frente a esas problemáticas, Nariño tiene muchas potencialidades para superarlas. Cuenta con una situación geopolítica privilegiada, posee riquezas naturales, lo que lo hace un departamento altamente biodiverso. Esencialmente cuenta con una población caracterizada por su gran ingenio, laboriosidad y, sobre todo, por un amplio sentido de solidaridad y cooperación social.

Velásquez (2003) menciona que la participación de la comunidad se convierte en un medio para la formulación, discusión y adopción de los grandes consensos sobre el desarrollo y la convivencia en el territorio, lo que equivale a un ejercicio de empoderamiento de una comunidad en la toma de decisiones para lograr una transformación efectiva y significativa en su diario vivir.

Para el desarrollo del proceso se ha tenido en cuenta datos tales como el Índice de Necesidades Básicas insatisfechas (INB), extraído del Plan de Desarrollo 2016 – 2019 del Departamento de Nariño, el cual menciona que entre 1993 y 2005 ha pasado de 56.31% a 43.79%. Se nota una reducción en el porcentaje, pero aun así dicho nivel sigue siendo alto. También se puede mencionar que en el informe Plan de Energización Rural Sostenible (PERS) de 2014, para el Plan Nacional de Desarrollo 2014 – 2018, se muestra que el índice de vulnerabilidad en los municipios más rurales de Nariño es de 53,2 %, y el índice de vulnerabilidad en los municipios menos rurales es de 51,8 %, siendo mayor al índice promedio nacional. Por tanto, los municipios del Departamento de Nariño tienen un alto grado de vulnerabilidad que se entiende como la escasez de recursos y deficiente infraestructura, entre otros.

Para abordar este punto, se hace necesario referirse también a los distintos procesos que se han llevado a cabo en el Centro de Innovación Social de Nariño (CISNA), como el *AntiHakaton*, visualización analógica de problemáticas específicas que referencia poblaciones y comunidades en el territorio nariñense. Igualmente, ejercicios como el denominado Innovación Social para el Agro (SURCO), enfocado en la investigación del campo nariñense y sus características. Y el proceso de construcción participativa y

colaborativa de la Política Pública de Innovación Social de Nariño (POLISIS), desarrollada en talleres con representantes de los 64 municipios del Departamento de Nariño, en más de 20 mesas de trabajo en las 13 subregiones del mismo, con una participación de más de 1.700 personas. Estas determinaron la importancia que tiene la innovación social y lo que eso implica en el desarrollo territorial a partir del empoderamiento comunitario. En tal sentido, se estableció la implementación de estrategias que puedan dar herramientas a las comunidades para que puedan generar nuevos proyectos y alternativas de solución que mitiguen algunas problemáticas en sus contextos cotidianos.

Innovación Social en el Territorio Rural

Para Baskerville (1999) la Investigación para la Acción parece ser perfectamente adecuada para llevar a cabo una investigación conjunta, la experimentación, la evaluación y las actividades de validación en un laboratorio ciudadano, centrándose en las acciones de colaboración entre las personas con las comunidades en la búsqueda de soluciones a problemas reales. El investigador participa activamente en el proceso, sin alejarse del contexto, obteniéndose un beneficio esperado en la investigación y los conocimientos para la comunidad, los cuales se pueden aplicar de inmediato.

Por otra parte, está la Investigación-creación, en el modelo propuesto por Findeli, Brouillet, Martin, Moineau y Tarrago (2008, citados en Delgado, Beltrán, Ballesteros & Salcedo, 2015), en donde se exponen dos consideraciones que permiten entender la investigación en el proceso creativo:

La primera, denominada multidisciplinar, cuya meta es la producción de conocimiento, consiste en la conceptualización de una problemática compartida y conocida por todas las disciplinas que han acordado trabajar un proyecto determinado; esto implica una integración de las diferentes visiones que cada disciplina tenga del fenómeno que se quiere abordar y no una mera yuxtaposición de diferentes puntos de vista. La segunda dimensión es denominada transdisciplinar y consiste en que el conocimiento entregado por las disciplinas analíticas debe ser “trans-formado” para que pueda concretarse en una acción, de manera que el conocimiento sea relevante para el usuario final, y no solamente para la comunidad científica.

A partir de estas metodologías, los procesos de inmersión en diferentes comunidades del Departamento de Nariño, con ejercicios de empatía y el análisis de las investigaciones realizadas a través de los procesos ejecutados por el Centro de Innovación Social, se ha descubierto que “hay un gran número de personas que trabajan en procesos sociales con componentes innovadores y de empoderamiento comunitario que no llegan a ser concluidos porque van perdiendo valor en su desarrollo”. Dicho de otra manera, son experiencias propias de líderes comunitarios que se dejan de lado al no adquirir valor ni la importancia que se les debería dar. Terminan, entonces, por ser sólo prácticas irrelevantes en el territorio, pero que realmente ya son un trabajo adelantado por la misma comunidad para resolver algunas problemáticas que se suscitan en sus contextos diarios, usando sus propios recursos, su propio ingenio y creatividad para hacer lo que pueden. Ese necesario valor social de empoderamiento y apropiación de conocimientos se podría

generar a través de estrategias metodológicas, como son los laboratorios ciudadanos contextualizados en la cultura y el territorio. De esa manera, se fomentan las interacciones con personas que puedan ser expertas en determinados temas relacionados con el quehacer rural y puedan fortalecer, potenciar y acelerar esos procesos mediante el intercambio de saberes, la experimentación y el prototipado. Además, se visibilizan procesos innovadores para ser promovidos y replicados, buscando que estos proyectos sean conocidos por más personas y puedan implementarlos en sus propios territorios.

Grupos de Interés

Líderes comunitarios, familias campesinas, promotores de procesos sociales y asociaciones comunitarias son quienes vivencian y evidencian las problemáticas del territorio en su contexto cotidiano, y quienes deberían llevar a cabo programas, planes o proyectos que permitan el empoderamiento comunitario mediante estrategias metodológicas de trabajo colaborativo y co-creación. Se generan así respuestas alternativas a dichas problemáticas.

Como estudio de caso se propuso a una asociación campesina comunitaria denominada Asociación de Cafeteros de la Vereda El Páramo del Municipio de Taminango (ASOCAMPAT), al norte de Nariño. Ésta tiene como su centro de trabajo una finca que se ha convertido en el imaginario de la comunidad de la vereda como un lugar de desarrollo. A pesar de ser privada, su propietario, don Héctor Erazo, ha permitido que todo aquel que quiera recuperar la dignidad de ser campesino pueda usar el espacio para desarrollar procesos comunitarios y ser bienvenido. Además, se le brinda el apoyo necesario para que aprenda métodos y técnicas para *vivir bonito*, como dice el mismo señor.

En aquel lugar y por iniciativa de su líder se pretendió recuperar las costumbres campesinas y darle valor a su ser rural. A través de la siembra de café han llevado a cabo procesos de innovación en cuanto a prácticas sostenibles y limpias, para poder producir un café especial de alta calidad. El lugar cuenta con un laboratorio de catación de café, procesos de purificación de aguas residuales del ejercicio cafetero. Por lo tanto, era necesario, en voz de sus propios habitantes, que los procesos *sean fortalecidos*, ya que ellos no tienen muchas posibilidades de salir a los centros urbanos y asistir a la academia especializada, aunque sí una completa disposición de aprender nuevas técnicas y confrontar sus saberes para fortalecer y potenciar las prácticas que tal vez les ha llevado mucho tiempo descubrir. Con la ayuda de estas interacciones redescubrieron cómo acelerar los procesos y generar nuevas habilidades para solventar sus problemáticas, mediante respuestas alternativas en camino hacia un *vivir bonito*.

Empatía e Inmersión

Es verdad que el Departamento de Nariño, culturalmente cuenta con ejercicios de participación comunitaria como las mingas, en donde todos se unen para colaborar en la construcción de bienestar social, no sólo en infraestructura sino, también, en el cuidado de los habitantes comunes y del pensamiento. Precisamente, es de suma importancia recuperar esas actividades culturales y esos imaginarios colectivos para potenciarlos hacia el empoderamiento y el desarrollo integral de las comunidades, sin tener que depender exclusivamente de las instituciones y sus recursos.

En primera instancia, para reducir las barreras de trabajo con la comunidad de dicha asociación, se realizó una actividad previa al proceso creativo denominada fase de empatía (taller realizado en la comunidad como inmersión y auto-reconocimiento). Este encuentro se llevó a cabo a través de ejercicios didácticos basados en la metodología de innovación social FEELING, en donde las personas se auto-reconocen como actores principales dentro del proceso y reconocen sus habilidades como principal aporte a la construcción colectiva y al trabajo colaborativo.

Resultados del taller:

- Se definieron sistemas a través de la experimentación a prueba y error se aprende, generando procesos de innovación que les ha llevado muchos años de experiencia.
- Los recursos que utilizaron son propios, los conocimientos son transferidos entre generaciones, trayendo consigo varias evoluciones. Después de tener éxito con la experimentación se celebró y se compartió con la comunidad.
- El quehacer y el trabajo diario fueron parte del tiempo de ocio, pues su trabajo los motivó a seguir adelante y progresar como asociación y familia.
- La creatividad hizo parte de la disciplina y desde ahí se implementó el saber.
- La idea de dibujar y colorear nuevamente resultó un poco difícil, porque les asustó expresar sus conocimientos a través de dibujitos, pero los motivó a intentar resumir todo lo que pensaban en unos pequeños trazos.
- Después de la guía de súper-poderes que realizaron, todos quedaron con poderes (habilidades) que no conocían, lo cual quieren seguir utilizando para ser grandes súper héroes y cambiar poco a poco su comunidad.
- Durante el desarrollo del taller muchos se encontraban felices y motivados.
- Ellos expresaron que es mejor prestar atención a cada detalle de la experimentación y que luego de especializarse en el conocimiento podrán realizar una réplica.

Una vez superadas las barreras y creados lazos de afecto, se hizo un levantamiento de la línea base y el estado actual de la comunidad, caracterizando sus condiciones socioculturales, de trabajo comunitario y, principalmente, de percepción de la innovación social como herramienta para el desarrollo de procesos colaborativos. Así se tuvo una perspectiva inicial, sobre la cual realizar las mediciones y determinar los indicadores de impacto a corto plazo, descubriendo los siguientes efectos:

- Las personas fueron conscientes de que los procesos políticos y administrativos de las instituciones han convertido a la ciudadanía en agentes pasivos, que solo son receptores, en muchos casos indiferentes e insatisfechos de los proyectos que se ejecutan en sus territorios.
- Fue muy importante la presencia de representantes y líderes de grupos comunitarios, puesto que a partir de su actuar en la comunidad se han generado nuevos procesos sociales. Los participantes expresaron la necesidad de que se valide y fortalezca tanto a líderes como a sus procesos, mediante nuevas metodologías y herramientas que ayuden a generar cambios y, sobre todo, a activar la participación comunitaria.
- Desde la ciudadanía existe la necesidad de realizar procesos de empoderamiento comunitario, fomentando una cultura que se proyecte al cambio, con nuevos métodos y nuevas formas de pensar, manteniendo las raíces y recuperando esos saberes ancestrales del territorio. Es ahí donde cobra pertinencia la implementación de proyectos creados desde la base, a través de estrategias de innovación social que se ejecuten en las comunidades buscando un bienestar integral de la sociedad.
- Siempre es de gran importancia dar valor a la participación y a la toma de decisiones en comunidad, generando estrategias de encuentro e interacción entre los habitantes del territorio y agentes externos con actividades culturales y de activación comunitaria, que fortalezcan sus habilidades, capacidades creativas y propositivas. De este modo, la comunidad colabora, propone, experimenta y gestiona a través de sus propios medios alternativas de solución a problemáticas que ella misma es capaz de focalizar.

Propuesta de Empoderamiento Comunitario

El empoderamiento es un concepto relevante y transversal en el proceso de desarrollo social sostenible; es una traducción literal de la palabra inglesa *empowerment*, término que ha ganado importancia a partir de la década de los ochenta en temas relacionados con las luchas feministas, especialmente en la Conferencia Mundial de las Mujeres de Naciones Unidas, realizada, una en Nairobi (1985) y otra en Beijing (1995).

A este respecto, Foucault (1999) afirma que el empoderamiento va más allá de la acción del poder y se suscita, más bien, en los procesos de creación y fortalecimiento de las condiciones propias de un individuo o de un colectivo en sus contextos materiales y subjetivos, incentivando su participación y la toma de decisiones. Así mismo, en el control, uso y acceso a los recursos para crear un entorno de bienestar.

El empoderamiento comunitario rural, entonces, implica la gestión de herramientas para el desarrollo de proyectos comunitarios y colaborativos mediante procesos de innovación social. Por consiguiente, requiere potenciar y fortalecer las habilidades comunitarias para consolidar un movimiento social más efectivo, apoyado en la autodeterminación

de las personas, buscando su propio desarrollo y bienestar claramente articulado con las instituciones y agentes que hagan frente a la exclusión social, la estigmatización, la discriminación y la vulneración de los derechos humanos.

Es así, como el configurar una estrategia metodológica genérica para el desarrollo de procesos de innovación social en las comunidades, anclados a procesos reales y contextualizados en el territorio, bajo el concepto de laboratorio ciudadano y mediante herramientas didácticas, permitió lograr el empoderamiento comunitario y una efectiva apropiación de conocimientos en la interacción con personas externas. Para llevar a cabo dichos procesos paso a paso, liderados por representantes de las comunidades, se buscó también la apropiación práctica de estas estrategias desde sus saberes, quehaceres y recursos, con sus capacidades y habilidades, generando puntos de desarrollo y la construcción de tejido social alrededor de un buen vivir.

Las mesas de trabajo para la construcción de la política pública de innovación social, permitieron reconocer este deseo en los líderes del Departamento, puesto que su sentir siempre fue el poder contar con herramientas o mecanismos que les ayuden a realizar su proceso en comunidad y buscar de una manera efectiva la vinculación de otros actores para trabajar allí en su territorio donde se suscitan las problemáticas.

Investigación y Desarrollo de la Estrategia Metodológica

Una estrategia metodológica para el desarrollo de procesos colaborativos de innovación social en entornos rurales, fortalece las capacidades y habilidades creativas de la ciudadanía para afrontar problemáticas en comunidad. Esto se logra con la creación de respuestas alternativas en sus contextos cotidianos, fomentando el empoderamiento comunitario frente a su propio desarrollo. Para ello, es importante la apropiación del conocimiento, el co-diseño, la adaptación de tecnologías a bajo costo y el desarrollo de prototipos. Todo esto bajo una cultura libre que facilite la intervención de comunidades específicas con potencial de trabajo comunitario, las cuales posteriormente sean promotoras y replicantes de esos procesos, apoyando así a nuevas asociaciones comunitarias y a nuevos líderes.

Es así como la primera fase del proceso cubrió la investigación acerca de los laboratorios ciudadanos y sus distintas configuraciones para determinar las características relevantes y aplicables en un proyecto de diseño. Así se estructuró una nueva estrategia metodológica traducida en un artefacto tipo libro objeto (manual de herramientas creativas y experiencias de uso), que permitió a las comunidades desarrollar procesos de innovación social en el territorio de una manera eficiente, organizada y práctica, con recursos que tenían a la mano. De este modo se sirvieron de las tecnologías sociales, digitales y de comunicación para desarrollar, en conjunto con colaboradores, respuestas alternativas a problemáticas que habían focalizado en sus territorios.

En la segunda fase se realizó el testeo e implementación de esta estrategia y de su caja de herramientas con una comunidad como caso de estudio, para lo cual se abrió una convocatoria a colaboradores y voluntarios que estén dentro de unos roles específicos, con capacidades y habilidades determinadas bajo unos perfiles requeridos para abordar las problemáticas que la comunidad designe como ejercicio de pilotaje. Fueron ellos quienes aportaron con sus capacidades a la co-creación de un prototipo como respuesta alternativa a dicha problemática, todo esto bajo un modelo de laboratorio ciudadano realizado en el contexto.

Se trató, pues, de una residencia de trabajo en el territorio donde se suscitan las problemáticas y en donde la comunidad aportó con estadía y manutención a los colaboradores y estos, a su vez, con sus conocimientos, experticia, tiempo y energía para desarrollar dicho proceso de innovación social por medio de la estrategia metodológica que se propuso.

Input	Actividades	Output	Outcomes	Impacto
<ul style="list-style-type: none"> - Integrantes asociación ASOCAMPAT - Líderes comunitarios - Colaboradores y voluntarios - Finca Asocampat en el páramo de Taminango - Aliados estratégicos CISNA Y fundación social - Recursos logísticos. - Transportes. - Material de trabajo didáctico. - toolkit, herramientas metodológicas. - Material de prototipado 	<ul style="list-style-type: none"> - Mapeo y selección de problemáticas por parte de la comunidad. - Jornada de creación de retos de trabajo - Jornada de autogestión de recursos - jornada de ideación, experimentación y co-diseño - construcción, testeo e implementación del prototipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Mapa de problemas construido colaborativamente - Fichas de caracterización de las problemáticas seleccionadas. - Guías con Retos de diseño propuesto en comunidad. - Fichas de autorreconocimiento de capacidades y habilidades de las personas. - Ideas y propuestas por grupos de trabajo - Prototipos construidos y testeados por grupo de trabajo - Implementación de prototipo funcional 	<ul style="list-style-type: none"> - Participación de la comunidad frente al emprendimiento de procesos de innovación social. - Propuestas alternativas de solución a partir de retos de trabajo colaborativo e inteligencia colectiva - Personas con capacidades y habilidades para desarrollar tareas comunitarias. - Desarrollo de actividades comunitarias en pro de nuevos proyectos sociales 	<ul style="list-style-type: none"> Empoderamiento comunitario fortalecimiento capacidades y habilidades, creativas y de recursividad. apropiación del conocimiento en co-diseño Capacidad de afrontar problemas en comunidad. Capacidad de trabajo colaborativo

Tabla 1. Testeo e implementación de estrategia

¿Qué es un Laboratorio Ciudadano?

Se trata de un espacio de creación colaborativa que propicia el empoderamiento social y territorial, donde la comunidad identifica y propone respuestas alternativas a problemáticas o necesidades sociales no satisfechas de su entorno, a través de la co-creación con equipos multidisciplinares, en temas relacionados a retos definidos por la ciudadanía, generando un ambiente para el intercambio de saberes, experimentación y producción de prototipos como un factor decisivo en la construcción social. “Si en los laboratorios ciudadanos no se hace un esfuerzo también de aterrizar las soluciones, de prepararlas para acelerar su traslado a la realidad, vamos a convertirlos en espacios aislados y sin incidencia en las políticas públicas” (Rey, 2018).

El Comúnlab Rural: Laboratorio para Transformar Comunidades

Es una nueva estrategia metodológica gestada a partir de la teoría de laboratorios ciudadanos con algunas adaptaciones que responden a las necesidades de las comunidades en contexto y se convierte en una propuesta para desarrollo de procesos de innovación social en entornos rurales, articulando a las distintas instituciones para fortalecer iniciativas comunitarias, para derribar esas barreras entre la ciudadanía y la institucionalidad. Se configura, entonces, como un nuevo ejercicio de creación colaborativa donde se fortalece el empoderamiento social y territorial. Estratégicamente diferenciado de los laboratorios ciudadanos tradicionales, principalmente en su etapa previa y, sobre todo, en el tema de gestión y relación entre organizadores, participantes y comunidad. Busca fluir en una dinámica cotidiana y está atento a las reacciones, cambios o necesidades que puedan suscitarse antes, durante y posteriormente a su aplicación *in situ*.

Esta metodología plantea, principalmente, estrechar las brechas sociales y establecer un espacio de encuentro temporal y físico para el trabajo colectivo, en el que durante varios días las comunidades afectadas abren sus puertas a los colaboradores y voluntarios que son personas con conocimientos diversos y comparten el interés de resolver desafíos puntuales identificados por las mismas comunidades. Se trabaja para generar círculos de convivencia que trascienden los espacios de creación e investigación del laboratorio ciudadano común.

El actual laboratorio se definió por la colaboración, la participación, el cuidado de los comunes, una perspectiva sostenible y de conocimiento libre. Todo esto permitió generar procesos dinámicos donde el intercambio de saberes, la experimentación y la producción de prototipos se enfocó en brindar alternativas de solución a problemas esenciales con la participación de colaboradores de la misma comunidad y externos, de diversas disciplinas y con múltiples conocimientos, que aportaron y brindaron una amplia gama de perspectivas para generar distintas y nuevas alternativas a los problemas. Para dicho propósito se estructuró, dentro de la metodología, una serie de momentos que son esencialmente una forma de llevar a cabo acciones conducidas en una lógica organizacional, que facilitó el desarrollo del proceso de manera alternativa, no rígida pero sí continuada y que proporcionó hitos o pequeñas victorias en cada etapa. De este modo, se mantuvo activo el proceso y la energía de sus participantes de principio a fin, al entender que el propósito primordial era el proceso en sí mismo, como el ejercicio de empoderamiento y apropiación de saberes por parte de la comunidad, y que no finalizó con la fabricación del prototipo, sino que fue su implementación la forma de validar dicho proceso. Se puso, así, un punto de partida a la autogestión de una comunidad para su propia transformación.

Estrategia Metodológica

— Etapa 1: Confiar

En principio se hizo necesario un ejercicio de acupuntura social en el territorio, determinado por la inmersión y el acercamiento a las comunidades mediante actividades participativas de activación ciudadana. Fueron momentos dinámicos y didácticos que rompieron barreras institucionales y generaron lazos de afecto: talleres o dinámicas culturales en los que lo importante fue darle a la comunidad la oportunidad de expresarse y, de paso, recopilar información que focalizó ejes territoriales, líderes que podían ser un punto de partida y detonantes de empoderamiento comunitario.

— Etapa 2: Sentir

Se partió de la pregunta: ¿Dónde sientes el problema? Esta etapa trató la identificación de oportunidades de acción. Una vez determinadas, fue necesario realizar una serie de actividades que permitieron a las personas de la comunidad, convocadas abiertamente, purgar sus necesidades y encontrar una problemática general anclada a un proceso real de su diario vivir, respondiendo así a una deseabilidad en común.

- **Fase 1:** mapeo de problemáticas, denominado Mapatón, para el kit de herramientas. Fue un ejercicio en el que las personas dibujaron o proyectaron una imagen de su territorio para identificar, situar y priorizar una serie de problemáticas, en común acuerdo. Se determinó como hito principal la formulación de un reto, siendo éste el eje que atraviesa todo el proceso.
- **Fase 2:** en la cual la comunidad aportó ideas base y genéricas a partir de su experiencia, para darle apertura a la convocatoria de proyectos, enfocándose en alternativas novedosas y viables de solución a los retos propuestos. Así, desde el inicio se le dio valor a la opinión comunitaria y al imaginario colectivo territorial.

— Etapa 3: Nacer

¿Quiénes gestamos? Bajo esta pregunta se busca conformar una red de trabajo y para eso fue necesario articular el proceso entre líderes, comunidad, organización y la institucionalidad para generar una fuerza de gestión y trabajo alrededor de la gobernanza del proceso. Siempre es pertinente tener una base de actores y gestores para que el proyecto sea viable, sostenible y posteriormente replicado.

- **Fase 1:** a partir de aquí se hizo la apertura del proceso con una convocatoria inicial de ideas de proyectos. Ésta se debió dar a partir de la institucionalidad, que sirvió como aval y soporte del proceso, además de hacer también la posterior preselección de los proyectos que cumplieran con las características de la convocatoria y tuvieran

los mejores aportes de innovación y desarrollo, enfocándose en buscar respuestas alternativas de solución a los retos propuestos.

- **Fase 2:** Hackathon y selección. En esta etapa se seleccionó, junto con la comunidad, las mejores propuestas de ideas de proyecto para cada una de las problemáticas (máximo tres ideas por la viabilidad de realización del laboratorio). Se citó a cada uno de los postulantes de los proyectos preseleccionados para una jornada compartida de trabajo tipo hackathon presencial o virtual. En esta jornada se hizo crecer la idea enfocándola al contexto y al final se realizó un prototipo visual de la idea mejorada, se expuso a la comunidad y mediante votación se eligió los proyectos que se realizarían en su territorio.
- **Fase 3:** una vez seleccionados los proponentes, se hizo con ellos una visita al territorio y junto con la comunidad se realizó una investigación más exhaustiva de las problemáticas priorizadas. Con herramientas de investigación etnográfica de inmersión y situacional, se construyó un documento con información relevante y de primera mano que sirvió para el desarrollo posterior de los proyectos.

— Etapa 4: Colaborar

Abrir el proceso a colaboración libre y voluntaria de cualquier sector. Una vez seleccionados los proyectos que se llevarán a cabo, se abrió una convocatoria de colaboradores con perfiles acordados entre los postulantes seleccionados y líderes comunitarios, dentro de cada proyecto deberá haber mínimo cuatro voluntarios aparte del postulante del proyecto. Los voluntarios pueden ser externos o de la misma comunidad y, adicionalmente, debe haber una persona o dos de la comunidad que conozcan en detalle la problemática que el proyecto va a afrontar.

Dentro de estos perfiles, se sugirieron cuatro tipos de roles:

- **Maker:** persona con habilidades y conocimientos de fabricación, que apoya en la proyección, co-diseño y construcción de los prototipos, no necesariamente objetuales o en la fabricación de artefactos, sino de prototipos tipo servicios, metódicos, gráficos o textuales.
- **Conocedor:** persona con conocimientos técnicos o académicos pertinentes a la problemática priorizada, que aporta desde su experticia en el desarrollo de las propuestas de solución al reto planteado.
- **Mediador social:** persona con habilidades de mediación entre las comunidades y grupos de trabajo, propiciando momentos de encuentro e interacción para el fortalecimiento de la gestión y gobernanza del proyecto.
- **Documentador audiovisual:** persona con capacidades y habilidades para la creación de contenidos comunicativos, gráficos y audiovisuales que ayuden a promocionar y visibilizar tanto el proceso como los proyectos y también la creación de manuales para la posterior réplica.

El papel del colaborador en el proceso de ejecución del laboratorio fue determinante para el desarrollo de las propuestas seleccionadas. Su energía y disposición de trabajo en equipo permitieron abordar las problemáticas desde distintas perspectivas para enriquecer los proyectos y llevarlos a buen término en un contexto de innovación. La relación de trabajo en el laboratorio debe ser horizontal entre mentores, promotores, colaboradores, mediadores y comunidad en general. Esto supone una oportunidad para el intercambio de conocimiento, el aprendizaje teórico-práctico y la interacción socio cultural. Más allá del aporte del tiempo laboral, lo que se buscó es que los participantes en el laboratorio y la comunidad en general tejieran redes de afectos y promovieran el bienestar común.

— Etapa 5: Vivir

Trabajo horizontal, abierto y libre in situ, donde se presentan las problemáticas. Es aquí donde se desarrolló el laboratorio. Los integrantes de cada equipo, líderes comunitarios en el rol de mediadores, representantes de la organización de apoyo, representantes comunitarios y, también, colaboradores en general, estuvieron enfocados en la búsqueda de la respuesta al reto, al tomar como base la idea del proponente, experimentando, co-creando y construyendo un prototipo funcional para dicho propósito. Durante el laboratorio hubo expertos invitados que brindaron asesoría en trabajo con comunidades, prototipado y conocimientos específicos para apoyar al desarrollo del proyecto. Además, se realizaron una serie de encuentros extra laboratorio que permitieron afianzar el tejido social y dinamizaron a la comunidad en torno a las temáticas relacionadas con los proyectos que buscan el bienestar común. Así, de voz en voz, se fortaleció la participación de la comunidad, como, también, su apropiación dentro de dicho proceso.

Durante 8 a 10 días de trabajo, en el laboratorio se plantearon cuatro momentos, para que el proyecto pudiera llegar a un punto satisfactorio para todas las partes al finalizar el tiempo del encuentro:

- El primer momento fue la empatía, presentación y contextualización: jornada de encuentro para conocerse, reconocerse y generar lazos de afecto; aquí se expusieron los resultados de la investigación en la primera etapa y los acuerdos de trabajo y normas de convivencia.
- El segundo momento fue el planteamiento y desarrollo de la propuesta, como también la asignación de tareas por roles y habilidades, y la gestión de materiales; esta fase terminó con la elaboración de un prototipo inicial. Se elaboró un listado de materiales necesarios para un prototipo funcional, los cuales se consiguieron con un dinero base que brindó la organización por medio de autogestión con la comunidad.
- El tercer momento fue la construcción, testeo, análisis y ajustes al prototipo final para generar una propuesta de acción estratégica.

- El cuarto momento fue transversal a todo el proceso. Hubo una autoevaluación constante y socializaciones abiertas del proyecto, así como avances para fortalecer las ideas, los prototipos y las propuestas; la gestión de recursos necesarios dentro de la comunidad, también fue un proceso constante.

— Etapa 6: Transformar

Implementación y demostración del prototipo funcional. El laboratorio finalizó con una actividad de implementación abierta a la ciudadanía para dar a conocer el resultado y la acción planteada, con una puesta en marcha en los puntos focalizados por cada uno de los grupos. Así, la comunidad pudo ver los resultados en funcionamiento y el beneficio real. También se convirtió en una jornada de encuentro entre todas las personas involucradas en los proyectos y representantes de entidades que puedan prestar cualquier tipo de apoyo para la replicabilidad y sostenibilidad del proyecto.

— Etapa 7: Impactar y proyectar

Replicar procesos, publicar resultados bajo licencia libre y tejer red alrededor del proyecto. En esta etapa se realizó un encuentro entre todas las personas involucradas en los proyectos y representantes de entidades que puedan prestar apoyo a la replicabilidad y sostenibilidad del proyecto. En este encuentro se hizo público un manual de replicabilidad y se empezó a tejer una red de apoyo alrededor de cada uno de los proyectos.

Actores clave de empoderamiento comunitario y la gestión colaborativa

- La institución que propició el espacio de encuentro y el desarrollo del proceso como una forma de acercamiento a las comunidades con un pilar de transformación y apalancamiento de proyectos
- La comunidad, que es el foco del proceso y se fortaleció mediante la toma de decisiones.
- Los colaboradores que dinamizaron el proceso y aportaron al fortalecimiento de habilidades y capacidades en comunidad.

Consideraciones

Los resultados obtenidos dentro del laboratorio, deberán ser publicados bajo licencias libres que reconozcan al autor, y se sugirió que se aplique la cláusula de compartir igual (en licencia de Creative Commons sería BY-SA). A su vez, siempre que se muestren dichos proyectos en festivales o exposiciones, y que se reproduzcan sus imágenes en catálogos o páginas web, deberá hacerse constar su relación con el Laboratorio de Innovación Ciudadana, ComúnLab. Asimismo, deberá hacerse constar siempre los nombres de las personas que han colaborado en el desarrollo de los proyectos.

Caja de Herramientas

Determinantes:

- Es un artefacto analógico que podría ser proyectado posteriormente en el entorno virtual; pero, para efectos del desarrollo del proceso en los territorios, se hace necesario que sea un elemento físico a manera de libro objeto tipo manual de procedimientos.
- Contiene en su conjunto el compendio metodológico a través de elementos (guías o tarjetas), además de materiales didácticos con sus respectivas fichas de requerimientos y consejos para llevar paso a paso el laboratorio, de manera intuitiva y fácil de aplicar.
- Este artefacto es un libro de consulta, que puede ser usado por uno o varios actores clave para fomentar el empoderamiento comunitario y la gestión colaborativa.
- De fácil comprensión, uso y adaptabilidad.
- Está dividido en etapas y fases para su ágil puesta en práctica.
- Su diseño y conceptualización le permite ser replicado, compartido y apropiado.

Requerimientos analógicos:

- Estructura modular
- Materiales resistentes para un uso constante
- De bajo coste y fabricación rápida
- Compacto y ligero para su fácil transporte
- Es un contenedor en sí mismo

Resultados

— El ComunLab Rural

El Laboratorio para transformar comunidades rurales se llevó a cabo en agosto de 2019 en la Vereda El Páramo del Municipio de Taminango, Nariño. Para dar respuestas alternativas a los retos definidos por habitantes de la comunidad en un mapeo de problemáticas, dicho proceso contó con el apoyo estratégico de la Subsecretaría de Innovación, a través del Centro de Innovación Social de la Gobernación de Nariño (CISNA), en su Programa de laboratorios ciudadanos, y también con apoyo de la Maestría en Diseño para la Innovación Social (MADIS) de la Universidad de Nariño. Se convocó de manera abierta y participativa propuestas e ideas de proyectos a desarrollarse colaborativamente por equipos multidisciplinares e interculturales, de la mano con la comunidad y colectivos locales dentro del contexto cotidiano del territorio, contando siempre con el apoyo continuo de mentores especializados, especialistas técnicos, mediadores locales y la ciudadanía en general, para desarrollar, testear e implementar las soluciones prototipadas.

— Retos

En la jornada de mapeo con la comunidad y después de una rueda de pensamiento, se determinaron tres problemáticas a afrontar, que se convirtieron en los siguientes retos:

1. ¿Cómo se podría recuperar la identidad cultural y la dignidad campesina para fortalecer el desarrollo y el bienestar social de los territorios rurales del Departamento de Nariño?
2. ¿Cómo se podría generar alternativas tecnológicas de bajo costo para la obtención, cuidado y movilidad del agua para uso agrícola y doméstico en entornos rurales de Nariño?
3. ¿Cómo se podría generar buenas prácticas ambientales y sostenibles, mediante recolección y tratamiento de basuras?

Alternativas de solución propuestas

Estas alternativas se recibieron mediante una convocatoria abierta y después de un filtrado que se llevó a cabo en conjunto con el equipo del CISNA, que ejerció en este proceso como aliado estratégico, y la comunidad de El Páramo, que seleccionó las propuestas que quería ver implementadas en su territorio.

Propuestas preseleccionadas:

Capacitar a campesinos en la elaboración de un sistema innovador que no requiere el uso de combustibles o energía eléctrica, mediante el uso de una bomba hidráulica de ariete para el acceso y uso de aguas cercanas a sus fincas; también está el buen uso de aguas residuales aprovechables dentro de sus hogares.

1. Eco-Taminango es una empresa asociativa de trabajo dedicada al reciclaje de elementos de cartón y de plástico en el Municipio de Taminango. La asociación surgió gracias a las necesidades y expectativas de la población de generar ingresos a personas discapacitadas del mismo municipio; posee una naturaleza jurídica en forma de organización no gubernamental sin ánimo de lucro. El lema fue: Un pacto con nuestro planeta tierra.
2. La pérdida de la identidad cultural y de dignidad campesina son una consecuencia del deterioro de las relaciones socio territoriales, el aumento de la brecha entre la población urbana y la rural, la pérdida de la biodiversidad y la explotación no sostenible de los recursos naturales. Esta problemática puede ser abordada desde una perspectiva multidimensional (social, política, económica y ambiental), al buscar, de manera integral, recuperar y fortalecer acciones de desarrollo territorial y bienestar social, garantes de dignidad, autonomía y soberanía de las poblaciones rurales.
3. Por tanto, es necesario desarrollar una serie de acciones que conlleven a los distintos actores y activos territoriales a la identificación de roles y recursos/capacidades, al fortalecimiento de la participación en espacios propios y exógenos, y a la disminución de brechas sociales. La consolidación de una interacción dinámica y sistémica entre la sociedad (medios de vida) y el territorio (recursos físicos), debe tener como objetivo impulsar iniciativas sostenibles de desarrollo local.

Por tanto, es necesario desarrollar una serie de acciones que conlleven a los distintos actores y activos territoriales a la identificación de roles y recursos/capacidades, al fortalecimiento de la participación en espacios propios y exógenos, y a la disminución de brechas sociales. La

consolidación de una interacción dinámica y sistémica entre la sociedad (medios de vida) y el territorio (recursos físicos), debe tener como objetivo impulsar iniciativas sostenibles de desarrollo local.

Esta iniciativa consiste en generar Innovación Social Territorial (IST) a partir de la creación de una iniciativa piloto de Turismo Comunitario-Científico y de Recreación. Se proponen tres nodos:

- A. Generación de información y de conocimiento: recolección de información multidimensional de la Vereda El Páramo a partir de fuentes primarias y secundarias (comunitarias, académicas, científicas e institucionales).
- B. Identificación de Capacidades Territoriales, Turísticas y Científicas: reconocimiento de zonas de potencial turístico, científico y recreativo de la vereda El Páramo. Reconocimiento a través de visitas in situ y en escenarios de articulación de actores territoriales.
- C. Apropiación del conocimiento: uso del conocimiento generado en la iniciativa de innovación social para fomentar la cohesión social, la generación de ingresos y la sostenibilidad ambiental. Priorización participativa de alternativas de mejoramiento de calidad de vida individual y comunitaria.

Para la ejecución, se plantea contar con un experto temático, que aplique los enfoques diferenciales y de desarrollo; un grupo de makers, encargados de la aplicación de los instrumentos de recolección de información; un mediador social de la zona, como guía territorial y enlace comunitario; y un documentador audiovisual, encargado del registro y la divulgación del proceso en plataformas digitales y otros medios de comunicación.

Como transformaciones territoriales (resultados), la Vereda El Páramo habrá participado de una iniciativa que mejorará la interacción entre sus integrantes, ya sean autoridades, líderes, lideresas, adultos mayores, jóvenes, niños y niñas. Esta identificará participativamente si su territorio posee potencial turístico, científico y recreativo, lo cual representaría una alternativa de desarrollo económico y social para la zona. La interacción comunidad-territorio plantearía una iniciativa de desarrollo local perfectamente replicable en otras veredas o municipios del Departamento de Nariño. La obtención y apropiación de conocimiento a partir del trabajo comunitario y articulado con los demás actores del territorio (academia, instituciones, administración local y sociedad civil) dentro del proceso, será la base para la toma de decisiones comunitarias previamente analizadas y concertadas. Esto representa para El Páramo y sus integrantes: trabajo en equipo, intercambio de saberes, auto-reconocimiento, visibilización de problemáticas individuales, familiares y comunitarias, sentido de pertenencia y resolución de conflictos.

1. Sin Abuso y con Re-uso, la mejor forma de cuidar el agua no es abandonar su uso y únicamente detener su abuso sino, también, fomentar su re-uso. La mayor parte del agua que se utiliza en las diferentes actividades humanas diarias y cotidianas es de un solo uso. Lo que implica un mayor agotamiento de este recurso. Por ejemplo, el agua que utilizamos para lavar los platos o las manos no se reutiliza y se pierde en su primer y único uso. Se propone reutilizar el agua con la que nos bañamos o duchamos diariamente como suministro para baños e inodoros. Estos son dos de los usos diarios y más cotidianos que se hacen del agua como recurso. Al aprovechar la incidencia lumínica de Taminango,

mediante una pequeña motobomba solar se reabastece un tanque para suministro para inodoros. Una sencilla bandeja recolectora de agua se instala en las duchas de las casas. (Explicación muy general)

2. Crear una Semillero Eco-activistas que fortalezca las relaciones interpersonales entre la comunidad de la Vereda El Páramo, frente a una problemática común, como la seguridad y soberanía alimentaria y el cambio climático, para lo cual se trabajará en tres líneas estratégicas:
 - a. Formación de eco-activistas.
 - b. Planificación de procesos en pro de la soberanía y la seguridad alimentaria frente al escenario de cambio climático.
 - c. Fortalecer capacidad de ejecución y réplica de las iniciativas priorizadas.

Propuestas seleccionadas:

La selección de las propuestas que se desarrollaron en el laboratorio de innovación social, estuvo a cargo de representantes y líderes comunitarios del corregimiento El Páramo de Taminango, siendo allí en el territorio donde se construirán e implementarán las alternativas propuestas, encaminadas a resolver las problemáticas que la misma comunidad ha priorizado.

Reto 1 = propuesta 3: *Iniciativa Piloto de Turismo Comunitario – Científico y/o de Recreación.*

Reto 2 = Propuesta 4: *Sin abuso y con re-uso es la mejor forma de cuidar el Agua.*

Reto 3 = Propuesta 5: *Semilleros Eco Activistas.*

Criterios de evaluación:

1. La propuesta, sí o no, argumenta la optimización de los recursos a bajo costo.
2. En qué medida la propuesta responde con pertinencia a la problemática descrita en cuanto a la temática y retos expuestos en la convocatoria y planteados por la comunidad de la Vereda El Páramo del municipio de Taminango.
3. Cuán claros y precisos se expresan los elementos que le dan valor a su propuesta con relación a las necesidades y deseos de las personas del contexto territorial abordado, manteniendo una intencionalidad de cambio.
4. Grado de claridad, originalidad y creatividad de la propuesta de innovación social y que permita propiciar sensaciones, significaciones, experiencias estéticas, deseos y usos.
5. Grado de viabilidad técnica, articulándose con las habilidades, capacidades y tecnologías actuales disponibles en el territorio.
6. Qué tan fácilmente es apropiable y replicable por las mismas comunidades.

— Proyectos implementados

Al finalizar el laboratorio se implementaron tres proyectos, que se describen a continuación:

Vivir el agua – sin abuso y con re-uso: al aprovechar la incidencia lumínica de Taminango, mediante una pequeña motobomba solar se reabastece un tanque para diversos usos. Se aprovecha de los sistemas de recolección existentes en la finca, como el reservorio y el filtro de agua natural que permite reutilizar el agua utilizada en actividades domésticas.



Figura 1. Proyecto Vivir el Agua

La estructura del panel es construida con materiales disponibles en la zona y su sistema eléctrico ha sido simplificado para que en su instalación no sea necesario tener conocimientos avanzados de electrónica. Este sistema les permite a las comunidades tener agua para riego en lugares donde antes no la tenían y en cualquier época del año. Colaboradores: Gabriel Tupaz, Andrea Estefanía Morales Mora, Rubén Eduardo Caipe Loaiza, Diego Barrera, Sairo Muñoz, Sneider Muñoz.

Vivir bonito: esta iniciativa consiste en generar innovación social territorial a partir de la creación de una iniciativa piloto de turismo comunitario en la Vereda El Páramo de Taminango, y la elaboración de un manual de replicabilidad con un paso a paso para que diferentes comunidades puedan emprender una iniciativa de turismo comunitario.



Figura 2. Proyecto Vivir Bonito

El proyecto dejó diseñada una experiencia turística, un levantamiento de inventario turístico y un presupuesto para la experiencia Vivir Bonito en El Páramo. Colaboradores: Emmanuel Caicedo Guerra, Gloria Cheyenne Narváez Paz, Martín Reyes, María Camila Montenegro Erazo, Carolina Erazo, Leonardo Erazo, Luis Alfonso Riascos.

Semillero Ecoactivista: para fortalecer las relaciones interpersonales entre la comunidad de la Vereda El Páramo, frente a una problemática común como la seguridad y soberanía alimentaria y el cambio climático, se trabajó en tres líneas estratégicas: a) Formación de ecoactivistas; b) Planificación de procesos en pro de la soberanía y la seguridad alimentaria frente al escenario de cambio climático; c) Fortalecimiento de la capacidad de ejecución y réplica de las iniciativas priorizadas.



Figura 3. Proyecto Semillero Eco-activista

El proyecto dejó instalado un punto ecológico para la recolección de residuos sólidos, un taller para la transformación de residuos sólidos y un cronograma de actividades con estudiantes de la Institución Educativa El Páramo, así como un manual para replicar el punto ecológico. Colaboradores: Miguel bastidas, María Alejandra Narváez, Alejandra Rosas, Johana Paola Martínez Guerrero, Alejandra Bravo, Juliana Erazo, Mauricio Bravo

Datos

- 43 personas de la comunidad participantes en los proyectos desarrollados.
- 84 personas asistieron a la jornada de implementación final.
- Se vincularon directamente en los tres proyectos ocho niños, siete adultos, dos adultos mayores.
- Durante los días del laboratorio, se realizó una charla de un tema específico que se concretó con la comunidad previamente, de la misma forma hubo dos noches de cine al aire libre y una noche de cuentería.
- Así fue la agenda abierta del ComúnLab Rural:
 - Día 1. Cine al aire libre: El niño que domó el viento.
 - Día 2. Cuenteros Colectivo Galeras cuenta.
 - Día 3. Conversatorio: Ambiente Sostenible, por Alejandra Bravo y Johanna Martínez.
 - Día 4. Conversatorio: Contabilidad básica, por Ángela Ponce.

Día 5. Conversatorio: Manejo de herramientas TIC, por David Santacruz.

Día 6. Conversatorio: Asociatividad y asesoría legal, por Andrés Cuasapud.

Día 7. Cine al aire libre: Pequeña gran vida.

- 13 profesionales diferentes participaron en laboratorios, así: uno de Administración de empresas, uno de Sociología, tres de Diseño Industrial, uno de Ingeniería agroforestal, dos de Diseño gráfico, uno de Ingeniería industrial, uno de Técnico electromecánico, uno de Derecho y dos de Ingeniería ambiental.
- Los grupos de trabajo se conformaron por 13 colaboradores ajenos a la comunidad, 7 adultos y 8 niños integrantes de la comunidad de El Páramo.
- El laboratorio, durante los 9 días de trabajo, tuvo 320 visitantes, con un mayor porcentaje en el inicio y final del mismo.
- 18 personas capacitadas, no solamente de la comunidad de El Páramo sino, también, colaboradores que ampliaron su conocimiento en algún tema específico y ahora cuentan con la capacidad de generar réplicas y nuevo conocimiento.

Limitación de responsabilidad

- Cada grupo es responsable de administrar eficientemente los recursos monetarios asignados, además de gestionar nuevos recursos tanto técnicos como materiales y herramientas pertinentes al desarrollo del proyecto y prototipado. El acceso y uso de los recursos y medios técnicos aportados por la organización, fueron coordinados y supervisados por los responsables del laboratorio.
- Los organizadores no son responsables por los datos o los contenidos que utilicen los participantes. Así como tampoco lo son de los derechos de autor o aquellos derechos que correspondan a terceros conforme las leyes respectivas.
- El ComúnLab Rural es un evento que se desarrolla en varios días, por lo que confía en la responsabilidad de cada participante durante todo este período. La organización no se hará responsable de hurtos o extravíos de pertenencias personales, ni de daños físicos a las personas.
- El *ComúnLab Rural* no paga ninguna remuneración económica a sus participantes, al entender que es un espacio de colaboración y aporte de cada uno al bien de la comunidad.
- Colaboradores: personas con conocimientos, habilidades o capacidades técnicas, que aportan de manera libre y desinteresada con su tiempo de trabajo en el desarrollo de proyectos específicos de las comunidades, en un proceso continuo de aprendizaje e innovación para, así, dar apoyo a la ciudadanía en la creación de respuestas alternativas a necesidades comunes del contexto. Desempeñan un papel estratégico en la interacción con las comunidades y el entorno, para compartir saberes y generar apropiación social del conocimiento, al adoptar la misión de crear y mantener el valor social, y actuando siempre con respeto por el buen vivir, la igualdad y la equidad.

- Voluntarios: son aquellas personas que poseen un carácter solidario y vocación de transformación social, que aportan de manera libre y desinteresada con su fuerza y energía de trabajo en el apoyo, acompañamiento o realización de tareas específicas dentro de un proyecto determinado, de acuerdo con su disposición laboral y temporal.
- Disposiciones legales: la Ley 720 de 2001 (Reglamentada por el Decreto nacional 4290 de 2005), por medio de la cual se reconoce, promueve y regula la acción, colaboración y voluntariado de los ciudadanos colombianos, define que: “Un colaborador o voluntario es toda persona natural que libre y responsablemente, sin recibir remuneración de carácter laboral, ofrece tiempo, trabajo y talento para la construcción del bien común en forma individual o colectiva, en organizaciones públicas o privadas, o fuera de ellas”.

Conclusiones y Lecciones Aprendidas

Implementación de una herramienta que permite visualizar y localizar la cantidad de problemáticas u oportunidades de acción encontradas en el contexto, y cuáles de éstas se han abordado desde de iniciativas ciudadanas de innovación social, para especificar casos exitosos frente a casos desafortunados. Así, con las mismas personas se priorizó y enfocó una ruta de trabajo y unos ejes de acción, además de la cantidad de personas de la comunidad fuera de la asociación involucradas en estas actividades.

Rediseño de una alternativa metodológica de desarrollo de laboratorios ciudadanos enfocados en problemáticas de entornos rurales y con la participación directa de la comunidad en el proceso de experimentación y prototipado para la co-creación de soluciones contextualizadas al territorio, que favorezca el intercambio de saberes entre las comunidades rurales, permita la convergencia interdisciplinaria para ampliar discursos, debatir propuestas y construir conocimiento con respeto por las diferencias y así generar un proceso concertado y sostenible de desarrollo local.

El kit de herramientas para potenciar y fortalecer a las comunidades en el desarrollo de sus propios procesos de innovación, además de la apropiación social de conocimientos, para validar mediante la experimentación sus propios saberes y generar nuevas alternativas de solución a problemáticas cotidianas. Esto, a través de un mecanismo de interacción entre expertos y las comunidades en el contexto rural, gestionando los saberes en la práctica para la retroalimentación y el registro de actividades significativas que pueden ser potencialmente replicadas.

El desarrollo de un plan estratégico de trabajo colaborativo para la ejecución de actividades a partir del co-diseño mediante la adaptación, apropiación de ciencia y tecnologías de bajo costo. La creación de prototipos y su implementación en el contexto real permitirán posicionar la gestión del conocimiento y la innovación social como elementos centrales dentro de los procesos de desarrollo, para empoderar e impulsar a las familias campesinas a afrontar retos para que mejoren su modo de vida en el campo y conserven los recursos naturales.

Generación de una estrategia de visibilización de las acciones ciudadanas, mediante la sistematización de buenas prácticas e indicadores de impacto, que apoyen la gestión de estrategias de desarrollo económico y social en los campos económico, social, político, cultural y ambiental.

La creación de documentos y manuales de replicabilidad, tanto de los procesos de empoderamiento como de los resultados de los laboratorios, permite la recuperación de saberes ancestrales a través de la realización de jornadas de inteligencia colectiva y trabajo colaborativo, frente a temáticas rurales, para generar un banco de conocimiento transferible y replicable.

Referencias Bibliográficas

- Barroso, J. M. (2011). Políticas públicas e innovación social. Marcos conceptuales y efectos en la formulación de las políticas. Recuperado de http://www.academia.edu/865070/Pol%C3%ADticas_p%C3%ABlicas_e_innovaci%C3%B3n_social._Marcos_conceptuales_y_efectos_en_la_formulaci%C3%B3n_de_las_pol%C3%ADticas
- Baskerville, R. (1999). La investigación de los sistemas de información con la investigación-acción. Comunicaciones de la Asociación para Sistemas de Información 2 (artículo 19). Recuperado de <http://cais.isworld.org>
- Congreso de la República de Colombia. (2001, 24 de diciembre). Ley 720. Por medio de la cual se reconoce, promueve y regula la acción voluntaria de los ciudadanos colombianos (Reglamentada por el Decreto Nacional 4290 de 2005). Recuperado de <https://www.cerrejon.com/wp-content/uploads/2017/10/LEY-720-DE-2001-ACCION-VOLUNTARIA.-ilovepdf-compressed.pdf>
- Delgado, T.; Beltrán, E.; Ballesteros, M. & Salcedo, J. (julio-diciembre, 2015). La Investigación-Creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, 11(17). Recuperado de <https://revistas.upb.edu.co/index.php/iconofacto/article/view/6356>
- Findeli, A.; Brouillet, D.; Martin, S.; Moineau, C. & Tarrago, R. (mayo, 2008). Research through design and transdisciplinarity: A tentative contribution to the methodology of design research. En Simposio Focused—Current design research projects and methods. Swiss Design Network, Berna. Recuperado de https://swissdesignnetwork.ch/src/publication/focused-current-design-research-projects-and-methods-2008/SDN-Publication-2008_Focused.pdf
- Foucault, M. (1999). Estrategias de poder (Ed. J. Varela & F. Álvarez-Uría). Barcelona: Paidós. Recuperado de http://www.medicinayarte.com/img/foucault_estrategias_de_poder.pdf
- Ferre Mora, M. (2015). Empoderamiento, participación y sentido de comunidad (Tesis de grado). Universitat Jaume I. Castellón de la Plana, España. Recuperado de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/136547/TFG_2014_ferreM.pdf?sequence=1
- González, E. (1999). Sociología agraria y desarrollo local. Reflexiones a partir de estudios. La Habana: Universidad de La Habana.
- Laverack, G. (2005). Using a domains approach to build community empowerment. Recuperado de <http://www.oup.co.uk/journals/cdj/advance>

- Laverack G. (2004). Health promotion practice: power and empowerment. London: Sage Publications. Recuperado de <https://portal.findresearcher.sdu.dk/en/publications/health-promotion-practice-power-amp-empowerment>
- Miranda, T. et al. (septiembre-diciembre, 2011) La Innovación y la transferencia de tecnologías en la Estación Experimental "Indio Hatuey": 50 años propiciando el desarrollo del sector rural cubano. Pastos y Forrajes, 34(4), 393-412.
- Neira, A. (27 de enero de 2018). En 2017 aumentó el abismo entre millonarios y pobres. El Tiempo.
- Rey, A. (2018). Post 576, Sobre los laboratorios ciudadanos en el sector público. Recuperado de: <https://www.amaliorey.com/2018/06/30/sobre-los-laboratorios-ciudadanos-en-el-sector-publico-post-576/>
- Ricaurte, P. & Brussa, V. (mayo, 2017). Laboratorios ciudadanos, laboratorios comunes: repertorios para pensar la universidad y las Humanidades Digitales. Liinc em Revista, 13(1), 29-46.
- Serra, A. (enero, 2010) Citilabs: ¿Qué pueden ser los laboratorios ciudadanos? La Factoría, la revista social. Recuperado de <https://revistalafactoria.org/articulos/citilabs-laboratorios-ciudadanos>
- Sosa, I. (abril-junio, 2013). Empoderamiento comunitario en salud en tres municipios cubanos. Revista Cubana de Medicina General Integral, 29(2), 184-191.



DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA TRANSMEDIA: #TERREMOTO83

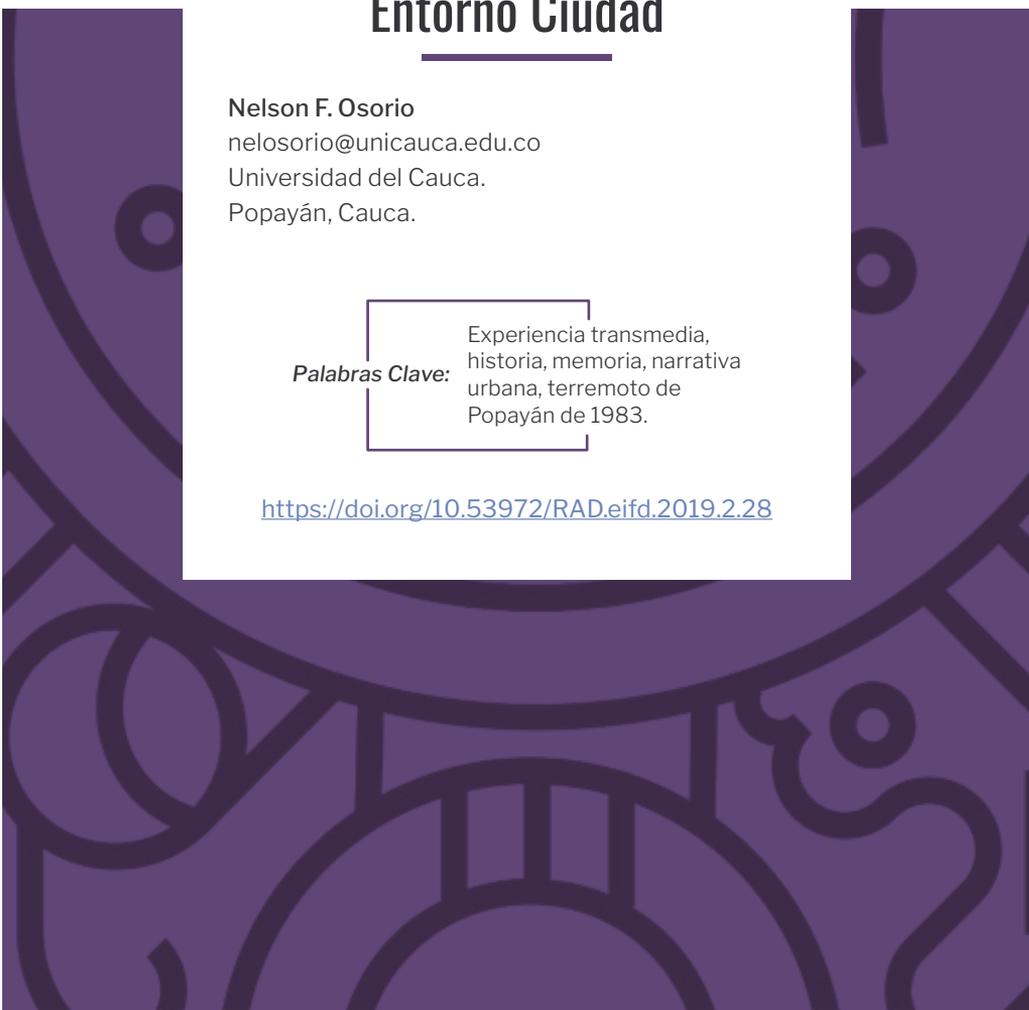
Entorno Ciudad

Nelson F. Osorio
nelosorio@unicauca.edu.co
Universidad del Cauca.
Popayán, Cauca.

Palabras Clave:

Experiencia transmedia,
historia, memoria, narrativa
urbana, terremoto de
Popayán de 1983.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.28>



Resumen

El propósito del proyecto #terremoto83 fue generar un espacio de encuentro, memoria colectiva y diálogo intergeneracional entre los habitantes de Popayán, sobre uno de los acontecimientos más significativos de la ciudad, como fue el terremoto de 1983. Recuperar el diálogo como forma básica de comunicación y, a través de él, las voces, las historias y las imágenes de los protagonistas del proceso social posterior al terremoto, para compartirlas haciendo uso de diversas herramientas digitales. Esta experiencia se diseñó desde una perspectiva que tiene en cuenta elementos de la comunicación, el arte contemporáneo y la opción decolonial. A nivel metodológico contempló tres momentos: diseño de la narrativa y planificación de los componentes, implementación y documentación, y sistematización. Pese al diseño lineal de esta ruta, el proyecto fue, también, un ejercicio de exploración y experimentación narrativa. Como conclusión relevante se tiene que las narraciones/estrategias/experiencias transmedia pueden ir mucho más allá de la industria del entretenimiento, la publicidad y el marketing, por cuanto constituyen un valioso recurso que puede contribuir a los procesos sociales de historia y memoria, y muchos otros que demanden la participación activa y real de los ciudadanos.

Problema

Los términos historia y memoria se han hecho particularmente visibles en Colombia en las últimas décadas, a raíz del conflicto armado y, particularmente, durante el proceso de paz entre el Gobierno Nacional y las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC), para buscar establecer qué fue lo que efectivamente sucedió durante el conflicto. En el proyecto #terremoto83 se retoman estos conceptos para darles un giro y explorar la historia y la memoria urbana de la ciudad de Popayán.

Popayán es una ciudad intermedia, ubicada al sur occidente de Colombia, con un relato oficial que subraya su pasado colonial, su tradición religiosa católica y sus centenarias procesiones de semana santa, su importancia en el proceso de independencia y constitución de la república y, más recientemente, por ser cuna de 14 presidentes de la República.



*Figura 1. Fotografía de Popayán deteriorada por hongos
Fuente: Archivo fotográfico del autor*

Este relato está presente en diversos monumentos y espacios de la ciudad: la imagen ecuestre del fundador de Popayán, Don Sebastián de Belalcázar, ubicada sobre una pirámide artificial de origen indígena; en la cuadrícula que ordena el centro histórico, la arquitectura, las iglesias y el conjunto de parques y estatuas que recuerdan a los hombres de Popayán que contribuyeron al proceso de independencia de la República de Colombia, que están ubicadas en el centro histórico; el poema Canto a Popayán, del Maestro Guillermo Valencia; el cuadro Apoteosis a Popayán, de Efraín Martínez; y en prácticas como las procesiones de Semana Santa, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad desde 2009. Y en las voces de quienes a lo largo del siglo XX la han denominado como hidalga, fecunda y procerca. Este relato oficial habla de Popayán como la ciudad blanca, la ciudad universitaria, la ciudad culta de Colombia. Esta es la narrativa construida para los catálogos, las postales y los turistas, pero que hoy poco interpela a los habitantes de la ciudad.

Para diseñar este emprendimiento de la memoria (Jelin, 2002) denominado #terremoto83, se ha partido de un gesto decolonial: repensar la historia para construir una narrativa complementaria que intente llenar algunos vacíos de ese relato oficial de la ciudad, para reconocer voces, actores, espacios y prácticas que por diversas razones, sobre todo, políticas, han ido quedando olvidadas.

Para repensar la historia local, uno de los acontecimientos más importantes de la historia reciente de Popayán fue el terremoto del 31 de marzo de 1983, al entender este fenómeno como un punto que posibilitó una inflexión de la ciudad, a nivel urbanístico y social. Dentro del relato de los habitantes tradicionales de la ciudad sobre el terremoto, se privilegió una narrativa que da cuenta de una experiencia traumática, la destrucción de numerosas construcciones del sector histórico; pero, también la pronta reconstrucción, especialmente de sus iglesias. Sin embargo, se desconoce, invisibiliza y condena al olvido el proceso social posterior al terremoto, cuando miles de personas carentes de vivienda se ubicaron en zonas periféricas de la ciudad, para crear los asentamientos y su posterior lucha por el derecho a la vivienda, la legalización de los terrenos y su integración urbanística a la ciudad.

Se buscó, entonces, con este proyecto producir/construir una narrativa incluyente y diversa, polifónica, que hiciera visibles las voces, los acontecimientos, las historias, los liderazgos y las luchas de quienes participaron de la construcción de esa nueva ciudad.

Al cumplirse el 35 aniversario del terremoto, que se conmemoró en 2018, surgió la idea de crear una estrategia que permitiera conversar sobre este acontecimiento y su impacto en la ciudad, para después contarle con los recursos de las tecnologías digitales y las estrategias narrativas de hoy. La idea era que las nuevas generaciones conocieran cómo se ha construido el territorio que habitan el cual, aparentemente, es tan familiar y del que, sin embargo, se desconoce sus procesos sociales.

Surgieron, entonces, varias inquietudes y desafíos de orden metodológico: ¿Cómo poner en contacto a los protagonistas de la historia reciente de la ciudad, que aún están vivos y siguen liderando procesos en sus comunidades, con las nuevas generaciones que desconocen esta historia? ¿Cómo recuperar la conversación en tiempos de redes sociales

y dispositivos móviles para construir/contar/transmitir la historia urbana? ¿Cómo contar a finales de la segunda década del siglo XXI, cuando los procesos de producción, circulación y consumo de los productos mediáticos han cambiado por efectos de la digitalización y la centralidad adquirida por el software en todos los procesos, y las audiencias/públicos/ciudadanos hacen uso de diversos dispositivos/aplicaciones y herramientas, para hacer escuchar sus voces, opiniones y participar en la producción de contenidos? ¿Cómo motivar y sensibilizar a personas que no están interesadas en este tema o que no lo tienen dentro de sus preocupaciones actuales para que se interesen y participen en el proceso?

Se planteó, por lo tanto, como opción creativa, diseñar e implementar una estrategia/experiencia transmedia con el objetivo de generar un espacio de encuentro, memoria colectiva y diálogo intergeneracional entre los habitantes de Popayán, sobre uno de los acontecimientos más importantes en la ciudad: el terremoto de 1983 y la posterior transformación urbanística y social de la ciudad.



Figura 2. Ruinas de la Catedral de Popayán después del terremoto
Fuente: Fotografía suministrada por la Defensa Civil de Popayán

Propuesta Creativa

Marco teórico

Los conceptos de historia y memoria, de acuerdo con sus acepciones y usos más comunes, parecieran incompatibles. La historia es una disciplina que mediante el uso y aplicación de determinadas metodologías y fuentes documentales estudia y busca establecer qué sucedió en un determinado momento del pasado y darle sentido. La memoria, por su parte, es subjetiva, selectiva, fragmentaria, cambiante, ligada a la experiencia vivida, al cuerpo, al territorio y tiende a desaparecer con quien la porta; se mantiene, se transforma y se resignifica intersubjetivamente. De tal manera que cuando se plantean los conceptos historia y memoria juntos, se genera una apertura en cuanto a la forma, las fuentes y las metodologías con las que se construyen los relatos para dar cuenta del pasado y, de esta manera, dar cabida a la subjetividad, las voces, los recuerdos personales, las historias mínimas y las memorias silenciadas.

Este ejercicio de historia y memoria se realizó en el espacio urbano, de ahí que se hable de historia y memoria urbana, y se orientó a hacer visible, decible y pensable aquello que ha estado silenciado por la historia oficial de la ciudad. Se trató de ver, reconocer, narrar y dar sentido al espacio urbano a partir de lo vivido, de reconocer acciones y personajes. Para ello se optó por proponer la construcción de una narrativa transmedia.



Figuras 3. Surgimiento de los asentamientos en la periferia de Popayán.

Fuente: Fotografía de Luís Evelio Álvarez



Figuras 4. Surgimiento de los asentamientos en la periferia de Popayán.

Fuente: Fotografía de Luís Evelio Álvarez

El transmedia es un tipo de relato que, de acuerdo con Henry Jenkins (2008), desarrolla su narrativa haciendo uso de múltiples medios y plataformas y en el que el espectador juega un papel preponderante en su proceso de expansión. Estas narrativas, si bien se pueden rastrear desde hace varias décadas e incluso siglos, conceptualmente son un producto reciente, altamente utilizado en la industria del entretenimiento, la publicidad y el *marketing*.

En América Latina las narrativas transmedia, en gran parte, se han desarrollado vinculadas a temas y procesos sociales, de ahí que se hable de transmedia social. Se puede encontrar

ejemplos de proyectos relacionados con la memoria, la historia, procesos de denuncia, reclamos de derechos, defensa de los recursos naturales, entre muchos otros.

Uno de los creadores latinoamericanos en este campo es Álvaro Liuzzi (2015), quien al reflexionar sobre dos de sus trabajos, Proyecto Walsh y Malvinas/30, señala que: “Ambos proyectos se diseñaron como experimentos narrativos al calor de géneros híbridos. Experiencias que recrearon hechos históricos, en tiempo real, extendiendo el relato a través de diversos medios digitales con participación activa de los usuarios”.

Irigaray y Renó (2016), otros de los pioneros de las narrativas transmedia en la región y director de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario (#DCMteam), ha desarrollado diversos proyectos y sus intervenciones van más allá de los medios tradicionales —radio, prensa, televisión— para entender la ciudad y el espacio público como plataforma narrativa. Destaca como uno de los principales rasgos de las narrativas transmedia la participación de la audiencia; afirman que sin participación no hay transmedia, y argumentan que los espacios de participación deben ser planificados desde la formulación del proyecto.

Anahí Lovato (2017), coordinadora de contenidos multimedia en la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario (#DCMteam), a partir de sus trabajos ha desarrollado una plantilla para el diseño de narrativas transmedia, en la que se consideran “elementos del mundo de la historia, el diseño de experiencias de usuario, la determinación de las plataformas más apropiadas para el storytelling y los recursos necesarios para la ejecución del proyecto”.

En este ecosistema mediático, las nuevas tecnologías han ampliado las posibilidades de expresión e interacción con las audiencias, lo que ha permitido el surgimiento y desarrollo de nuevos géneros. Uno de ellos es el documental interactivo:

Difiere del documental tradicional ya que permite una presentación no lineal de la materia, en general a través de secciones de información, cercano en cierto modo al tratamiento periodístico, y coloca en un papel activo al usuario para discernir la cantidad de contenido que quiere ver y en qué orden. (Gifreu-Castells, 2013)

Con base en estos elementos de referencia y el análisis de diversos proyectos transmedia, se planteó la propuesta de #terremoto83. Este es un proyecto de investigación-creación, modalidad de generación de nuevo conocimiento propia de las artes y, en general, de las disciplinas que trabajan con los procesos creativos y las formas sensibles. Sus metodologías están abiertas a la exploración y búsqueda de nuevas formas de expresión, y sus hallazgos, resultados o nuevos conocimientos se presentan a través de una práctica creativa, en este caso una narrativa transmedia.

La experiencia transmedia #terremoto83 se diseñó desde una perspectiva que tiene en cuenta elementos de la comunicación, del arte contemporáneo y la opción decolonial. Desde la comunicación se pensó en el proyecto como un proceso dialógico, de doble vía, transaccional. Este proceso comunicacional puede darse de manera directa, interpersonal

o de manera mediada por tecnologías, pero se considera particularmente significativo para alcanzar los objetivos propuestos y recuperar algo estratégico: la conversación y, para ello, la disposición de escucha. Con respecto a los medios de comunicación se pensó en sus lenguajes, sus posibilidades expresivas y, sobre todo, en los procesos de convergencia tecnológica, mediática y narrativa, esto es, en la construcción de una narrativa capaz de integrar diversas textualidades mediáticas, al entender que cada producto puede funcionar de manera autónoma, pero también integrado/articulado con otros productos.

Desde el arte contemporáneo se pensó en la figura del artista, del autor, no como un genio creador sino y, sobre todo, vinculado a unos nuevos roles, como agente dinamizador de procesos sociales, como alguien que crea las condiciones para el trabajo, la creación y la acción colectiva. También se pensó en la obra, pero, sobre todo, en su desmaterialización, de ahí que lo central en este proyecto no sea la producción de objetos materiales, sino la creación de experiencias, de escenarios de diálogo y posibilidades de interacción. Los productos mediáticos y todas las acciones realizadas son manifestaciones sensibles que permiten a las personas encontrarse, relacionarlos. En este orden de ideas, #terremoto83 se conceptualizó como un proceso relacional entre las personas, entre estas y el espacio urbano, entre las personas y los medios. “El arte es una actividad que consiste en producir relaciones con el mundo con la ayuda de signos, formas, gestos u objetos” (Bourriaud, 2006, p. 135).

La perspectiva decolonial, por su parte, invitó a desnaturalizar el estado actual de las cosas, las relaciones y pensar desde otro lugar y trabajar por construir otros mundos posibles. Se hace necesario entender que todo cuanto existe, diferente de la naturaleza, es una construcción producto de una historia, un tiempo, un interés y que está socialmente construido, lo que implica que está mediado por unas relaciones de poder. Las cosas, las jerarquías sociales, las políticas, las memorias existentes ¿deben ser siempre como se conocen o pueden ser de otra manera? ¿Los relatos dan cuenta de lo que se ha vivido en un territorio, hablan de lo que efectivamente sucedió? ¿Desde qué punto de vista están contruidos, qué elementos destacan como dignos de ser recordados y qué han dejado al margen? ¿Hay sectores sociales invisibilizados, negados, excluidos? ¿Qué historia, qué memoria, qué conocimientos tienen esos sectores que están al margen? Este tipo de preguntas llevaron a repensar el relato oficial de la ciudad y reconocer sus innumerables vacíos, a pensar la ciudad en permanente tránsito y a considerar que su historia, lo que es socialmente valorado como necesario de ser recordado y transmitido, debe estar por lo tanto en tránsito.

Frente al concepto de transmedia desarrollado por Jenkins (2008), a partir de la observación y análisis de la industria del entretenimiento, en este proyecto se propuso invertir la ecuación. Ya no será un universo narrativo canónico, diseñado por un equipo de producción, el que se expande con la participación de los usuarios, sino que el universo narrativo se construirá desde abajo, desde la conversación interpersonal y/o mediada por tecnologías. Se trató, pues, de que en la conversación se pudieran ir encontrando historias personales que permitieran construir de manera colaborativa una gran historia más incluyente y heterogénea.

Una idea similar se encontró algún tiempo después de formulado este proyecto, en el texto *Contar (las) historias. Manual para experiencias transmedia sociales*. “¿Qué pasaría si en vez de planificar todo nosotros abriéramos más canales de diálogo y dejáramos en segundo plano la producción de contenido propio?” (Ardini & Caminos, 2018). En #terremoto83 se intentó esta transformación. Por tanto, #terremoto83 es un ejercicio transmedia sin canon, no hay un relato base a partir del cual se desarrollen las expansiones, hay un relato oficial de la ciudad con muchos vacíos, en especial sobre la historia reciente que se consideró preciso llenar. Por ello se propuso construir un relato desde la multiplicidad de las memorias de los habitantes de la ciudad.

Desde estas perspectivas también se resignificaron varios conceptos como obra, experiencia, unidad, el lugar y el rol que desempeñaron los diferentes actores que intervinieron en este proceso. La obra que se produjo no se asumió como algo terminado, fue un proceso en permanente construcción y transformación. Lo vivido, las relaciones interpersonales que se establecieron, el ejercicio de conversar sobre un tema de ciudad y la realización de productos mediáticos a partir de estos diálogos y su puesta en circulación, es lo que configuró la experiencia y, por lo tanto, la obra.

La obra, en tanto experiencia, es inabarcable como totalidad. Cada persona que participó en el proyecto vivió la experiencia de manera diferente y estuvo determinada por el lugar que ocupa, las interacciones que produce y desde lo que aporta a su configuración. Algunas personas revivieron los dolores que parecían olvidados y otras propusieron rendir homenaje a quienes construyeron la nueva ciudad, resignificar espacios e incluso construir hitos urbanos como ejercicio político que ayude a mantener la memoria.

Frente a la idea clásica de unidad, aquí se trabajó con la multiplicidad de memorias, voces, discursos, enunciadores, narrativas, perspectivas y lenguajes. No se consideró pertinente desarrollar un manual de estilo para producir los textos mediáticos, cada autor tenía libertad para desarrollar sus productos, lo único que dio unidad a las diversas piezas del relato fue el hashtag #terremoto83.

Los diferentes públicos participantes no fueron receptores o simples destinatarios, se asumieron como ciudadanos y como coautores, en tanto que aportaron o generaron contenidos que expandieron el relato y la experiencia. De esta manera la autoría es colectiva.



Figura 5. Entrevista con la lideresa María Luisa Palta
Fuente: Archivo fotográfico del autor

Dado que lo que se buscó en este proyecto fue producir una conversación interpersonal pero también colectiva en torno a la historia reciente de la ciudad, las narrativas testimoniales se convirtieron en el mejor recurso para ello. El testimonio fue el relato de quienes protagonizaron los acontecimientos o quienes fueron testigos de ellos, y se construyó recordando lo vivido, visitando los lugares, estableciendo conexiones, dando sentido a los acontecimientos, a los espacios, a las fechas y a los archivos existentes como fotografías, videos y recortes de periódicos.

Cada registro y cada producto mediático realizado en este proyecto, fue una huella de por lo menos una interacción y, al mismo tiempo, permitió otras interacciones. Cada producto es un texto autónomo que cuenta una historia particular, pero también es un nodo que hace parte de un todo mas amplio, en tanto permite la entrada al proyecto y se articula con otros nodos. El conjunto de registros y productos mediáticos generados en el proyecto, documentaron la experiencia vivida y configuraron una gran colección de textos en diferentes formatos que podrán tener diferentes formas de ordenación y catalogación para configurar un gran archivo, a partir del cual podrán seguirse produciendo nuevas textualidades.

Ruta Metodológica



Figura 6. Ruta metodológica

A nivel metodológico se planteó una ruta en tres momentos generales: diseño de la narrativa y planificación de los componentes que hacen parte de la estrategia/experiencia, implementación y documentación, y, finalmente, sistematización de la experiencia. Pese al diseño lineal de esta ruta, es claro que el proyecto fue, también, un ejercicio de exploración y

experimentación narrativa, y no era posible ni tampoco se deseaba prever todo el desarrollo que tendría. El proyecto se planteó abierto a las nuevas posibilidades que podían surgir a partir de la participación de las diferentes personas. De tal manera que, si bien se pensaron tres momentos, no se prediseñó un camino paso a paso para alcanzar un objetivo; todo era más bien un mapa que se iría construyendo a media que se avanzaba.

La primera etapa comprendió el proceso de acercamiento a las narrativas contemporáneas para conocer las formas de contar en estos tiempos de dispositivos móviles, redes sociales y participación de las audiencias. Se analizaron diversos proyectos transmedia de Iberoamérica, se exploraron diversas herramientas y aplicaciones gratuitas para la producción y circulación de contenidos. Con estos elementos se pasó a la construcción narrativa y a la planificación de los componentes que harían parte de la experiencia.

Se tenía claro que el objetivo era generar conversación sobre la ciudad entre jóvenes y personas mayores de 45 años que hubieran vivido en la ciudad de Popayán durante el tiempo del terremoto. Para ello se definieron y clasificaron los públicos objetivo. Los jóvenes serían los participantes en el *Semillero de investigación creación en narrativas multimediales e interactivas*. Los estudiantes del programa de Comunicación Social de la Universidad del Cauca, inscritos en el curso de *Narrativas multimediales*, y estudiantes de diversos grados de instituciones educativas, se invitaron a este proceso.

Las personas mayores podían ser los padres y familiares de los jóvenes o cualquier persona que hubiera vivido en la ciudad de Popayán en el tiempo del terremoto, entendiendo que todos, al vivir esa experiencia, tenían una historia que contar. También se realizó un mapeo de actores en el que se identificaron a las personas que tuvieron una particular relevancia durante el proceso posterior al terremoto, y que con su trabajo ayudaron a darle forma a la nueva ciudad, ya sea porque estaban en cargos directivos de diversas instituciones, pertenecían a organismos de socorro o se constituyeron en líderes comunitarios, siendo estos últimos quienes más interesaban a los investigadores.

Dos preguntas básicas definieron y delimitaron el universo narrativo de este proyecto transmedia: ¿Cómo se vivió la experiencia del terremoto de 1983? y ¿Qué transformaciones urbanísticas, sociales y culturales se dieron en la ciudad de Popayán tras el terremoto? Dado que a partir de estas preguntas se podían generar numerosas líneas de fuga, se pensaron subtemas que podían ordenar el trabajo, clasificar las entrevistas y, eventualmente, servir de índice del documental interactivo. Estas fueron: experiencia del terremoto el 31 de marzo de 1983, la transformación de la ciudad después del terremoto, el proceso de reconstrucción/ restauración del sector histórico, la historia de los líderes y las luchas que dieron origen a los nuevos barrios, los proyectos de desarrollo de la ciudad, las huellas del terremoto que quedan en la ciudad, las representaciones en diferentes lenguajes realizadas sobre el terremoto; y, los nuevos barrios (que surgieron a partir de la catástrofe).

Posteriormente, se realizó una exploración de las herramientas tecnológicas que se sugería utilizar para el registro, procesamiento y puesta en circulación de las diversas textualidades que producirían los jóvenes a partir de las conversaciones; se pensaron, igualmente, algunos espacios, tiempos y modos de participación de los ciudadanos.



Figura 7. Herramientas para el desarrollo del proyecto
Fuente: elaboración propia

La segunda etapa consistió en la implementación y documentación de lo diseñado en la etapa anterior. Para esto el método de trabajo se simplificó al máximo, los jóvenes dialogaron con las personas mayores y, a partir de ese diálogo, generaron diferentes textualidades que se pondrían a circular en diferentes espacios físicos o virtuales.



Figura 8. Exposición de cartelera Institución Educativa Normal Superior de Popayán.
Fuente: Fotografía de Nelson F. Osorio



Foto 9. Entrevista con Edgar Hoyos, uno de los primeros habitantes del barrio 31 de marzo
Fuente: Archivo fotográfico del autor

Dentro de las diferentes textualidades se optó por privilegiar el desarrollo de microcontenidos audiovisuales, formatos de corta duración en los que se desarrollaba un contenido puntual, se condensaba un testimonio o se producían formatos tipo *playground*, pensados para circular por redes sociales y para su consumo a través de dispositivos móviles. Son esos espacios que Roberto Igarza (2009) ha teorizado como *burbujas de ocio*.

La última etapa del proyecto #terremoto83 correspondió a la sistematización de la estrategia/experiencia. Para dar cuenta de lo que efectivamente se hizo en desarrollo del proyecto, fue preciso realizar una reconstrucción metodológica o metodología a posteriori (Borsani, 2019); una propuesta decolonial, de la que este trabajo es solo una muestra. De este modo, la experiencia siempre fue más rica, compleja y diversa que cualquier sistematización.

Resultados

El proyecto #terremoto83 se desarrolló a partir de dos preguntas y la generación de un diálogo intergeneracional que se desarrolló en diferentes niveles, desde el hogar hasta los encuentros y conversatorios en los barrios, los colegios, las exposiciones y ponencias en diferentes espacios académicos universitarios. Los jóvenes tuvieron la oportunidad de conocer y, posteriormente, socializar aspectos que no conocían de la ciudad o que nunca habían abordado. Algunos de ellos no sabían que Popayán había tenido un terremoto que la había semidestruido, no conocían la historia de los nuevos barrios, ni por qué llevan nombres como 31 de marzo (fecha del terremoto) o 25 de julio (fecha del asesinato de dos de las personas que lideraron el proceso post-terremoto).

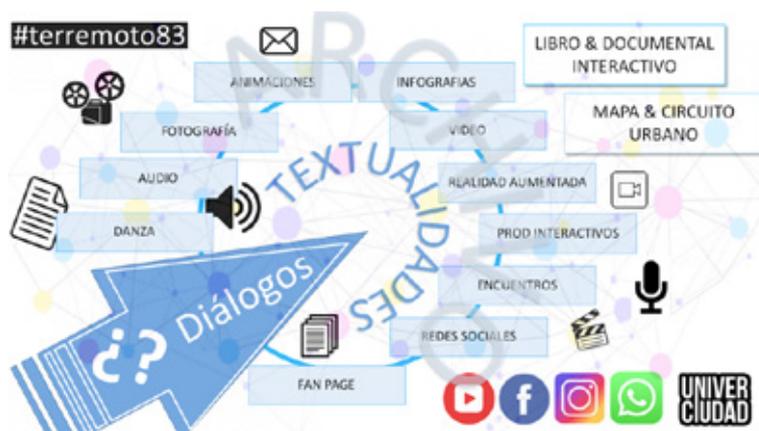


Figura 10. Relación de los productos realizados en desarrollo del proyecto #terremoto83

Fuente: elaboración propia

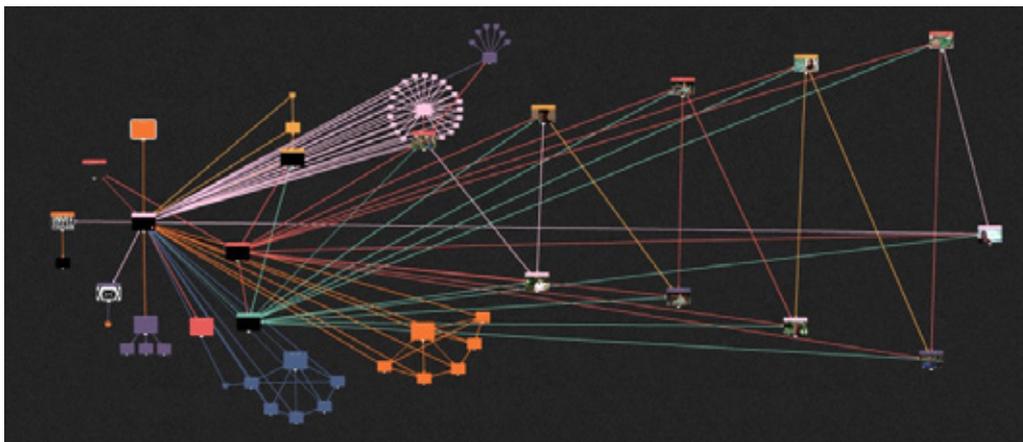
A partir de estos diálogos se generaron múltiples acciones y narraciones en diferentes medios y lenguajes. Los estudiantes participantes tenían la posibilidad de explorar diferentes géneros y formatos para contar lo que habían conocido de la ciudad. Así se produjeron diferentes tipos de textualidades: un noticiero de radio que presentaba los acontecimientos más importantes que estaban sucediendo en Popayán el 31 de marzo de 1983 y recreaba el sonido y la estética de los noticieros locales de los años ochenta. Se creó un personaje de ficción que contaba desde 1983 lo que acontecía en la ciudad con el terremoto, a través de un perfil en Facebook y apoyado en archivos de periódicos, fotografías y videos. Se produjeron videos testimoniales de aproximadamente un minuto cada uno en el que diversas personas respondían a la pregunta: ¿Cómo vivió la experiencia del terremoto de 1983?

Igualmente, se realizaron crónicas que narran las vivencias del terremoto, la creación de los nuevos barrios, las movilizaciones, la lucha, la persecución y represión por parte del estado; perfiles de los líderes que coordinaron el movimiento social post-terremoto, entre los que se destacan los de Luis Calderón y Luis Solarte, asesinados tres meses después del terremoto. Se realizaron infografías en las que se cuenta gráficamente algunos de los procesos y conquistas del movimiento social.

Muchos de estos productos circularon por diferentes medios como la *fanpage* www.facebook.com/terremoto83, el diario El Nuevo Liberal, la Emisora 104.1 Unicauca Stereo y las plataformas Univerciudad (<https://www.univerciudad.net/terremoto83>) y Comarca digital (<https://comarcadigital.com>), entre otros.

En este proceso también se realizaron varios talleres y conversatorios en diferentes colegios y barrios de la ciudad. Si bien cada encuentro tuvo su importancia en tanto se centraba en la historia de ese lugar específico, es de destacar el *Taller de construcción de memoria histórica-Popayán / décadas 70 a 90*, organizado por uno de los hermanos del líder asesinado Luis Calderón. En este taller se vincularon con el proyecto numerosos líderes de la ciudad, quienes, con su apoyo, sus historias de vida y sus archivos, ayudaron a la mejor comprensión de los procesos y a redimensionar el proyecto llevándolo a otros espacios y diálogos. Un grupo de *WhatsApp* fue la herramienta básica para convocarlos, mantener el contacto en el tiempo e intercambiar archivos y recuerdos.

Todo el material producido durante la ejecución del proyecto, los productos terminados, los archivos originales y toda la documentación aportada por las personas que se vincularon al mismo, configuraron un archivo que se conserva en formato digital y con el que se podrá continuar la producción de nuevos trabajos y realizar nuevas investigaciones.



*Figura 11. Avance documental interactivo www.terremoto83.com
Fuente: elaboración propia*

Actualmente están en proceso de realización varios productos:

- Un cortometraje sobre Luis Calderón, el líder social más importante del proceso post terremoto y quien fuera asesinado por agentes del F2, el 25 de julio de 1983.

- Un documental interactivo que, articulando muchos de los productos realizados, narra con un enunciador colectivo una historia reciente de la ciudad. El usuario del producto tendrá a su disposición una versión lineal de 52 minutos o la versión interactiva, la cual podrá navegar en el orden y el nivel de profundidad que desee. Este producto, al tiempo que sirve como repositorio de los productos realizados, también sistematiza y documenta la experiencia del proyecto.
- Un mapa interactivo y un circuito urbano en los que se señalan diversas locaciones que fueron particularmente significativas en el proceso posterremoto. En cada lugar el usuario participante, a través de su celular, podrá escanear un código QR y acceder a información específica donde se le informa qué acontecimientos se desarrollaron en ese sitio específico.
- Un libro interactivo de crónicas y fotografías, que con el uso de una aplicación gratuita de realidad aumentada le permitirá al usuario acceder a contenidos adicionales en formato audiovisual, sonoro o fotográfico.

Se espera que estos productos generen nuevas interacciones y expansiones, ampliando la vida de este proyecto, aunque en algún momento será preciso dejarlo para asumir otras iniciativas.

Toda esta serie de trabajos mediáticos que se han producido en este espacio relacional, constituyen huellas de un encuentro, de un diálogo intergeneracional, de un proceso de sensibilización de unos jóvenes mediante el reconocimiento de espacios, situaciones y actores significativos en el proceso de constitución de la nueva ciudad. Con este proceso se ha conseguido que un tema como el del terremoto, al que ya nadie le prestaba atención, se instale como tema de conversación entre jóvenes y adultos. Se despertó el interés colectivo por pensar la historia local de la ciudad y valorar personajes, acontecimientos y lugares que parecían olvidados. Se ha logrado la participación activa de los ciudadanos en la estrategia transmedia, al compartir sus archivos, contar historias, generar y compartir contenidos, asistencia a los encuentros, a los eventos públicos.



Figura 12. Productos #terremcto83
Fuente: elaboración propia

#terremoto83 es un proyecto multidimensional si se tienen presentes sus motivaciones, influencias, objetivos, modos de realización y públicos con los que se desarrolló. Es un proyecto pedagógico innovador que sacó a los estudiantes de las aulas para ponerlos a explorar la ciudad y conocer la historia reciente a través del diálogo con múltiples actores sociales. Los jóvenes han visto y comprendido en el paisaje urbano cosas, elementos, personajes e historias que antes no conocían; fue un emprendimiento de la memoria, de carácter experimental, participativo que ha generado un diálogo intergeneracional sobre la historia reciente de la ciudad y permitido el reconocimiento de actores y procesos silenciados por la historia oficial. Fue un ejercicio de periodismo urbano y producción mediática a partir de la unión dos elementos básicos: las narrativas testimoniales y el uso de las nuevas tecnologías digitales.

Pensar desde la opción decolonial liberó de los cánones y permitió moverse sin las preocupaciones de las fronteras disciplinares. No se preguntó si esto es arte o si es una estrategia de comunicación o si son las dos cosas o ninguna. Se tiene claro que es un proyecto que ha permitido construir vínculos, relaciones, espacios de encuentro y que puso a dialogar a los habitantes de la ciudad, a pensar en su territorio y su historia reciente.



Figura 13. Taller construcción de memoria histórica – Popayán décadas 70 a 90

Fuente: Archivo fotográfico del autor

Conclusiones

Las narraciones/estrategias/experiencias transmedia pueden ir mucho más allá de la industria del entretenimiento, la publicidad y el *marketing*, por cuanto constituyen un valioso recurso que puede contribuir a los procesos sociales de historia y memoria, y muchos otros que demanden la participación activa y real de los ciudadanos.

Las narrativas transmedia pueden facilitar el proceso de desarrollo de competencias y capacidades comunicacionales, para la interacción social, el trabajo colaborativo, la producción mediática, el empoderamiento y la transformación social.

Los medios son solamente eso, medios, importan muchos más los procesos sociales que puedan potenciar.

Al finalizar este proyecto surgió un nuevo desafío y está relacionado con garantizar la conservación del proyecto, en especial del documental interactivo. Mientras se mantenga el dominio y el *hosting* se podrá tener acceso a él; pero, ¿qué pasará con los productos realizados con herramientas gratuitas que eventualmente pueden desaparecer?

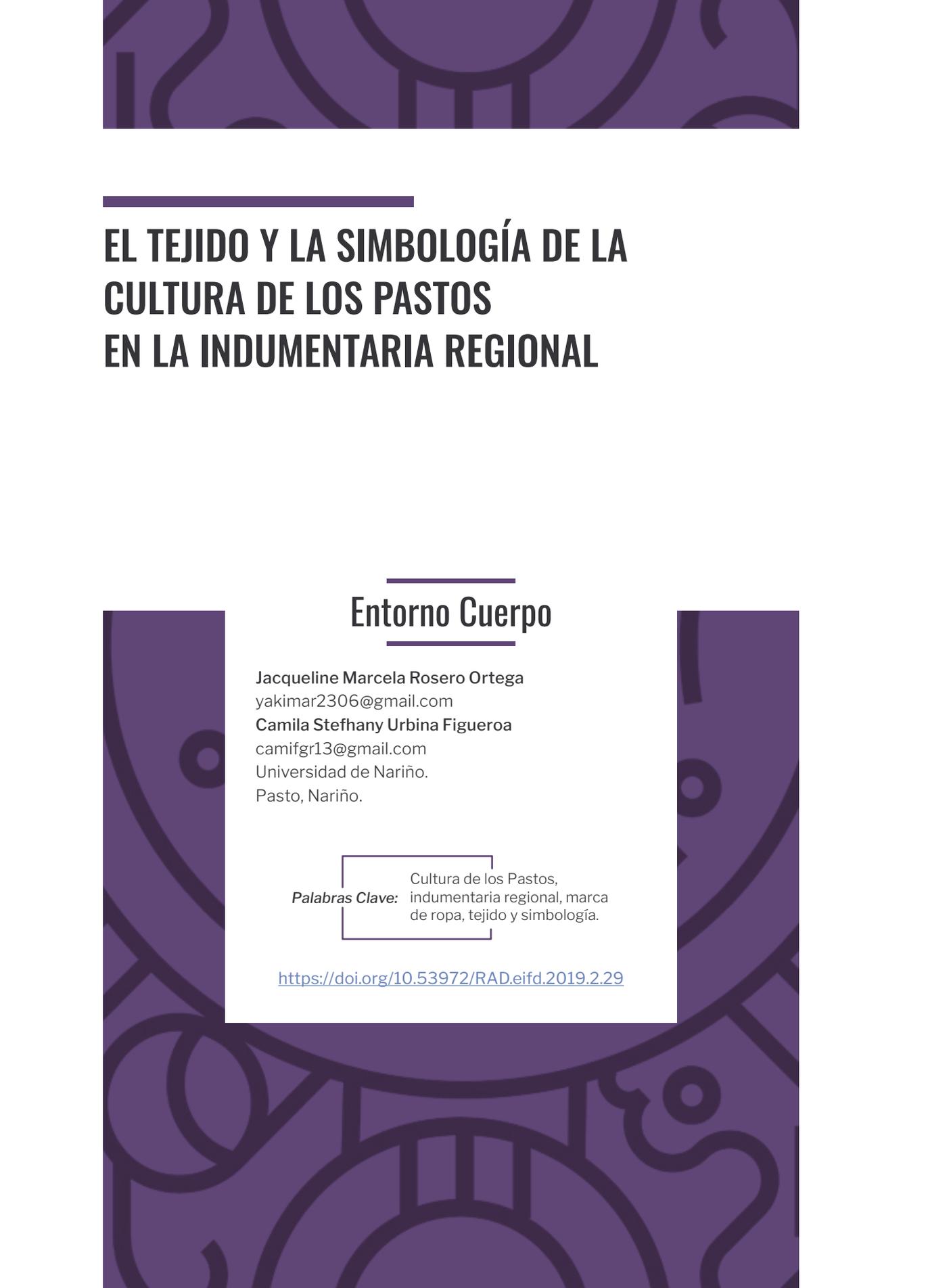


Figura 14. Afiche del proyecto #terremoto83

Referencias Bibliográficas

- Ardini, C. & Caminos, A. (2018). Contar (las) historias. Manual para experiencias transmedia sociales. Buenos aires: Conexión.
- Borsani, M. E. (diciembre, 2014). Reconstrucciones metodológicas y / o metodologías a posteriori. Astrolabio, 13. Recuperado de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/astrolabio/article/view/9028>
- Bourriaud, N. (2006). Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Gifreu-Castells, A. (2013). El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de un modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción (Tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.
- Igarza, R. (2009). Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural (Serie Futuribles). Buenos Aires: Crujía.
- Irigaray, F. & Renó, D. (Comps.) (2016). Trans mediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas. Buenos Aires: Crujía.
- Irigaray, F. & Lavato, A. (Eds.) (2015). Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías. Rosario: UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.
- Jelin, E. (2002). Los trabajos de la memoria. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Jenkins, H. (2008) Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Liuzzi, Á. (febrero, 2015). El Documental Interactivo en la Era Transmedia: De Géneros Híbridos y Nuevos Códigos Narrativos. Obra Digital. Revista de Comunicación, 1, 105-136. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/301178>
- Lovato, A. (26 de abril, 2017). Plantilla para diseño de narrativas transmedia [Mensaje en página web]. Recuperado de <http://catedratransmedia.com.ar/2017/04/26/plantilla-para-diseno-de-narrativas-transmedia/>





EL TEJIDO Y LA SIMBOLOGÍA DE LA CULTURA DE LOS PASTOS EN LA INDUMENTARIA REGIONAL

Entorno Cuerpo

Jacqueline Marcela Rosero Ortega
yakimar2306@gmail.com

Camila Stephany Urbina Figueroa
camifgr13@gmail.com
Universidad de Nariño.
Pasto, Nariño.

Palabras Clave: Cultura de los Pastos,
indumentaria regional, marca
de ropa, tejido y simbología.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.29>

Resumen

El proyecto de investigación tuvo como objetivo resaltar una cultura de gran importancia dentro del Departamento de Nariño; para esto se buscó información y se profundizó en conceptos enmarcados dentro del ámbito cultural, tomando como caso a la comunidad de los Pastos y su cultura. Con el propósito de resaltar su simbología y tradición ancestral en el Municipio de Cumbal, se orientó hacia el arte de tejer, mediante la fusión de técnicas de costura y uso de diferentes materiales, para generar productos diferentes que llamen la atención de la población y, sobre todo, de la juventud del Municipio de Pasto; con la finalidad de posicionar una marca que represente a la cultura en mención. Como metodología se acogió el enfoque cualitativo, método crítico social y tipo de investigación acción participación. Se basó en el análisis de la parte simbólica y el manejo de los procedimientos de diseño implícitos en el objeto estético; así, se recurrió a la semiología de las artes visuales. El estudio se desarrolló en cuatro etapas: acercamiento, ideación, experimentación y prototipado. La muestra estuvo conformada por las tejedoras de Cumbal, con edades entre 25 a 50 años y jóvenes de la ciudad de Pasto de 18 a 25 años. Como conclusión, el trabajo se torna valioso, porque cada tejido es elaborado a mano, le depositan su tiempo, esfuerzo y dedicación, pues el tejer no es algo sencillo, requiere de varios procesos, de imaginación, creatividad y paciencia para darle vida a cada diseño.

Problema

— Descripción del problema

La historia de la humanidad ha estado marcada por múltiples aspectos que caracterizan diferentes culturas y diferentes épocas: la evolución del pensamiento, su desarrollo económico o sus características culturales, representadas en gastronomía, arte, religión, entre otros, han sido elementos que se han convertido a lo largo de los tiempos en iconos de identidad y preservación.

En el Departamento de Nariño existe una de esas culturas milenarias, que aún conserva el legado de sus ancestros. Es la cultura de los Pastos, cuya herencia se manifiesta en varios aspectos; pero, para el objetivo de la investigación, se trabajó con el arte de tejer, habilidad que fue desarrollada por la necesidad de vestir y proteger el cuerpo de las condiciones climáticas y que se fue perfeccionando a través del tiempo, hasta llegar a la implementación de diferentes técnicas, como el tejido en guanga, propio de esta cultura, y el punto crochet que, a pesar de su origen diverso, ha sido adoptado por ella. Ambas cobran importancia, porque diferentes simbologías se encuentran plasmadas en los tejidos que conservan el legado cultural que revive la memoria de los antepasados.

Como sucede en la mayoría de los casos, la tradición se trasmite de generación en generación a través del tiempo, y las comunidades indígenas del Municipio de Cumbal en Nariño, no son la excepción. Un gran número de mujeres tejedoras han logrado mantener

vivos y vigentes estos saberes ancestrales, anteponiéndose a la progresiva pérdida de identidad cultural, que les permite a su vez reivindicar la existencia, identidad e importancia de la Cultura de los Pastos para la región.

Esta necesidad de reivindicación nace de la observación del entorno, que las nuevas generaciones desconocen o que poco les importa conocer sus raíces, por ejemplo, los jóvenes que habitan ciudades como Pasto. Se ven así invadidos por tendencias ajenas a su entorno inmediato, las formas de vestir reflejan cada vez más la influencia de otras culturas, dejando atrás las tradiciones ancestrales que han marcado su presente. Es por esta razón que el objetivo de esta investigación se centró en diseñar una línea de ropa juvenil que resaltara la cultura de los Pastos, a través de símbolos, texturas y colores característicos plasmados en el tejido, para generar prendas atractivas y modernas con factores distintivos y únicos que llamen la atención de los jóvenes; además de diseñar una marca propia que refleje la esencia de la cultura investigada.

— Formulación del problema

¿Cómo resaltar la técnica del tejido y la simbología de la Cultura de los Pastos, para generar un reconocimiento por parte de los jóvenes ciudadanos de Pasto?

— Justificación

En la actualidad se vive en un mundo que cambia constantemente, teniendo en cuenta que una marca o producto puede expandirse progresivamente, imponiéndose en diferentes lugares alrededor del mundo. Este fenómeno se ve reflejado en la indumentaria que, por su amplia gama de tendencias, presenta siempre algo innovador, captando la atención de los consumidores. Por lo tanto, es importante para esta investigación comprender el comportamiento de los jóvenes ciudadanos de Pasto hacia esta tendencia; y lograr generar una línea de ropa que sea atractiva para la población juvenil.

Remontándose a una cultura ancestral indígena de gran importancia para los nariñenses, como es la cultura de los Pastos, pueblo que ha habitado diferentes zonas de la región, dejando un legado rico visualmente y plasmando en diversos objetos su gráfica; esa impronta será la inspiración para generar una nueva propuesta que permita resaltar esta cultura a partir de su simbología y la técnica del tejido.

La importancia de abordar esta investigación desde el ámbito del Diseño Gráfico, radica en que esta disciplina brinda varias herramientas que permiten desarrollar un proceso de trabajo colaborativo con las tejedoras pertenecientes a la comunidad de los Pastos, en el Municipio de Cumbal, y los jóvenes ciudadanos del Municipio de Pasto, para producir, así, una línea de ropa con diseños basados en la grafía de esta cultura. A su vez, se creó una marca que representa y simplifica los símbolos de la misma, reforzando la identidad y tradición en el territorio nariñense, para así posicionar en la región, más que un estilo de indumentaria, un sentido de pertenencia con respecto a la cultura de los Pastos.

Marco teórico

— La semiótica del diseño andino

La semiótica del diseño hace referencia a una disciplina que define los aspectos simbólicos que se utilizan dentro de los procesos constructivos del diseño; estudia, también, las formas del arte permitiendo asociarlas a un contexto cultural al cual pertenecen. De esta manera, pone en relación la arqueología y la antropología, que aportan la información y una fuente teórica acerca de la ubicación del objeto estético; esto hace parte de un proceso de desarrollo general y específico.

La metodología que se utilizó, se basa en el análisis del conocimiento de la parte simbólica y el manejo de los procedimientos de diseño implícitos en el objeto estético. Para llevarlo a cabo se recurrió a la semiología de las artes visuales; según Uribe (2004):

Trata sobre el estudio comparativo del origen, formación interpretación de los símbolos y los lenguajes, estableciendo las leyes de su sintaxis y su semántica; la topología que estudia las propiedades geométricas cualitativas del espacio, al margen de su medida o significación concreta, pero que permite comparar los principios geométricos de la forma con los valores culturales de su significado; y la estética que determina los valores conceptuales, compositivos y estilísticos del objeto artístico en relación a las condicionantes de su creación.

El objetivo de la semiótica del Diseño Andino, es estudiar las expresiones del arte precolombino, sobre todo en su aspecto conceptual, por lo cual se estudiaron tres aspectos principales: el lenguaje, la composición y el simbolismo.

— Los quillacingas y los pastos coaiqueros de nariño

En Nariño existen dos grupos de indígenas que no fueron totalmente asimilados por la cultura europea, los Quillacingas y los Pastos o Coaiqueros. Durante la época de la conquista, ellos se distinguieron por sus lenguas, que en la actualidad se encuentran extintas, pero que pertenecen al grupo lingüístico Chibcha. Los lingüistas distinguen en Nariño, a la familia Coche o Kamsá, que hablaba la lengua Quillacinga, y la familia Tucano, que hablaba la lengua Pasto o Cuaiquer. Se define a estos grupos como:

Señores de una tierra maravillosa, de grandiosas montañas, de volcanes empenachados y de profundas cañadas por donde corren precipitados los ríos y las quebradas, los indios de Nariño se apegaron al espectáculo de su naturaleza y a las creencias relativas a tanta grandeza geológica, y mantuvieron su personalidad étnica a través del terremoto de la conquista española. (Alcaldía del Municipio de Pasto, 2011)

— Los Pastos o Coaiqueres

El área habitada por estos indios cae al oriente del departamento de Nariño, desde Guaitara, su límite con Quillacingas, hasta la cálida costa pacífica y desde el límite norte con el departamento del Cauca hasta el Mira y San Juan, límite internacional colombo-ecuatoriano. (Alcaldía del Municipio de Pasto, 2011)

Los Pastos o Coaiqueres llevan una vida nómada, por lo cual prefieren la selva como su hábitat y algunos de ellos han establecido pequeños pueblos. Su estilo de vida es poco común, no utilizan camas o algún tipo de soporte en donde pasar sus noches; por el contrario, sólo se acomodan en el suelo y apenas utilizan algún tipo de techo para poder protegerse del clima. No son hospitalarios, aun si se trata de algún familiar; en ocasiones, cortan su cabello a la altura de su nuca, llevan un pedazo de tela larga sin adornos, como falda hasta la mitad de las rodillas. Para sus fiestas o rituales, algunos de ellos pintan su frente, mejillas y nariz con bija, un colorante de origen natural.

— La Espiral

Para la cultura de los Pastos, la Espiral, también conocida como Churo Cósmico, representa el movimiento de adentro hacia afuera, que simboliza el pensamiento andino de la cultura. Es como un pensamiento religioso, ya que los lugares en donde se encontraba grabado este símbolo, fueron sitios en donde se realizaron ceremonias de curación o culto, donde se hacían ofrendas al agua, al fuego o a la luna; puesto que en el arte de los Pastos y Quillancingas, la espiral representa el principio de la vida, el tiempo infinito, el agua y la fertilidad.

— La Estrella de ocho puntas

La Estrella de ocho puntas, o Sol de los Pastos, es otro de los símbolos más representativos para los Pastos y Quillacingas. Se encuentra, frecuentemente, en el arte rupestre y la alfarería. Para algunos autores, este símbolo también representa un calendario solar que marcaba los solsticios y equinoccios. El Sol de los Pastos indica caminos, estaciones y suele encontrarse pintado sobre piedras o platos de barro cocido; pero éste siempre se encuentra rodeado de grupos humanos o de animales y viviendas. El diseño de este símbolo se ha mantenido en la artesanía en Nariño y Ecuador; en la actualidad es utilizada comúnmente en tejidos.

— El Cusillo

La imagen del mono, o Cusillo, es otro símbolo principal dentro de la cultura de los Pastos y Quillancingas. Su tamaño y posición varía, y la forma de cola es enroscada. Se encuentra representado en pequeñas ocarinas o copas que se utilizan para ceremonias; es por eso que el Cusillo se encuentra en el arte rupestre y la alfarería.

— Municipio de Cumbal

En cuanto a los antecedentes étnicos de los Pastos, se encuentran diferentes versiones. Según José Rámazo Gonzales (citado en Alcaldía del Municipio de Cumbal, 2009), en su estudio: *El Ecuador en la normal América Prehispánica*, habla de los Pastos como:

Una “raza extraña”, hace alusión a los Quillacingas, Sibundoyes, Barbacoas al Norte y a los Imbaburas, Caraquiscayapa colorados en el Sur, todos estos pertenecientes al ramo de los Chibchas; los Pastos se encontraban en el medio rompiendo esta Unidad de Pueblo. En la misma obra dice que los Pastos no deben ser confundidos con los Quillacingas, de origen Chibcha y con lenguas diferentes.

La lengua Pasto se conservó hasta medio siglo después de la conquista, manteniéndose como una lengua distinta y difícil de aprender. Según el autor citado, la raza de los Pastos no pertenece al grupo Chibcha sino, por el contrario, es de origen amazónico. Es posible afirmar que existe un cierto mestizaje gracias a las evidencias que se han encontrado dentro de las culturas Maya, Inca y las de los Caribes, para generar, así, una fuerte influencia cultural dentro de los Pastos.

La invasión incaica presidida por la llegada de los españoles aceleró la devastación de los pueblos Pastos; de esta forma los ritos, ceremonias, el vestido, la lengua, los sistemas religiosos, la cultura general de esta etnia fue desapareciendo paulatinamente quedando muy poco o ningún vestigio de sus templos, ni memoria de sus casas de recogimiento. (Alcaldía del Municipio de Cumbal, 2009)



Figura 1. Vasija Sol de los Pastos
Fuente: Fotografía de las autoras.

— El tejido

En Colombia se han encontrado vestigios de tejidos en diferentes regiones, la principal zona textil se encuentra en el sur de Nariño, en tierras que han sido habitadas por los Pastos. Sin embargo, los textiles que se han podido conservar son pocos, debido a factores que han impedido su conservación.

Los textiles que se han logrado conservar en Colombia han estado en ambientes secos y de temperatura cálida, en tumbas dentro de cuevas o abrigos rocosos. En la mayoría de los casos, las tumbas se encuentran en la tierra y a esto se debe que contemos con muy pocos vestigios textiles. (Tavera & Urbina, 1994)

Para el Departamento de Nariño, las labores artesanales son de gran importancia. Una de ellas es el tejido, actividad que se ha caracterizado por ser heredada y mantenerse vigente, alcanzando altos niveles de calidad. Es importante resaltar que esta actividad, por mucho tiempo, ha estado relacionada con las mujeres, debido a que son ellas las que poseen el conocimiento, la habilidad y la destreza para desarrollarla. A su vez, el tejido cumple un papel fundamental, ya que en él se conserva el legado cultural que revive la historia de los antepasados; al respecto Tavera y Urbina (1994) comentan: “Los textiles están estrechamente ligados a los aspectos socioculturales, religiosos, económicos y de expresión artística. Su estudio enriquece notablemente el conocimiento que se tiene de nuestros antepasados precolombinos y sobre su relación con otras culturas americanas”.

El tejido tiene gran importancia, puesto que constituyó uno de los lenguajes por medio de los cuales los pueblos se expresaban, además de fundamentarse en las necesidades humanas como cubrir y abrigar el cuerpo, conformándose, también, como un factor de identidad: “Mostraba el rango o la clase social de quien lo utilizaba, se ofrecía como premio, como forma de atributo y ofrenda y como elemento importante en el trueque con otros grupos”. (Tavera & Urbina, 1994)

Entre los pueblos andinos se alcanzó un gran desarrollo en cuanto a la producción textil, toda vez que las técnicas utilizadas eran destacables por la destreza empleada, junto con el sistema simbólico; Pantoja (2009) dice al respecto:

En la indumentaria de la cultura Pastos se puede entender la belleza artística a través de la simbología andina con diseños de códigos, signos que representan toda la grafía del cosmos, además son estructuras que dan a conocer la escritura con la que se comunicaron las comunidades ancestrales, como huella imborrable del pensamiento antepasado. Son rescatables las técnicas utilizadas en la cultura andina, tradición que ha servido para mantener y conservar las destrezas ancestrales, el tejido trae significado y refleja el pensamiento como algo que está vivo en la memoria de los pueblos.



Figura 2. Tejedora de la comunidad de los Pastos
Fuente: Fotografía de las autoras. Municipio de Cumbal, Nariño, 2017.

Metodología

Enfoque: se utilizó un enfoque cualitativo, que tiene como objetivo describir el contexto y las posibles problemáticas dentro de una cultura, tanto urbana como rural e indígena, puesto que busca comprender comportamientos, sentimientos y gustos tanto de las tejedoras del Municipio de Cumbal como de los jóvenes ciudadanos de Pasto. Cabe resaltar, que para la investigación fue de suma importancia interactuar con la comunidad tejedora, para conocer sus puntos de vista acerca de la problemática planteada y cómo se desenvuelven en su entorno y labores, tales como el tejido.

Método: el método utilizado fue el Crítico-social, ya que buscó el desarrollo comunitario en pro de resolver problemas sociales. Es por esto que, en conjunto con las tejedoras de la comunidad de los Pastos del Municipio de Cumbal, se generaron ideas a partir de su conocimiento acerca del tejido y la simbología de su cultura, para construir una propuesta diferente que llamara la atención de los jóvenes ciudadanos de Pasto.

Tipo: se utilizó un tipo de investigación-acción y participación, como quiera que ésta busca que la comunidad involucrada participe y se apropie del proceso y los resultados. Por tal razón se generaron espacios en los cuales existiera un intercambio de saberes, a partir del diálogo y la interacción con los sujetos, lo que brindó a la investigación bases sólidas para generar, desde diferentes ámbitos, un conocimiento de forma colectiva, con el propósito de resaltar la cultura de los Pastos y lograr un reconocimiento de ésta por parte de jóvenes ciudadanos de Pasto.

Población: tejedoras pertenecientes al Municipio de Cumbal y los jóvenes ciudadanos de Pasto.

Unidad de análisis: tejedoras pertenecientes al Municipio de Cumbal, entre los 25 y 50 años de edad, quienes trabajan la técnica del tejido en guanga y punto crochet. Por otro lado, están jóvenes habitantes de la ciudad de Pasto entre los 18 y 25 años de edad, quienes con su participación brindaron su percepción respecto al diseño de indumentaria.

Para facilitar la creación de soluciones creativas, fue pertinente utilizar una metodología de innovación que brindó herramientas para construir ideas colectivas, en donde los principales actores fueron las comunidades. Es por esto que para la investigación se utilizó como referente la metodología proyectual llamada Feeling, que toma como base el método de trabajo denominado Design Thinking, que consiste en buscar soluciones innovadoras y creativas basadas en las necesidades de las personas. El Design Thinking permitió proponer el reto, detectar las necesidades y darle una solución al problema de manera factible y viable.

Feeling es una metodología para innovar centrada en los sentimientos, deseos y el corazón del Ser Humano. De manera conceptual el proceso de *Feeling* se inspira en la novela *El Principito* del escritor y aviador francés *Antoine* de Saint *Exupéry*, lo que lleva a comparar los viajes del personaje con las fases mediante las cuales se emprende

un viaje a través de la innovación. Feeling ayuda a generar procesos de innovación de manera efectiva, combinando el *Design Thinking* (Pensamiento de diseño), con la creatividad surgida desde las realidades del contexto. (Lohiceconfeeling, 2017, p.xx)

Con lo anterior se puede decir que el proyecto fue soportado en métodos de investigación que son base del diseño centrado en las personas, como lo es el diseño etnográfico, el cual facilitó la interacción con la población dentro de su entorno, para permitir conocer sus comportamientos, acciones, labores, hábitos, entre otros.

Para el desarrollo del proceso, se implementaron las siguientes etapas:

Etapa 1: Acercamiento. El objetivo en esta etapa fue lograr una empatía con las diferentes personas vinculadas con el proyecto; por esto fue clave el trabajo de campo, porque se generó un acercamiento con las comunidades a través de diferentes herramientas que permitieron comprender el comportamiento y pensamiento de cada una de ellas y como resultado lograr empatizar con las comunidades.

Etapa 2: Ideación. Fue importante en esta etapa, sacar a flote la imaginación y la creatividad, para poder crear diversas propuestas que surgieran a través de diferentes ejercicios que hicieran potenciar la imaginación, tanto de los involucrados pertenecientes a la cultura de los Pastos como de jóvenes ciudadanos de Pasto y los diseñadores gráficos que realizaron la investigación.

Etapa 3: Experimentación. Después de explorar con las dos comunidades involucradas, fue importante experimentar con diferentes materiales para hacer tangibles las ideas que hubieran surgido anteriormente, integrando diversas soluciones a partir del tejido, la costura y el diseño gráfico, con el fin de generar una pieza de calidad.

Etapa 4: Prototipado. Gracias a la estructuración de ideas, resultado de la etapa de experimentación, fue posible generar el prototipo real, es decir, las prendas de vestir para jóvenes ciudadanos de Pasto, consolidando así el objetivo de la investigación.



Figura 3. Fase de ideación, comunidad de los Pastos.
Fuente: Fotografía de las autoras. Municipio de Cumbal, Nariño, 2017.



*Figura 4. Fase de ideación, jóvenes de la Ciudad de Pasto.
Fuente: Fotografía de las autoras. Pasto, Nariño, 2017.*

La implementación de estas metodologías y la ejecución de las cuatro fases permitieron alcanzar resultados satisfactorios para las partes; esto se logró gracias a que cada paso fue construido y validado con las comunidades poseedoras del saber ancestral, con los jóvenes de la Ciudad de Pasto que aportaron con su visión sobre indumentaria, y con los investigadores como mediadores en la unificación de dicho conocimiento.

Resultados

— Línea ancestral

PAWA salió a la luz de las pasarelas por primera vez, con el lanzamiento de su línea Ancestral, en donde los colores, texturas y símbolos característicos del pueblo indígena de los Pastos, eran los protagonistas. Todos estos elementos propios de una cultura atávica, en conjunto con prendas modernas vestidas por modelos jóvenes, a cada paso contaban historias de un pueblo que por años ha luchado por la reivindicación de sus derechos, que ha buscado siempre rescatar su lengua, tradiciones y creencias.

Los tejidos creados por las manos de mujeres emprendedoras forman hoy parte de prendas modernas que componen esta línea de ropa. En cada hilo se encuentra la historia de un pasado reciente, donde hijos, padres, abuelos lucían estos mismos símbolos en las fajas que los envolvían cuando nacían y durante sus primeros meses de vida, en las ruanas y mantas que los abrazaban para cubrirlos del frío propio de su tierra, que celosamente era vigilada por un nevado; y en cada una de las prendas o accesorios que hacen parte de su cotidianidad y que aún lucen con gran orgullo en ocasiones especiales o simplemente durante la realización de sus tareas diarias en el campo.

De esta manera PAWA, a través de su línea Ancestral, a la vez que reconocía la grandeza y riqueza cultural de un pueblo, le entregaba al mundo una alternativa moderna, cómoda, juvenil y cargada de identidad para que la pudieran lucir, obteniendo las prendas finales que harán parte de esta línea, conformada por un vestido, un pantalón y un chaleco para mujer, un saco y un pantalón *jean* para hombre.

Descripción de producto

— Vestido

El vestido está elaborado en una tela olán de lino color salmón, tipo veraniego, es decir, está conformado por una falda rizada que forma pliegues a lo largo de la cintura; el busto es ajustado y tiene tirantes delgados tejidos para sostener sobre los hombros; en la parte posterior hay presillas confeccionadas de la misma tela para cruzar un cordón tejido, con el fin de apretar y ceñir el vestido al cuerpo. Por último, en la parte del talle se incrustó el tejido para formar la cintura de la modelo.

El aplique en tejido fue realizado en la técnica de punto crochet; lleva color azul, morado, magenta y crema; su diseño cuenta con churos cósmicos que representan el principio de la vida, el tiempo infinito, el agua y la fertilidad; las escaleras que simbolizan la subida al cielo, los puntos que aluden a los grupos que se asentaban en el territorio y el Sol de los Pastos como divinidad solar que la cultura adoraba.



Figura 5. Vestido para mujer.

Fuente: Fotografía de las autoras. Corregimiento de Cabrera, Municipio de Pasto, 2017.

Pantalón para mujer

Para la confección de esta prenda se utilizó tela crepe de color azul marino, la cual permite generar prendas cómodas por su holgura, ofreciendo libertad de movimiento. Es por esto que el diseño de este pantalón es tipo bombacho, que se caracteriza por ser ancho y suelto, pero también por ajustarse con el tejido en la cintura y tobillos, con el fin de ceñir el cuerpo y las piernas, respectivamente.

El aplique en tejido fue realizado con la técnica en guanga, lleva colores como amarillo, crema, magenta, verde y morado; en su diseño se encuentra el churo cósmico que representa la forma circular de los grupos que se asentaban en el territorio, figuras geométricas como triángulos que hacen alusión a la naturaleza, los puntos que simbolizan a los ancestros y las varas de mando que representan el poder.



Figura 6. Pantalón para mujer

Fuente: Fotografía de las autoras. Corregimiento de Cabrera, Municipio de Pasto, 2017.

Saco

Para la confección del saco se utilizó una tela llamada circuito franela, caracterizada por su suavidad, elasticidad y durabilidad. Por esta razón permite formar una prenda fresca con un corte estilo cárdigan para hombre, en el cual se aplicó el tejido a lo largo del cuello y talle. El tejido incrustado en esta prenda se elaboró con la técnica en guanga, lleva colores como amarillo, crema, vinotinto y azul; su diseño cuenta con los helechos en representación del entorno y la naturaleza, líneas que representan las tierras y variedad de cultivos, la Chacana que simboliza la conexión entre el cielo y la tierra, entre el hombre y lo superior; y, por último, el churo cósmico que alude al principio de la vida, del tiempo infinito, el agua y la fertilidad.



Figura 7. Saco para hombre

Fuente: Fotografía de las autoras. Corregimiento de Cabrera, Municipio de Pasto, 2017.

— Chaleco

El chaleco de jean fue seleccionado para ser parte de esta línea de ropa, por cuanto representa un estilo casual y juvenil. En él se realizaron incrustes remplazando partes de éste con tejido en las tapas y debajo de los bolsillos, en la cotilla de la espalda y también se colocaron presillas en los hombros y en la parte inferior del chaleco.

Los tejidos aplicados aquí fueron elaborados en punto crochet, llevan colores como magenta, azul, verde y crema; el diseño contiene perdices que representan la dualidad, el día y la noche, hombre y mujer; también se encuentran líneas que aluden a los caminos por los que transitaban los ancestros y los Cusillos o monos que son considerados como ancestros sagrados.



Figura 8. Chaleco jean para mujer.

Fuente: Fotografía de las autoras. Corregimiento de Cabrera, Municipio de Pasto, 2017.

— Pantalón Jean

En el pantalón jean de color azul índigo de estilo Slim-Straight, se remplazaron las presillas por tiras tejidas, también se colocó un fajón como cinturón para exhibir el diseño (remplazando a los cinturones comunes) e, igualmente, se aplicó el tejido en los puños del pantalón dándole forma a la bota. Los tejidos fueron elaborados en guanga y llevan colores como amarillo, naranja, café y crema, su diseño cuenta con las perdices que representan la dualidad, el día y la noche, al hombre y a la mujer, también líneas que representan los caminos por los que transitaban los ancestros y las tierras que cosechaban.



Figura 9. Pantalón jean para hombre.

Fuente: Fotografía de las autoras. Corregimiento de Cabrera, Municipio de Pasto, 2017.

Sobre PAWA

PAWA nació con el propósito de resaltar la cultura nariñense del pueblo indígena de los Pastos, quienes, a través de símbolos, texturas y colores, plasmados por sus mujeres en tejidos elaborados en guanga y punto crochet, fusionados con prendas llamativas y contemporáneas para jóvenes, ponen al descubierto su tradición y le entregan al mundo de la moda una nueva alternativa de vestir y perpetuar un legado. PAWA es la contracción de las palabras *Pai Warmi*, que significa *Gracias Mujer*, un homenaje a la mujer y al trabajo que desarrollan las tejedoras del Municipio de Cumbal.



Figura 10. Marca PAWA.

Fuente: Diseño de las autoras

Conclusiones

PAWA ofrece al cliente una prenda exclusiva que representa la Cultura de los Pastos, su simbología, colores y texturas, a través de una técnica ancestral como el tejido artesanal, realizado por las manos creadoras de la mujer indígena.

El objetivo principal de PAWA es resaltar el trabajo de las tejedoras de Cumbal, Nariño, para quienes el tejer se convierte en una forma de asumir la cotidianidad, de la rutina propia de los campos. Aquí es donde canalizan sus emociones, tejen sus sueños y entrelazan los hilos de su vida.

El trabajo se torna valioso, porque cada tejido es elaborado con sus propias manos, le han depositado su tiempo, esfuerzo y dedicación, pues el tejer no es algo sencillo, requiere de varios procesos, necesita de mucha imaginación, creatividad y paciencia para darle vida a cada diseño.

Gracias al trabajo de investigación fue posible evidenciar que, lastimosamente, el arte de tejer es un oficio poco valorado y, por lo tanto, se ha ido perdiendo poco a poco. Es por esto que PAWA se convierte en una alternativa para resaltar la cultura de los Pastos y la técnica del tejido, fusionándola con otras como la alta costura y distintos materiales, con el objetivo de reivindicar el trabajo de las mujeres tejedoras de Cumbal, generando productos de indumentaria diferentes y dando a conocer el trabajo y las habilidades que ellas poseen.

Al llevar esta propuesta al mercado, específicamente a los jóvenes de Pasto, se dio el primer paso para que la cultura ancestral del pueblo de los Pastos continúe escribiendo su historia.

Referencias

- Alcaldía del Municipio de Pasto. (2011). Pasto, ciudad sorpresa de Colombia. (3ª ed.). San Juan de Pasto: Alcaldía de Pasto.
- Alcaldía del Municipio de Cumbal. (2009). Esquema de ordenamiento territorial del municipio de Cumbal. Cumbal, Nariño: Alcaldía Municipal de Cumbal.
- Chirán Caipe, R.A. & Burbano Hernández, M. (enero, 2013). La dualidad andina del pueblo Pasto, principio filosófico ancestral inmerso en el tejido en guanga y la espiritualidad. *Plumilla Educativa*, 11(1), 136-156.
- Feeling: La Memoria Urbana. (2013). Metodología para innovar inspirada en “El Principito”. Recuperado de <https://lamemoriaurbana.wordpress.com/2013/08/15/feeling-metodologia-para-innovar-inspirada-en-el-principito/>
- Las cinco fases del Design Thinking. (2017). INHISSET. Recuperado de <https://www.inhiset.com/noticias/109-las-5-fases-del-design-thinking>
- Pantoja Medina, A.S. (2009). El color del tejido en el Nudo de los Pastos; Asociación “Piedra de Machines” Resguardo Indígena del Gran Cumbal (Tesis de Licenciatura). Universidad de Nariño, San Juan de Pasto.
- Tavera de Téllez, G. & Urbina Caicedo, C. (1994). Textiles de las culturas Muisca y Guane. Quito: IADAP, Universidad de los Andes.
- Uribe, Z. M. (2004). Introducción a la Semiótica del Diseño Andino Precolombino. Lima: Amaru Wayra.

METODOLOGÍA DE INTERVENCIÓN ARQUITECTÓNICA PARA PATIOS DECLARADOS BIC. CASO: CLAUSTRO LA ENCARNACIÓN. “MIRADA HACIA EL PASADO CON PROYECCIÓN HACIA EL FUTURO”

Entorno Ciudad

Ana Catherine Bravo Ortega
arq.catherinebravo@gmail.com

Fabián Felipe Montoya Urrego
fabianmontoyau@gmail.com

Natalia Marcela Piamba Cabrera
nataliapiamba1@gmail.com

Colegio Mayor del Cauca.
Popayán, Cauca.

Palabras Clave: Apropiación patrimonial,
intervención arquitectónica,
patios BIC.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.30>

Resumen

La investigación se desarrolló en el claustro La Encarnación, sede de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca, cuyo patio central de 420 m², no tiene un uso puntual actualmente, lo cual genera desaprovechamiento del espacio y falta de apropiación por quienes lo habitan. Se planteó una propuesta de intervención arquitectónica sobre el patio central y una metodología de intervención para patios en bienes patrimoniales, para buscar el aprovechamiento de estos lugares con respeto por su valor histórico. Dicha metodología consta de cuatro fases: contexto, información previa, análisis, diagnóstico y diseño; enmarcada en las normativas y cartas sobre bienes inmuebles patrimoniales. Finalmente, como conclusión se tiene que las intervenciones arquitectónicas en los Bienes de Interés Cultural (BIC), propiciarían espacios de apropiación, para fortalecer, así, su importancia dentro del desarrollo de la ciudad. Así mismo, con base en los aspectos históricos encontrados en la bibliografía sobre la evolución arquitectónica y funcional del claustro La Encarnación, se concluyó que dicho bien, al ser declarado Monumento Nacional, es un testigo tangible de la historia de la ciudad. Sin embargo, el desconocimiento de su historia y proceso de conformación han generado falta de apropiación por parte de las nuevas generaciones.

Problemática

El humano es un ser de relaciones sociales; por lo tanto, necesita espacios físicos para llevar a cabo dichas interacciones que generan desarrollo y que lo conectan con su contexto; es por ello que al hablar de cultura e identidad se observa la estrecha relación que existe entre la sociedad y los espacios que se habita.

Las ciudades declaradas patrimonio histórico cuentan con un legado cultural bastante amplio que engloba sus costumbres, tradiciones y la arquitectura de una época determinada. Este es el caso de la ciudad de Popayán, con declaratoria del Ministerio de Cultura de Colombia sobre su centro histórico colonial, cuya legislación ha velado por la protección del legado arquitectónico y el posible uso del mismo.

Estas políticas niegan o inhabilitan las necesidades de la sociedad contemporánea, por el temor a que los bienes inmuebles puedan ser afectados por expresiones culturales actuales. Es aquí donde la norma restringe la relación en mención y las posibles manifestaciones de identidad que se pudiesen dar. A partir de ello, se evidencia el desconocimiento de dichas normas, su mala interpretación o su total nulidad en ciertos BIC de la ciudad de Popayán, cuyos patios centrales se encuentran sin un uso determinado, en muchos casos sólo cuentan como espacios de encuentro casual o puntos de concentración en casos de emergencia, dejando de lado la función principal de la época colonial, lo que ha llevado al desconocimiento de estas piezas urbanas y su historia.



Figura 1. Localización del Departamento del Cauca, Ciudad de Popayán y Centro Histórico

Es el caso que se puede observar en el claustro de La Encarnación, actual sede de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca, que remonta su creación a 1.564 por Fray Agustín de la Coruña, como monasterio para las Hermanas Agustinas y que, además, tendría la labor de ser un centro de educación para las mujeres de la época. Este espacio tomó importante valor en la sociedad de aquel momento y se convirtió en un referente para la región; en toda su historia se puede observar que la educación fue el uso más recurrente y se fue adaptando a las necesidades de cada período histórico.



Figura 2. Claustro La Encarnación
Fuente: Colección fotográfica de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca

Su patio central ha sido testigo de diferentes momentos a través de la historia, como un lugar de contemplación por parte de las Hermanas Agustinas, una plaza de parada militar y plaza de toros en la época del general Tomás Cipriano de Mosquera; un patio de recreo para las señoritas de las Josefinas y Salesianas y, actualmente, patio central de la Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca (IUCMC). En cada uno de estos sucesos y usos, el patio ha contado con diferentes adecuaciones, de las cuales se pueden datar las placas de

concreto y las piedras que actualmente posee por la intervención posterior al terremoto de 1983. Debido a esto, el claustro en mención cuenta con una declaratoria especial de patrimonio, que lo nombra como un Bien de Interés Cultural, lo cual genera sobre él, mayores normativas de uso y de intervención, que ha dificultado la apropiación total de la comunidad educativa.

Como respuesta a dicha apropiación se han realizado algunas propuestas, a partir de algunos talleres verticales, que a nivel de esquema básico plantean posibles intervenciones del patio; sin embargo, estas ideas solo se han quedado en el papel, sin generar ninguna intención de ejecución. Para el 2017, se generó una propuesta de intervención, por parte de estudiantes de arquitectura y diseño visual, identificada como La casita *sambiquera*, que tomó el punto central del patio y levantó una estructura de 9 m², realizada en madera y láminas de zinc recicladas; formó un espacio del que poco a poco los estudiantes y algunos funcionarios se fueron apropiando y manifestando su agrado por este tipo de expresiones artísticas.

De esta forma se demostró que el patio puede ser mejor aprovechado a partir del planteamiento de un proyecto de diseño sobre el mismo, que integre a la comunidad educativa y público de la ciudad, para generar un impacto positivo en quienes habitan y transitan el inmueble, adaptándolo a las necesidades de una sociedad contemporánea sin desconocer su valor histórico.

Marco teórico

Entender el concepto de espacios patrimoniales y su relación con la sociedad, en especial con la comunidad estudiantil, da por hecho que las relaciones humanas están inmersas en espacios y que, por ello, los espacios toman un valor importante en dicha interacción. En ciudades como Popayán, donde el legado arquitectónico patrimonial es tan fuerte, las relaciones tienden a alterar tanto al ciudadano como al inmueble. Es por ello que la sociedad payanesa debería conocer la normativa y entender que transitan en un lugar patrimonial que les ha sido heredado y que serán ellos los encargados de salvaguardar dicho legado al futuro. Pero, el desconocimiento y la no apropiación niega toda posibilidad de transformación y expresión contemporánea.

De esta forma, el patrimonio toma valor y sentido cuando se relaciona con el entorno actual, momento en que surge la re-significación de usos y bienes patrimoniales, la estrecha relación entre antiguo y nuevo, y como todo teje la identidad urbana actual, presente y pasado, configurados para despertar un nuevo valor sobre el patrimonio. Para poder hacer una verdadera re-significación del valor patrimonial de la ciudad, es necesario retomar sus inicios desde la época colonial, donde la arquitectura española se fusiona con el contexto de la región, materiales, mano de obra y técnicas artesanales, creando una estética arquitectónica con identidad, cuyas viviendas ocupaban una manzana completa y su característica principal radicaba en la implementación de tres patios, siendo el centro de las actividades principales, conformados por esbeltas vegetaciones, que generaban un microclima al interior de las viviendas por la relación entre vegetación, ventilación e

iluminación. En los claustros, el patio central tenía relación directa con la iglesia, el acceso principal y el punto fijo.

En el patio del claustro La Encarnación, se han destacado varios sucesos históricos que han contribuido a la formación del bien inmueble como hoy en día se conoce. Por tanto, se realizó una línea de tiempo que evidencia dicho proceso.

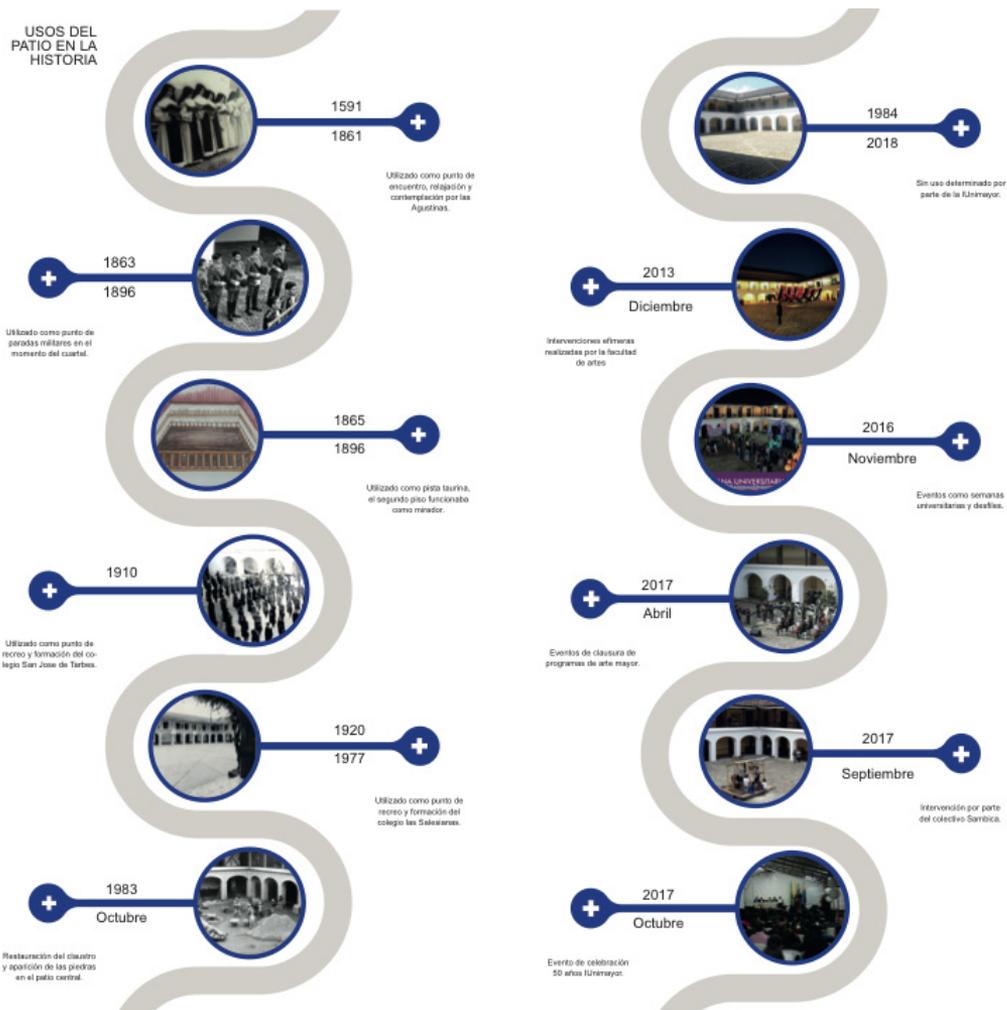


Figura 3. Línea de usos del patio en la historia del inmueble

Si bien es necesario conocer el contexto en el que se desarrolló el Claustro, también lo es el tener en cuenta la aplicación de principios normativos de ámbito mundial, que han tenido como objetivo presentar y reconocer una visión diferente sobre el patrimonio histórico y cultural de la sociedad. De esta forma, las Cartas Internacionales de Patrimonio se posicionan como instrumentos fundamentales en la cooperación internacional en la aplicación de nuevas nociones de rescate, restauración, conservación, intervención y salvaguardia de los

bienes patrimoniales. Se debe cimentar el respeto del pasado, sin desistir a un presente innovador, buscando un equilibrio entre el patrimonio y las características constructivas del presente, donde se generen respuestas arquitectónicas coherentes.

Carta de Atenas (1931): habla sobre el tratamiento para los edificios históricos, los cuales deben ser declarados patrimonio y deberán ser mantenidos, respetados y perpetuarlos como un referente.

Carta de Venecia: trae consigo una normativa teórica y práctica para la restauración arquitectónica que se preocupa por las obras monumentales de los diferentes pueblos y cómo estos son el mayor testimonio de la cultura y tradiciones, siendo portadores de un mensaje y un lenguaje antiguo para las nuevas generaciones.

Declaración de Nairobi: establece parámetros y condiciones de cuidado y preservación para los conjuntos históricos y su medio, dándole vital importancia no sólo al patrimonio como parte de la vida contemporánea que constituye un testimonio vivo del pasado sino, también, a la integración del mismo con la sociedad actual.

Carta de Cracovia (2000): propone herramientas y procesos para la conservación del patrimonio, adaptándolas no solamente al estado del bien, sino a la situación cambiante actual, que está directamente relacionado con un proceso de continua evolución.

Para el estudio de caso, se investigó la restauración de 1983, y se evidenció que existe poca documentación de carácter público. Por ende, se desconocen los criterios de actuación del equipo de arquitectos e ingenieros a cargo de la restauración. Sin embargo, según se pudo identificar, el bien inmueble carece de los preceptos expuestos en las cartas, debido a la realidad local del momento histórico, pues el terremoto destruyó una joya histórica. Por lo tanto, en el afán de no querer perder dicho carácter, se dio vía libre de actuación pensando levantar lo caído, no renunciar a la memoria colectiva y volver a tener algo de aquel pasado que hace de la ciudad un testimonio de la historia. Debido a esto, la ciudad restauró su identidad histórica creando *falsos históricos* y desconociendo los manifiestos de patrimonio.



Figura 4. Claustro La Encarnación después del terremoto de 1983
Fuente: Archivo Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca

Con base en esto, la intervención del patio central debe realizarse bajo las necesidades que en la actualidad demanda la comunidad de la IUCMC, bajo criterios de diseño que permitan desarrollar una propuesta arquitectónica que no afecte la edificación y que sea un elemento que se diferencie de él, para generar la coexistencia entre lo antiguo y lo nuevo.

Evidencia de estos procesos se pueden encontrar a nivel mundial, uno de ellos es el Centro Cultural Metropolitano, localizado en Quito (Ecuador), testigo tangible de las distintas épocas de la ciudad. Cuenta con 13.000 m² destinados a la cultura y el arte, que busca “integrar en un conjunto dos tipos de arquitectura histórica diferentes, adaptarlos a un nuevo uso, y hacer que dialoguen armónicamente con la expresión contemporánea de la nueva intervención” (Vásquez, 2005). De igual forma se encuentra el Claustro Colegio Javeriano, cuya intervención tiene lugar en la ciudad de Pasto (Colombia), y plantea recuperar todo el valor arquitectónico del edificio, sus cubiertas, muros y fachadas interiores y exteriores, de manera que se mantenga todo con el mismo lenguaje, y generar el máximo aprovechamiento para el colegio.



*Figuras 5. Centro Cultural Metropolitano. Quito (Ecuador).
Fuentes: Fotografías del Centro Virtual Cervantes (<https://cvc.cervantes.es>) y
Tripadvisor (<https://www.tripadvisor.com.pe>)*



*Figuras 6. Recuperación del Claustro Colegio Javeriano, Pasto (Colombia).
Fuente: Adaptado de sitio web <http://www.arquitecturapanamericana.com>*

Marco Legal

En cuanto al tema, se tuvo en cuenta las siguientes leyes que rigen a nivel nacional y local:

- Ley 163 de 1959 de Defensa y Conservación del Patrimonio Histórico, Artístico y Monumentos Nacionales: declara el sector histórico de la ciudad de Popayán como monumento nacional.
- Decreto 2248 de 1996: declara al claustro de La Encarnación como Bien de Interés Cultural (BIC).
- Decreto 763 del 2009: promueve la apropiación social sobre el patrimonio, por medio de programas y proyectos que generen la participación comunitaria en procesos de valoración patrimonial, fundamentados en criterios que permiten declarar BIC a inmuebles de carácter patrimonial.

En este último decreto se mencionan los planes especiales de manejo y protección como instrumentos de gestión que, por medio de acciones, garantizan la protección, conservación y sostenibilidad de los BIC bajo principios como: conservación de valores culturales, toma de medidas técnicas actuales que garanticen la conservación y estabilidad del bien, reversibilidad de intervención si en un futuro se considera necesario, respeto de la evolución histórica del bien, sustitución de elementos estructurales que sean imprescindibles, diferenciar los elementos nuevos de los originales para hacer la intervención legible, y documentar todas las acciones realizadas.

Para el estudio de caso del claustro La Encarnación, el tipo de obra fue la rehabilitación o adecuación funcional: “intervención arquitectónica y constructiva que consiste en elevar la calidad habitacional de una edificación mediante reformas para su funcionalidad, ventilación, e iluminación, de tal modo que se brinde bienestar y seguridad a los usuarios o residentes”.

En un contexto local, la Resolución 2432 del 2009, establece el Plan Especial de Manejo y Protección (PEMP), cuyas estrategias son necesarias para la protección e intervención que se desarrolla en el sector histórico. Según la reglamentación, existe un conjunto de principios para la intervención de un BIC:

1. Conservar los valores culturales.
2. La mínima intervención entendida como las acciones estrictamente necesarias para la conservación del bien, con el fin de garantizar su estabilidad y sanearlo de las fuentes de deterioro.
3. Tomar las medidas necesarias que las técnicas contemporáneas contribuyan a garantizar la conservación y estabilidad del bien.
4. Permitir la reversibilidad de la intervención, si en el futuro se considera necesario.
5. Respetar la evolución histórica del bien y no suprimir agregados sin que medie una valoración crítica de los mismos.
6. Reemplazar o sustituir solamente los elementos que sean indispensables para la estructura. Los nuevos elementos deberán ser datados y distinguirse de los originales.

7. Documentar todas las acciones e intervenciones realizadas
8. Las nuevas intervenciones deben ser legibles.

Las intervenciones permitidas deben tener en cuenta que “la adecuación de estos inmuebles permitirá reformas en la distribución de los espacios interiores para adaptar el inmueble a nuevas necesidades. Se deberán conservar las fachadas interiores y exteriores, las cubiertas, los entrepisos y la estructura en general”. Teniendo en cuenta estudios de factibilidad técnica.

Adicional a lo anterior, para realizar intervenciones se debe hacer una previa investigación histórica y arqueológica del inmueble, su evolución en el sector, con la finalidad de:

Conectar los elementos aislados de arquitectura preexistente, especialmente la arquitectura histórica que se conserva. El diseño nuevo debe evitar la falsificación arquitectónica, pero debe desarrollar un lenguaje sencillo y neutro de carácter contextual de respeto al entorno arquitectónico existente en donde la integración armónica sea la resultante.

Los patios de los BIC no tienen una norma exacta que prohíba la utilización ni función de estos espacios, por ello pueden ser objeto de intervención para un aprovechamiento del espacio interior.

Ruta Metodológica

El trabajo se desarrolló a partir de una metodología que constó de cuatro fases, las cuales permitieron dar cuenta del proceso de investigación y, así, sentar las bases en las que se fundamentó la propuesta de diseño, enmarcada en una posible solución de la problemática planteada. Las fases puntuales de trabajo fueron:

Fase Previa: consta de la recolección de información sobre el claustro y su historia. El proyecto inició con la investigación de antecedentes históricos del claustro La Encarnación, realizando una línea de tiempo que permitiera organizar cronológicamente los eventos que marcaron la historia del inmueble, particularmente, las intervenciones realizadas post-terremoto de 1983 y, específicamente, del patio central. Posterior a ello, se realizó un análisis de los referentes arquitectónicos a nivel internacional, nacional y local, cuya intervención haya sido significativa para monumentos patrimoniales, de los cuales se tomó ciertos criterios de referencia para el proyecto de intervención.

Fase Análisis: se analizó la información para obtener lineamientos de intervención en el claustro. Para el estudio de caso, se analizó cómo fueron interpretadas las cartas en el momento de la restauración a la que fue sometido el claustro La Encarnación, posterior al terremoto del 31 de marzo de 1983, en el cual quedó casi destruido. Para ello se tomó el registro fotográfico que evidencia el proceso de restauración, el cual fue obtenido del archivo de la Facultad de Artes de la IUCMC; posteriormente, se realizó la aplicación del decreto 763 por el cual, a partir de los criterios especificados, se determina si un bien inmueble es considerado BIC. Para ello, no sólo fue necesario realizar un análisis detallado

del inmueble, sino del contexto en el que se desarrolló, al tener en cuenta aspectos como historia y morfología, normativa, uso de suelos, movilidad y espacio público, medio ambiente, arquitectura y sociedad.

Fase Diagnóstico: se reconocieron las potencialidades y debilidades del inmueble. A partir de un análisis detallado, tanto del inmueble como de su contexto y del levantamiento arquitectónico del mismo, se logró evidenciar tanto fortalezas como debilidades por medio de una matriz de debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas (DOFA), las cuales se vieron reflejadas no sólo en el diagnóstico sino en las necesidades manifestadas por la comunidad de la IUCMC, al realizarse la aplicación de una encuesta que permitió conocer sus perspectivas frente a la experiencia en el patio central.

Fase Intervención: se realizó la propuesta de diseño para el patio central del claustro. Con base en las técnicas de investigación y recolección de datos que se adoptaron, se desarrolló un diseño arquitectónico equilibrado con el entorno, que respeta la normatividad y su valor patrimonial. Por tanto, en la búsqueda del máximo aprovechamiento del espacio del claustro y del patio central, puntualmente, se plantearon diseños que responden conceptualmente a la teselación, la cual permite que una forma se module de diferentes maneras, buscando obtener diseños que respondan a las diferentes necesidades del momento, al tener en cuenta la retícula en piedra, como determinante al momento de diseñar, al tratarse de un vestigio de una época anterior. Por esto, bajo los preceptos de las cartas de patrimonio, se debe dar muestra de lo existente y no ocultarlo.

Resultados

Las intervenciones arquitectónicas dentro de bienes de interés cultural, abren la posibilidad de ser herramientas fundamentales para incentivar y crear soluciones óptimas en el buen funcionamiento de espacios que poseen el potencial para ser utilizados, sin perder sus valores excepcionales del pasado.

De acuerdo con esto, el caso de estudio claustro La Encarnación fue abordado como modelo, por tener la significación de valores tangibles e intangibles que son imborrables para la sociedad. La investigación se planteó como respuesta a la problemática: un diseño que respeta lo existente en el claustro y que permite la mejora para el uso de la Institución Universitaria y de toda la comunidad de la ciudad. De esta forma, se propuso que la intervención arquitectónica se proyectase en dos partes, que atiendan las necesidades y el entorno inmediato. Para ello, en primer orden, se formuló el diseño de una cubierta sobre el patio, que permite utilizar dicho espacio en cualquier momento, sin estar determinado por las condiciones climáticas.

Este diseño respondió a una reinterpretación de las cubiertas características del sector histórico, para generar un juego de pendientes que confluyen sobre las cubiertas existentes y éstas, a su vez, en las canales. Soportada sobre siete columnas de acero inoxidable con

bases de concreto que actúan eficazmente para su soporte, su forma evoca la naturaleza que alguna vez existió y le dio vida al patio. Para la materialidad de la cubierta se ha considerado el *etileno tetra-fluoro-etileno* (ETFE) como un material que, por sus características técnicas, es permeable, de peso reducido, con alta transparencia que permite el paso de la luz mas no del calor y que, a su vez, tiene el mínimo de mantenimiento.

En segundo orden, se plantearon tres diseños que permitieron proyectar los usos más acordes para el patio: exposiciones, estudio y conferencias; así, la propuesta de intervención se realizó bajo la premisa de ver el patio como un espacio polivalente, en el cual deben suceder diferentes eventos, que pueden variar dependiendo de la necesidad.

El primero es un diseño que se basa en una plataforma central, que se da por la intersección de las diagonales de la retícula de piedra del patio; su función es distribuir las demás zonas, al actuar como un punto jerárquico. Este diseño responde a las necesidades de estudio y descanso, por lo cual las diferentes zonas están amobladas conforme a este precepto, nombrado patio cotidiano.



Figura 7. Propuesta de Patio Cotidiano

El segundo es un diseño que utiliza las líneas perpendiculares de la retícula del patio, para generar unas zonas que se configuran cercanas a las cuatro esquinas y que se articulan por una plataforma central que mantiene la misma lectura sobre los ejes; este punto toma relevancia sobre las demás zonas. El diseño se planteó bajo el precepto del espacio como punto de exposiciones de los trabajos de los estudiantes de la institución, de manera que sea usado para entregas de proyectos o muestras artísticas en el claustro.



Figura 8. Propuesta de Patio Exposición

Finalmente, el tercero es un diseño que utiliza como eje principal las líneas perpendiculares más pronunciadas de la retícula de piedra, sobre la cual se genera una pasarela principal que tiene como remate la tarima para eventos, que se sitúa de manera tal que da la espalda a la galería que comunica con la iglesia, y otorga una visual en 180° sobre el patio y el claustro. A cada lado de la pasarela principal se sitúa la silletería, para presentar un juego entre las zonas verdes y de piedra, a su vez, dan accesos secundarios sobre las diferentes galerías del claustro. Este diseño responde al uso del patio como Paraninfo de la institución, en el cual se podrán realizar eventos públicos e institucionales, como las ceremonias de grado.



Figura 9. Propuesta de Patio Auditorio

Estos diseños se contemplan bajo la modulación de estructuras móviles de 2x2 y 1x1 en novadeck, un material que, al ser una mezcla de madera con poli-vinil-cloruro (PVC), otorga propiedades como ser resistente a la abrasión, alta estabilidad, resistencia, antideslizante y que, por su fácil instalación, permite la manipulación del material en cualquier momento.

Otro de los resultados obtenidos a partir de la investigación, fue la creación de una cartilla que expone paso a paso la metodología descrita anteriormente, al explicar, a través de las fases, cómo se puede desarrollar un proyecto de implicaciones patrimoniales; se pone en consideración las Cartas Internacionales de Patrimonio que apoyan las intervenciones arquitectónicas adecuadas y coherentes con los momentos históricos; los puntos en los que el Plan Especial de Manejo y Protección (PEMP) permite las intervenciones y qué tipo de ellas se puede implementar según el caso del inmueble, enmarcado en las leyes y decretos nacionales que protegen los BIC; la importancia de los análisis urbanos y el diagnóstico adecuado y puntual de la problemática, previo a la intervención. Finalmente, con esta cartilla se espera dejar un pequeño manual que abra las puertas a futuras intervenciones e investigaciones en otros bienes de interés cultural.

Conclusiones

Con base en los aspectos históricos encontrados en la bibliografía sobre la evolución arquitectónica y funcional del claustro La Encarnación, se concluyó que dicho bien, al ser declarado Monumento Nacional, es un testigo tangible de la historia de la ciudad. Sin embargo, el desconocimiento de su historia y proceso de conformación ha generado falta de apropiación por parte de las nuevas generaciones. De esta manera, el proyecto de investigación buscó, por medio de una propuesta arquitectónica, potencializar el inmueble, no sólo con un uso adecuado y compatible con las necesidades de la institución, sino a partir de la creación de una línea de tiempo que sea de uso público y cuyo aporte le permita a propios y visitantes generar conciencia sobre los hechos históricos que marcaron la historia de dicho inmueble, contribuyendo, así, a la memoria colectiva de la ciudad.

La investigación realizada permitió obtener un análisis detallado del claustro La Encarnación, aspectos como la localización, el estudio del entorno inmediato y su relación con el inmueble, planos arquitectónicos, registro fotográfico de las distintas épocas de la edificación; todos los cuales determinaron en qué estado se encuentra la edificación y qué tipo de intervenciones se han realizado a través del tiempo. De este modo, se concluyó que las intervenciones realizadas después del terremoto de 1983 no tuvieron en cuenta muchos de los aspectos que dictan las cartas internacionales de patrimonio; de igual forma, si se aplicara a las actuales leyes nacionales sobre bienes patrimoniales, la declaratoria del claustro no obedece a ciertos principios que permiten declarar un bien patrimonial. A partir de ello la metodología planteada estableció parámetros basados en un estudio previo de la normativa vigente, para realizar una adecuada intervención de patios en bienes de interés cultural, como lo es el caso de estudio.

Se logró evidenciar que esta metodología de trabajo estableció parámetros necesarios para generar apropiación de espacios en sectores históricos, buscando expresar el lenguaje que enmarca una nueva identidad para las futuras sociedades. Para ello, fue fundamental tener en cuenta las estrategias ya mencionadas, como alternativas viables para la intervención de inmuebles de carácter patrimonial, siempre y cuando se hayan hecho los estudios previos que garanticen el cuidado del mismo.

Para finalizar, hay que entender la importancia de no limitarse ni restringirse a la idea de crear y lograr una unidad entre lo preexistente y lo contemporáneo, para crear un diálogo correcto y un uso adecuado del mismo, por medio de intervenciones que den solución a muchos espacios que necesitan ser incorporados para su funcionalidad, en pro de la integración del entorno o a la necesidad misma y, así, crear diseños coherentes con el espacio/tiempo en el que se desarrolla, y que promuevan el sentido de pertenencia a la ciudad.

Referencias Bibliográficas

- Alcaldía del Municipio de Popayán. (2009). Plan especial de manejo y protección del sector histórico de la ciudad de Popayán. Popayán: La Alcaldía.
- Arboleda Castrillón, D. (s.f.). Historia de los terremotos de Popayán. Popayán: Archivo Histórico Universidad del Cauca.
- Arboleda Castrillón, D. (2007). Muros de bronce. Popayán y sus estancias históricas, humanas y territoriales. Popayán, Colombia: Edición personal.
- Arboleda Llorente, J. M. (1966). Popayán a través del arte y de la historia. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.
- Arroyo, J. (1955) Historia de la Gobernación de Popayán. Bogotá: Biblioteca de Autores Colombianos.
- Bueno y Quijano, M. A. & Ortiz, J. B. (1945). Historia de la diócesis de Popayán. Bogotá: Academia Colombiana de Historia.
- Carta de Atenas. (1931). Para la Restauración de Monumentos Históricos. ICOMOS. Recuperado de <http://www.icomoscr.org/doc/teoria/VARIOS.1931.carta.atenas.restauracion.monumentos.historicos.pdf>
- Carta de Cracovia. (2000). Principios para la conservación y restauración del patrimonio construido. Oficina de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Recuperado de https://en.unesco.org/sites/default/files/guatemala_carta_cracovia_2000_spa_orof.pdf
- Carta Internacional sobre la conservación y la restauración de monumentos y sitios. (1964). ICOMOS. Recuperado de https://www.icomos.org/charters/venice_sp.pdf
- Conferencia de Naciones Unidas sobre Medio Ambiente y Desarrollo. (1982). Anuario de Relaciones Internacionales, 1995. Instituto de Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de La Plata. Recuperado de http://www.iri.edu.ar/publicaciones_iri/anuario/A95/A2ECD0C6.html
- Congreso de Colombia. (1997, 7 de agosto). Ley 397. Por la cual se desarrollan los artículos 70, 71 y 72 y demás artículos concordantes de la Constitución Política y se dictan normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, se crea el Ministerio de la Cultura y se trasladan algunas dependencias. Recuperado de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=337>
- Congreso de Colombia. (1959, 30 de diciembre). Ley 163. De defensa y conservación del patrimonio histórico, artístico y monumentos nacionales. Consejo de monumentos nacionales. Recuperado de https://www2.sgc.gov.co/patrimonio/documentostraficoilicito/colombia_ley_163_30_12_1959.pdf
- La sagrada regla del gran Doctor de la iglesia N.P. San Agustín. (1756). Popayán: Archivo Arquidiócesis de Popayán.
- Méndez Valencia, M. A. (1991). Aspectos documentales del claustro Nuestra señora de la Encarnación de Popayán. Popayán: Biblioteca Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (1996, 11 de diciembre). Decreto 2248. Por el cual se declaran como Monumento Nacional inmuebles de conservación, localizados en el centro Histórico de Popayán y la colección de bienes muebles que reposan en

- algunos de ellos. Recuperado de [http://www.suin-juriscal.gov.co/clp/contenidos.dll/Decretos/1425402?fn=document-frame.htm\\$f= templates\\$3.0](http://www.suin-juriscal.gov.co/clp/contenidos.dll/Decretos/1425402?fn=document-frame.htm$f=templates$3.0)
- Mosquera Velasco, J. (2004). Consideraciones sobre la arquitectura en Popayán. Popayán: Biblioteca Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2009, 10 de marzo). Decreto 763. Por el cual se reglamentan parcialmente las leyes 814 de 2003 y 397 de 1997 modificada por medio de la Ley 1185 de 2008, en lo correspondiente al Patrimonio Cultural de la Nación de naturaleza material. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Documents/Patrimonio/Decreto%20763%202009.pdf>
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2009, 24 de noviembre). Resolución 2432. Por la cual se aprueba el Plan Especial de Manejo y Protección del Sector Antiguo de Popayán, declarado como Bien de Interés Cultural del Ámbito Nacional. Recuperado de <https://diario-oficial.vlex.com.co/vid/antiguo-popayan-declarado-cultural-ambito-196834755>
- Salcedo Salcedo, J. (1994). Urbanismo hispanoamericano siglos XVI, XVII y XVIII. El modelo urbano aplicado a la América española, su génesis y su desarrollo teórico y práctico. Bogotá, DE.: Pontificia Universidad Javeriana.



ESPECTRO CARNAVAL: METODOLOGÍA PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS CONDICIONES DE IMPLANTACIÓN DE LOS TALLERES TEMPORALES DE CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS EN SAN JUAN DE PASTO

Entorno Cultura

Caroll Liliana Suárez Solarte
Karolsuarez1202@yahoo.es
Universidad CESMAG
Universidad de Nariño.
Pasto, Nariño.

Palabras Clave:

Carnaval de Negros y Blancos, construcción de obras artísticas del Carnaval, metodología de mejoramiento, talleres temporales.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.31>

Resumen

El artículo presenta una propuesta metodológica para intervenir, desde la perspectiva del diseño, los Talleres temporales de construcción de obras artísticas del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto, observados, éstos, como lugares de permanencia, creación y convivencia, donde se desarrollan obras artísticas del carnaval. En ellos se sitúan expresiones de gran importancia como construcción cultural de carácter colectivo y que, de manera constante, evoluciona. En estos espacios se desarrollan acciones que se analizan desde la perspectiva metodológica del diseño, para analizar su espacialidad y las personas involucradas en situaciones que permiten plantear una propuesta que contribuya a mejorarlos. La metodología se enfocó en términos de la investigación creación, con el propósito de presentar una propuesta que aporte al estado del arte, como elemento de nuevo conocimiento. Como conclusión, la metodología permitió conocer una diversidad de necesidades, las cuales lograron reunirse en diferentes paquetes sinérgicos que conducen a su solución cronológica; así mismo, la estructura del taller logró mejorarse al permitir situaciones convencionales, como aislar el ruido para los vecinos del sector, proteger del frío y situaciones de seguridad a los artistas y cultores del carnaval.

Introducción

La ciudad como elemento de materialización de la vivencia colectiva en la sociedad, ha generado en su estructura urbana elementos que muestran la manera en que la estética se constituye como resultado de una construcción social del grupo humano que la habita. En este sentido, es importante develar las diferentes dimensiones que permiten encontrar factores importantes para la creación de una propuesta metodológica que adquiere significaciones relacionadas con la posibilidad de interconectarse con asuntos de diseño ligados a la identidad cultural del pueblo que la habita.

En el trabajo se analizó cómo el Carnaval Andino de Negros y Blancos se convierte en un escenario público de relaciones en comunidad, donde ciudad y ciudadanía interactúan, conforman un solo paisaje cultural, para ser, así, el punto de partida que propicia y proyecta espacios y lugares con memoria. De este modo, el Carnaval genera espacios de relación y conexión donde prevalece una dinámica, a manera de ritual, que permite crear y proyectar una cultura carnaval que se ha convertido en Patrimonio inmaterial de la humanidad.

El Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto, según Mora:

Logra romper las normas urbanas y espaciales que caracterizan a la ciudad, la re significa a partir de la legitimación del espacio público, la valorización y apropiación de espacios olvidados durante el resto del año y la creación de permanencias inimaginables durante un día normal”.

Es ahí donde se generan espacios de juego y sueño que se inscriben en lugares públicos como andenes, balcones y calles, donde prevalece una dinámica a manera de ritual, como

un lugar de ensueño. Se configura, entonces, el Taller temporal de carnaval, un espacio o escenario donde se elaboran obras artísticas; este lugar permite conocer situaciones antropológicas que posibilitan las vivencias y la expresión de la cultura de sus participantes en sentido colectivo.

La propuesta metodológica determinó unas condiciones orientadas, en un primer momento, al mejoramiento de un lugar. Sin embargo, su uso puede orientarse a diferentes fines donde la perspectiva del diseño se concibe, cronológicamente, como fragmentos de proyección que logran dar respuesta a relatos y experiencias problemáticas de la comunidad.

Problema de Investigación

La investigación tomó como punto de referencia la problemática existente con los Talleres temporales del Carnaval de Negros y Blancos, derivada, específicamente, de los conflictos de orden sociocultural presentes en la operatividad del cultor para elaborar su propuesta de carnaval. En estos espacios se evidencian conflictos de tipo cultural, el surgimiento de la informalidad laboral que se presenta en los talleres y en las áreas vecinas, que ocasionan conflictos urbanos y sociales causados por la invasión del espacio público. Lo anterior genera malestar en los habitantes del área urbana y, en ocasiones, una baja apropiación cultural por visitantes y ciudadanos, por no mencionar otros. Dichos problemas surgen en el momento en que los talleres se implantan en el espacio público.

Algunos de estos conflictos son el resultado de un proceso que se ha originado desde los inicios del Carnaval y que ha mejorado en la última década, gracias al apoyo gubernamental. No obstante, se observa que para la solución de algunos conflictos no se ha dado una respuesta definitiva; situación que exige ser estudiada y proyectada en beneficio del sector de los artistas y cultores del carnaval.

Propuesta Metodológica

La preparación, indagación y desarrollo de esta investigación se enfocaron en términos de la Investigación creación, con el propósito de presentar una propuesta que aporte al estado del arte, como elemento de nuevo conocimiento. Lo anterior a partir del conocimiento explícito y práctico, que permiten incorporar la fijación del significado creativo y de innovación al discernimiento humano. Según la docente Elsa Beltrán, de la Universidad El Bosque, experta en Investigación creación, precisa que son tres las características de este proceso, definidos así: práctico, experiencial y cognitivo-afectivo. Características que generan una aproximación al diseño participativo y a la percepción de la sociedad o grupo de estudio a partir de aspectos antropológicos -cultura, religión, sociedad, economía, entre otros-; pertinentes para la investigación. Sin embargo, es necesario agregar la proyección del futuro, donde la visualización de este escenario permite vincular el significado de prospectiva, con lo cual se analizó los escenarios futuros proyectados a las *sociedades deseables*, a las *situaciones anheladas o ideales*.

Espectro Carnaval

— Modelo metodológico para el diseño de artefactos: una experiencia a partir de los Talleres temporales de Carnaval de Negros y Blancos en San Juan de Pasto

Como propuesta proyectual en el ejercicio del diseño, un modelo metodológico de tipo prospectivo para el desarrollo de productos, puede surgir de una sinergia metodológica, por ejemplo, de la Investigación creación, Pensamiento de diseño, Metodología proyectual de Bruno Munari y la Metodología multimodal de Lucio Sampieri Collado (2003), métodos analizados para proponer este modelo. Dicha propuesta presenta cinco pasos, los cuales se fundamentan en actividades participativas y otra individual propia para el diseñador, que concluye el resultado final de la investigación, el cual debe validarse no sólo con los involucrados sino, también, con personas con otras perspectivas y experiencias sociales.

Las situaciones ligadas al concepto de socio-lugar o lugar antropológico, se convierten en punto de partida, definido como el más importante, ya que integra aspectos sociales, culturales, psicológicos, emocionales, de una población específica, que puede dividirse en población principal, secundaria y hasta terciaria, quienes comparten la misma situación problémica. Para la investigación, la población involucrada estuvo constituida por los artistas y cultores del carnaval, vecinos y turistas, con el fin de generar análisis de relación cronológica y, de este modo, lograr el mejoramiento de un problema.

Pasos Metodológicos

— Escuchar y estructurar

Parte del análisis, reflexión y relación de los problemas percibidos por los involucrados y el investigador; para el desarrollo del estudio: el ciudadano, el turista, el artista-cultor y el investigador(a).

En esta etapa, lo más importante es incluir procesos de empatía con los involucrados donde se desarrollan los hechos. Ello permite recolectar la información de manera directa, a través del uso de instrumentos que faciliten la observación o el diálogo con los implicados. Este proceso, además, debe lograr la relación con agentes teóricos o fuentes secundarias, a través de procesos de cartografía, mapeos, construcción de marco teórico y marco referencial. Así, se contribuye en gran medida a construir argumentos que permitan determinar múltiples soluciones. Para lograr mayor claridad, se recomienda apoyarse de esquemas que permitan relacionar variables problémicas, los cuales conducen a categorizar a la población con su correspondiente jerarquía problémica.

— Dimensión espacio-temporal

Dimensión espacial: obedece, principalmente, al estudio y análisis del lugar.

Lugar específico: corresponde al lugar de estudio.

— Expansión espacial o poblacional, secundaria y terciaria

Expansión secundaria: se refiere a la manera de intervenir o analizar el problema en el lugar expandido. Ejemplo: el taller se expande al vecindario.

Población vinculada: vecinos del sector.

Expansión terciaria: si además existe una difusión del problema con el espacio o las personas. Ejemplo: el espacio público y quienes lo visitan, los turistas.

Población vinculada: turistas o ciudadanos.

Esta dimensión involucró como unidad de análisis a los 15 talleres acreditados, los cuales deben estudiarse desde la perspectiva de su ubicación espacial en la ciudad, para realizar el correspondiente proceso de recolección de información primaria.

Dimensión temporal: se refiere al análisis de un determinado problema en el tiempo cronológico y anacrónico; para ello, se hace necesario determinar que la investigación necesariamente debe tener diferentes momentos para recolectar la información, un momento donde se evidencia la crisis coyuntural del problema y otros momentos donde disminuye el grado de vulnerabilidad del mismo. Este esquema debe analizarse desde la antropología del diseño, la cual permite conocer estados volubles del problema inmerso en sus actores, para, de este modo, orientar o definir soluciones a través del tiempo.

Para esto se recomienda definir la temporalidad del suceso. Por ejemplo, los momentos principales para recolectar la información primaria, ocurren en un momento extraordinario en el año, específicamente, la época del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto, tiempo que se denominará para esta situación temporal, porque ocurre coyunturalmente para la investigación en un lapso de tiempo específico; en este caso, se enfoca en la concentración de turistas que visitan la ciudad, festividades que incluyen muestras artísticas de todo tipo; es ahí donde se encuentran los talleres temporales, ubicados de manera arbitraria en el espacio público. Lo anterior sucede cada año, durante los seis primeros días del mes de enero; lo que ocurra después, en la cotidianidad, será convencional y atemporal al Carnaval.

Técnicas de Recolección de la Información

- Entrevistas semi estructuradas: formulan preguntas formales y espontáneas para la adquisición de la información.
- Entrevistas informales: crean un guion previo para determinar el hilo conductor del dialogo y la información.
- Observación en campo: técnica etnográfica que permite apreciar la realidad a partir del punto de vista del investigador, desde donde necesita conocer y comprenderla.

Cada técnica se aplicó a las poblaciones seleccionadas.

Instrumentos De Recolección

- Formatos de entrevista
- Formatos de encuesta
- Fichas de observación
- Fotografías, serie con narrativa visual

Técnicas De Análisis

- Análisis de contenido: relatos de interpretación de entrevistas, encuestas, fichas de observación.
- Mapas mentales
- Cartografía: categorización de la información – visualización gráfica de la información.
- Mapeo: mapas de análisis relacional de las categorías derivadas del análisis de contenido y hallazgos presentes en la información primaria.

1. Prospectiva

El significado de prospectiva, según la Real Academia de la Lengua: *Se refiere al futuro o trata de conocerlo anticipadamente mediante la proyección de datos del presente.* Dator (2017) expresa sobre lo que el lugar representa:

Los futuros previstos e inventados no son utopías. Utopía significa un “no lugar”, un lugar imposiblemente perfecto. Y no preferimos las distopías, las distopías significan un “mal lugar”. Los futuristas ayudan a las personas a visualizar y avanzar hacia las Eutopías. Eutopía significa “buen lugar”. (p. 7)

Con el concepto de *sociedades deseables* se asegura que: “El futuro es muy diferente cuando se ve desde diferentes culturas y lugares”. Es por ello que su relación conceptual para este modelo metodológico, se propone como respuesta a la interpretación de la Red triádica de la población involucrada, referida al análisis de la información adquirida de los grupos focales primarios, secundarios y terciarios -artistas, vecinos del sector y turistas o

visitantes-. Es así como la formulación de hipótesis o la construcción de alternativas de solución, trascienden a través del tiempo en soluciones a corto, mediano y largo plazo, con la dinámica del *lugar ideal*.

■ Técnicas de recolección de la información

- Brainstorming y Scamper: lluvia de ideas, método creativo que permite proponer respuestas o soluciones, donde se cuestiona a través del scamper y, con ello, se define la propuesta de diseño.
- Esquemas de relación entre categorías: visualizador de conexiones conceptuales.

■ Instrumentos de Recolección de Información

- Diario visual: bitácora gráfica y conceptual.
- Lista de cotejo: instrumento que permite evaluar lugares de investigación. (talleres, espacio público, carpas, entre otros).

■ Técnica de Análisis

Categorización cronológica de la información: permitió jerarquizar los problemas y sus posibles soluciones a través de un tiempo a corto, mediano y largo plazo (superior a 10 años).

2. Certificación de la idea

En esta etapa se seleccionó las alternativas de solución y se clasificaron cronológicamente a corto, mediano y largo plazo; su análisis permitió cartografiar un panorama de soluciones sinérgicas, las cuales deben evaluarse e interpretarse a partir del conocimiento y la dinámica emocional, enfocados en procesos de factibilidad para su realización.

Lo anterior, sin duda, generó una situación coyuntural para el investigador – creador, ya que se suscita aquello que la docente de la Universidad El Bosque, Elsa Beltrán denomina una *sensación detonante*, donde el investigador se ve inmerso en situaciones en que se necesita de una reflexión crítica para develar las alternativas más propicias para la solución integral del problema. Cabe resaltar que la situación detonante permite observar caminos que pueden convertirse en soluciones alternas para lograr acoples posteriores en un proceso cronológico que lo necesita.

■ Técnicas de Recolección de la Información

- Taller participativo
- Selección individual del investigador

— Instrumentos de recolección de información

- Diario visual o bitácora
- Lista de cotejo
- Cartografía: mapeo

— Técnicas de Análisis

Esquemas de análisis taller participativo: el análisis se realizó a través de bocetos o contenidos gráficos y relatos conceptuales.

Categorización cronológica definitiva de la información: mapas de relación.

Esta etapa inició con procesos creativos que definieron un punto de inicio para el diseño de los artefactos. Para que esta etapa sea efectiva, se consideró necesario vincular a los actores involucrados: los artistas y cultores del Carnaval como partícipes de talleres de co-creación; lo cual permitió recolectar y confrontar criterios y aportes que son útiles para el diseño de artefactos. Para ello se definió:

Soluciones a corto plazo: diseño de paneles y piso modulares. Tiempo: 2 a 3 años.

Soluciones a mediano plazo: reconocimiento espacial urbano de los talleres de carnaval como parte del Patrimonio Cultural Inmaterial (2016). Proyecto turístico, económico del sector carnaval. Tiempo: 3 a 8 años.

Soluciones a largo plazo: un complejo urbanístico de carnaval: Coliseo Carnaval. Tiempo: de 8 a 10 años.

3. Constructo

En esta etapa el diseñador-investigador y los involucrados plantearon una propuesta específica; con esto se procedió a elaborar los diseños correspondientes de acuerdo al factor cronológico. Para ello, se analizó el concepto prototipar como lo plantea Antonio La Fuente (2018), quien especifica que es *otra forma de escuchar*; para ello sugiere que el trabajo participativo debe hacerse a partir del momento en que se comprende el problema y sus diferentes puntos de vista.

Prototipar, entonces, es aprender a escuchar, poner atención, asegurarse que se pueda beneficiar a partir de la diversidad, incluir a todos los involucrados con otros saberes y experiencias para lograr el intercambio de conocimiento, del *know how* -saber hacer-. De este modo y como árbitro de la situación, se debe lograr estructurar una contribución importante como respuesta al problema. De nuevo, una situación detonante que debe concluir a favor de los involucrados. Según La Fuente (2018), se deben seguir los siguientes pasos: abierto, lento, experimental, figurativo, esperanzador, recursivo, afectivo y lúdico.

Para el estudio se tomaron los siguientes puntos cronológicos, con sus respectivas soluciones, resultado del proceso participativo.

Solución a corto plazo:

1. Paneles modulares con acoples metálicos tipo omega, que permiten la construcción de talleres temporales con aislamiento acústico, lo cual evita la expansión de ruido producido por el taller en jornadas, sobre todo, en horario nocturno. Cada panel está elaborado en material de superboard con poliestireno expandido en su interior. El panel tipo sándwich, también tiene propiedades térmicas, para lograr bienestar para los artistas, lo cual mejora condiciones actuales que no favorecen las relaciones con los vecinos y la salud de los artistas por condiciones climáticas.
2. Pisos modulares: los pisos propuestos son elaborados en *poli-vinil-cloruro* (PVC), con el fin de lograr desmontarlos y usarlos de manera temporal. Se proponen debido a que los artistas, generalmente, logran conseguir parqueaderos que no disponen de piso terminado para trabajar. La situación climática hace que la lluvia enlode los pisos, provocando problemas con las obras de carnaval, ya que se contaminan o dañan. Es por ello que se hace necesario proponer un piso que pueda instalarse fácilmente y que, por su textura, permita la recolección de material particulado y basura. Su estructura se propone en el mismo material. Esta propuesta puede diversificar su uso para instalación en viviendas o lugares transitorios, como exhibiciones feriales.

4. Relatos de uso

En esta etapa se evaluó los resultados finales del proceso de investigación. Dado que la autocrítica es fundamental para avanzar en el proceso, se presentan algunos comentarios que se generaron en relación con los productos objetos de investigación. En este proceso se generó la socialización correspondiente; para ello, se realizó unas preguntas que fueron respondidas a través del uso de *post it* y que, posteriormente, se entregaron en sobre sellado.

Relatos:

- c. Recomendación sobre las estructuras existentes: la base sobre la cual se apoya la estructura debe ser ancha para lograr estabilidad y debería conectarse con la estructura de los pisos.
- d. El material usado para los paneles, hace que soporte condiciones ambientales de frío, lluvia y perdure en el tiempo.
- e. Los paneles generan una pared que podría comportarse como un lienzo de expresión artística con diseño de carnaval, con el fin de identificar el lugar, al mejorar su apariencia visual.

Conclusiones

La metodología permitió conocer una diversidad de necesidades, las cuales lograron reunirse en diferentes paquetes sinérgicos que conducen a su solución cronológica.

La estructura del taller logró mejorarse al permitir, precisamente, situaciones convencionales, como aislar el ruido para los vecinos del sector, proteger del frío y situaciones de seguridad a los artistas y cultores del carnaval.

La solución se definió a corto plazo, proyectada en un tiempo de dos a tres años y, para su implementación, requiere de la gestión y apoyo gubernamental.

Las soluciones a mediano plazo y largo plazo requieren de un nuevo estudio de investigación.

Referencias

- Álvarez, R. & Quiroga, M. (2015) Objeto de diseño. España: Fundación Universitaria Iberoamericana.
- Burbano, A. & Páramo, P. (2014) La ciudad habitable. Espacio público y sociedad. Bogotá, DC.: Universidad Piloto de Colombia.
- Comité de Investigaciones del Programa de Diseño Gráfico (mayo, 2009). Áreas y líneas de investigación. Recuperado de <https://esmg42.mail.yahoo.com/neo/launch?.rand=40nor36jolor2#384087705>.
- Córdoba, A.; Arteaga, J. & Bonilla, H. (julio-diciembre, 2015). Fundamentos del pensamiento del Diseño. Investigium IRE: Ciencias Sociales y Humanas, VII(2), 38-50. doi: <http://dx.doi.org/10.15658/CESMAG15.05060204>
- Gómez López, D. (enero-junio, 2007). Ciudad y espacio público, perspectivas complementarias y nuevos desafíos. Revista Desafíos, 16, 69-104.
- Guevara, E. (2009). Diseño Industrial. Conceptos para la construcción de la forma. Bucaramanga: Universidad Industrial de Santander.
- Lacarrière, M. (enero-junio, 2013). Entre el “lugar antropológico” y el “lugar disputado”: hacia una “antropología del lugar”. Sociedade e Cultura, 16(1), 15-26.
- Lupton, E. (2013). Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2017). Legislación y competencias. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/patrimonio/patrimonio-cultural-inmaterial/politicas-y-programas/Paginas/default.aspx>
- Niño Ramírez, A.H. (2002) La gesta del signo. Hacia un semanálisis urbano. Bogotá: Universidad Piloto de Colombia.
- Oppenheimer, A. (2014). ¡Crear o morir! La esperanza en Latinoamérica y las cinco claves de la innovación. México, DF.: Penguin Random House.
- Páramo, P. (2011). Sociolugares. Bogotá: Universidad Piloto de Colombia.
- Páramo, P. & García, M. (Comps.) (2010). La dimensión social del espacio público. Bogotá: Ediciones Universidad Pedagógica de Colombia, Universidad Santo Tomás.

- Patrimonio Cultural Inmaterial. (2016). Corpocarnaval. Recuperado de <https://www.carnavaldepasto.org/index.php/patrimonio>
- Pérez Silva, V. (2008). San Juan de Pasto. Recuperado de <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/revistas/credencial/octubre2008/pasto.htm>.
- Potenzoni, A. & Giudici, F. (2015). La construcción del valor patrimonial desde la apropiación del espíritu del lugar. San Juan de Puerto Rico: FAUD, Universidad Nacional de San Juan. Recuperado de https://www.icomos.org/quebec2008/cd/toindex/79_pdf/79-gNPM-113.pdf.
- Ramírez, Y. (2014). Marketing social. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos99/estrategias-y-campanas-marketing-social-y-sus-diferentes-tipologias/estrategias-y-campanas-marketing-social-y-sus-diferentes-tipologias.shtml#ixzz45hxEApUJ>
- Ríos, G. & Zeballos, C. (2018). Poética de un mundo habitado. Arequipa: Universidad Católica de Santa María.
- Rutas de Carnaval. (2017). Corpocarnaval. Recuperado de <http://carnavaldepasto.org/pasto/index.php>
- Russell Bernard, H. (2006). Métodos de investigación en antropología. (Trad. V. E. González). Walnut Creek, CA: Altamira Press.
- Sampieri, Collado, L. (2003). Metodología de la investigación. México, DF.: Editorial McGraw-Hill Interamericana.
- Wong, W. (1993). Fundamentos del diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.



CODISEÑO: UNA PROPUESTA DE EXPERIENCIA EN LA PRÁCTICA CREATIVA COLECTIVA DESDE EL DISEÑO SOBRE LOS ESCENARIOS DEL BOSQUE PROTECTOR “LA PROSPERINA”

Entorno Ambiente

Andrea Yolanda Pino Acosta
ypino@espol.edu.ec
ESPOL Polytechnic University
Ecuador

Palabras Clave: Intervención, identidad, empoderamiento social, creatividad, codiseño

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.32>

Resumen

Este artículo describe la intervención participativa mediante prácticas creativas aplicadas en las actividades específicas del programa Bosque Protector “La Prosperina”. El objetivo del estudio es abordar la transformación que sufre el sujeto-objeto de investigación desde el pensamiento y práctica en proyectos enfocados en la preocupación ambiental individual como necesidades colectivas mediante el codiseño.

La importancia de esta investigación se sustenta en la falta de identidad cooperativa y empoderamiento social en la conservación de áreas protegidas. El trabajo es de carácter interdisciplinario, ubicando al diseño en el rol crítico entre las prácticas y acciones basadas en el aprendizaje cruzado brindando nuevas alternativas desde la creatividad colectiva.

El proceso de investigación se dio bajo un análisis mixto mediante múltiples interacciones de mesas de diálogo, entrevistas y cuestionarios dando como resultado el empoderamiento social, la nueva percepción comunitaria del bosque como laboratorio vivo, enfatizando la experiencia científica, tecnológica, técnica y comunicacional.

Introducción

Hoy en día estamos viviendo una crisis ambiental global, siendo afectadas todas las formas de vida asociadas al medio ambiente. No es de sorprenderse que, al encender la televisión o en la parada de buses, los seres humanos consumen información de la depredación, la pérdida de especies, incendios forestales, entre otras. Según Berger (1959) “Dramatizando la existencia no hay compromiso, sino evasión”, bajo lo citado, el desapego y la falta de compromisos por generar el equilibrio y respeto a las especies biológicas y ecosistemas son escenarios que afectan directamente a la sociedad humana y a sus economías; de ahí la importancia de abordar y fortalecer los procesos de enseñanza de la educación ambiental desde el aprendizaje-acción en proyectos académicos donde se involucre a todos los actores que contribuyen a esta crisis.

Entre los desafíos que enfrenta las universidades para esta sociedad de consumo rápido es la transformación en la visión de los proyectos áulicos, de extensión y de investigación. Dejando de ser escenarios rígidos, y aislados, a nuevas oportunidades de crear un aprendizaje cooperativo con las comunidades.

En este contexto, el rol de la académica es de vital importancia para hacer conscientes a los estudiantes y abordar desde una mirada sustentable la participación para la valoración y el equilibrio ambiental.

Esta investigación propone describir las fases de un proceso de intervención participativa de los estudiantes universitaria de la Escuela Superior Politécnica del Litoral desde el programa institucional Bosque Protector “La Prosperina” (BPP); apegadas a dos enfoques: el aprendizaje- servicio y el diseño cooperativo.

El bosque Protector “La Prosperina”: La transformación de un espacio privado a un laboratorio vivo inclusivo.

La Escuelas Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) es la institución gestora del Bosque Protector “La Prosperina” (BPP), escenario que se encuentra ubicado en las parroquias Chongón y Tarqui, cantón Guayaquil de la provincia del Guayas. El área de bosque y vegetación protectora es de trescientos treinta y dos con tres hectáreas (332,3 ha). A partir del 29 de junio de 1994 se incorpora en la categoría de Área de Bosques y Vegetación Protectores formando parte del Campus Gustavo Galindo de la ESPOL.

Entre su riqueza se presentan los recursos hídricos con cinco quebradas principales; los recursos florísticos se han identificado 165 especies de flora representadas en especies arbóreas, arbustivas, herbáceas y lianas; los recursos faunísticos se dividen en 163 especies de aves, donde 34 son endémicas, tres especies se encuentran en estado peligro y siete en estado vulnerable; la categoría de Mastofauna se registran 21 especies donde tres especies están peligro crítico.

Desde el 2007 la visión de ESPOL incorpora la participación de 30 estudiantes voluntarios para el desarrollo de recorridos, coordinados desde la Unidad de vinculación con la sociedad (UVS). Durante el periodo 2007 al 2014 el BPP contaba con un nivel de organizacional no funcional, donde las actividades de investigación y recorridos se gestionaban bajo la figura de voluntariado a cargo UVS y la Gerencia Administrativa.

Aunque los esfuerzos de ESPOL se presentan desde su creación, esta riqueza era desconocida por la propia comunidad politécnica (estudiantes, docentes, administrativos) y los habitantes que colidan con estas áreas protegidas, generando desvinculación con actores y falta de apropiación en su conservación.

Desde el 2015 se construye un proyecto áulico desde la carrera de diseño bajo el concepto de economía circular obteniendo resultados en la restauración de escenarios e involucramiento de un grupo de 60 estudiantes y 2 empresas privadas. Esta iniciativa permitió desarrollar para el 2016 una propuesta de proyecto interdisciplinario de extensión donde se impulsó el trabajo cooperativo con 300 estudiantes obtiene el reconocimiento institucional por su aporte a estas áreas. Desde el 2017 el proyecto se formaliza como uno de los ocho programas institucionales cuyo objetivo es conservar y potenciar la biodiversidad del BPP de manera técnica, participativa y eficiente volviéndolo un referente del bosque seco en un contexto urbano marginal mediante la docencia, investigación y vinculación con la sociedad.

Áreas desprotegidas por el desconocimiento

Los Bosques Protectores de acuerdo con el Sistema Nacional de Áreas Protegidas tienen como finalidad “conservar el agua, el suelo, la flora y la fauna silvestres” (SNAP, s/f), por ende, resulta de vital importancia la preservación de la biodiversidad existente en el Bosque Protector “La Prosperina”.

Su conservación está fuertemente ligada con la educación ambiental e innovación, mismas que permiten la conservación de los recursos naturales, otorgando al individuo un sentimiento de familiarización y pertenencia de las áreas verdes.

La ONU enfatiza la importancia del ser humano en el desarrollo sostenible de las áreas verdes en la conferencia de Rio+20 declarando “Reconocemos que las personas son el elemento central del desarrollo sostenible y, a este respecto, nos esforzamos por lograr un mundo que sea justo, equitativo e inclusivo, y nos comprometemos a trabajar juntos para promover el crecimiento económico sostenido e inclusivo, el Bosque Seco Ecuatorial es considerado un área de gran importancia biológica, constituye una ecorregión predominante en la Región de Endemismo Tumbesina (RET), uno de los lugares de mayor importancia a nivel mundial por sus altos niveles de endemismo especialmente en aves (Angulo 2006) y de otra gran variedad de especies de flora y fauna presentes, desarrollo social y la protección del medio ambiente, lo cual redundará en beneficio de todos” (ONU,2012).

Con lo mencionado, las actividades humanas que se generen en áreas verdes protegidas deben ser enfocadas al desarrollo sostenible y cooperativo de la sociedad, por lo que la presente investigación justifica su procedencia basado en la importancia de una educación ambiental desde los diferentes entornos de la vida del ser humano buscando el equilibrio entre la conservación y la relación con la sociedad. Presentando como problemática el desconocimiento de su riqueza natural y la falta de conexión entre las actividades académicas, empresariales y gubernamentales donde se puedan desarrollar experiencias científicas y técnicas que permitan interactuar de manera responsable en la vida de los bosques, es decir, que sin educación social no hay conservación, estas dos variables al estar desconectadas contribuyen a la falta de apropiación de la comunidad global.

Marco Teórico

— Un recuento macro de país

En términos generales se puede evidenciar el requerimiento de abordar este tema de investigación y en búsqueda de fundamentar su vinculación y relevancia como país se presenta un recorrido macro del Ecuador, país andino que presenta sus primeras acciones de conservación en el año 1936, cuando se declara al Archipiélago de Galápagos como área protegida, desde entonces hasta la actualidad el enfoque para la gestión de los ecosistemas y patrimonios naturales han tomado relevancia siendo preocupante la tasas de pérdidas de

espacios al 2025 expuestas en el informe del Panel Intergubernamental de las Naciones Unidas, representadas para Ecuador con el 6,2%.

En virtud de lo planteado el Estado ecuatoriano para el 2008 reconoce en la constitución los derechos de la propia naturaleza. Desde ese momento se ha fortalecido en el marco de las normativas y política en acciones destinadas a sectores en la agricultura, silvicultura, agua, energía y ecosistemas, siendo este último consolidado en la actualización de la estrategia Nacional de Biodiversidad y el Plan de Acción 2015-2020, donde se aborda las provisiones de bienes y servicios ambientales cuyo objetivo se orientan a generar un equilibrio ecológico entre la sociedad y la naturaleza.

En el quinto informe del ministerio de Ambiente se evidencian los adelantos desarrollado desde el 2010 hasta el 2014 donde se ha permitido identificar 91 ecosistemas. Desde el 2001 al 2010 Ecuador inicio la primera evaluación sobre la Estrategia Nacional de Biodiversidad, en el año 2013 se plantearon nuevas estrategias Nacionales de Biodiversidad para el período 2015-2030 complementadas con un plan de acción para el 2015-2020, en los que se exponen el reconocimiento de la pérdida y degradación de hábitat naturales y la diversidad biológica, explotación o sostenible de recursos naturales no renovables, desconocimiento de la biodiversidad, sus potencialidades y oportunidades para contribuir al desarrollo y bienestar de los ciudadanos.

Por tanto, los esfuerzos realizados en los últimos siete años por el Estado ciertamente han evolucionado desde el reconocimiento y valoración a la diversidad biológica como un patrimonio natural fortaleciendo el sistema nacional de áreas protegidas.

Es por ello, que el camino de la educación ambiental en el uso sostenible y las acciones de conservación no pueden ser aislados y deben estar unificados a los objetivos y alcances en la gestión ecológica, social, económica, política y cultural desde la academia, el sector privado, el gobierno y la sociedad, garantizando un proceso sostenible de la calidad de vida de toda la población y su relación con la naturaleza.

Esta visión integral del desarrollo y el bienestar humano implica la renovación de las bases conceptuales en la comprensión de la identidad como la representación de los sujetos. Implicando el funcionamiento de su relación y articulación entre la dimensión espacial y la experiencia de los grupos sociales en la construcción del significado en el espacio donde viven, interactúan y expresan su identidad social, como un símbolo de su permanencia en el tiempo.

— La visión constructivista e innovadora en la educación ambiental

El ciclo de los ecosistemas son virtud de adaptaciones y reinenciones que pueden ser analizadas desde varios campos en la academia; la conciencia de tomar nuevas alternativas para generar un equilibrio entre la naturaleza y la sociedad son escenarios poco explorados desde la interdisciplinariedad de los saberes.

El nivel asociativo del concepto de la educación ambiental es reducido a un conjunto de acciones en pro de la naturaleza en temas de contaminación de residuos. Pero el verdadero rol de la educación ambiental está en reorientar la visión individual de la realidad, a pensamientos colectivos de intercambios de conocimientos e ignorancias locales y globales.

El pensamiento de numerosos proyectos de conservación y educación ambiental a lo largo del tiempo se centran en la naturaleza como una entidad externa a la sociedad, promoviendo prácticas para el correcto uso de los recursos que de esta se obtiene. Pero estos esfuerzos de generar difusión de normativas y restricciones no brindan los resultados que la naturaleza requiere. En este tipo de práctica lo que promueve son comunidades receptoras de información y no agentes de acción del futuro.

La revaloración de los saberes comunitarios y la articulación del accionar constructivista desde lo académico permiten expresar una metodología de formación para la acción entre las comunidades y el entorno universitario permitiendo una sinergia desde el diagnóstico, estrategias y ejecución que tengan resultados desde los actores que conviven con el medio ambiente, generando una “reflexión sobre el futuro, que no quiere adivinar, sino construir” (Berder, 1955).

La Interdisciplinariedad una metodología participativa para el mundo complejo

La interdisciplinariedad surge de la necesidad social para solucionar problemas complejos, entendiendo que en esta época de consumo rápido el trabajo individual por especialidad no cubre la demanda de nuevos objetos de estudio.

La complejidad y las nuevas adaptaciones exigen un profesional que pueda brindar calidad y excelencia en el producto deseado, obligan a las instituciones universitarias a involucrar en el proceso de enseñanza aprendizaje la interdisciplinariedad.

Aunque sus orígenes no son considerados en esta investigación se puede expresar que su auge se da en los años setenta y se atribuye al sociólogo Louis Wirtz la invención de este proceso.

Esta filosofía de trabajo invita a reflexionar, procesar y resolver la complejidad de la realidad objetiva. Su relación con otras disciplinas permite un intercambio amplio de saberes, generando un entendimiento conjunto de los fenómenos por parte de los actores de aprendizaje implicados, siendo de esta manera reconocido como un método didáctico enriquecedor.

La aproximación de la interdisciplinariedad en proyectos universitarios promueve un proceso de aprendizaje teórico- metodológico. Entre las aplicaciones que Fiallo expone se encuentra el trabajo en líneas directrices, ejes transversales y programas directores,

siendo este último aplicado en el caso de estudio del programa BPP, donde los docentes tutores de proyectos logran sumar a los objetivos generales del programa con los conocimientos y habilidades de los estudiantes de diferentes carreras y asignaturas, en donde se trazan acciones concretas (actividades específicas) en cada semestre desde las materias transversales, proyectos de graduación, de investigación y extensión universitaria; generando un trabajo vertical y horizontal en el plan de estudio de los futuros profesionales.

Diseño Participativo

El involucramiento en los procesos y prácticas participativas ubican a las personas en el rol crítico del diseño. Según Sanders (2017), este tipo de exploración colaborativa se basa en el equilibrio entre las prácticas democráticas y las acciones basadas en el aprendizaje cruzado dando como resultado alternativas a realidades desde la creatividad colectiva.

Su origen metodológico se da desde la disciplina del diseño, actividad que tiene por filosofía la adaptación y transformación de los objetos y escenarios dando respuesta a nuevas formas de estética y funcionalidad para una sociedad (Neuman, 2000). Al incorporar la definición participativa al diseño, esta deja de centrarse a una respuesta en una sola dirección, de diseñador al consumidor, sino al conjunto de usuarios a quienes afecta el diseño de forma directa e indirecta.

El diseño participativo refiere el accionar colectivo de propuestas integrales de un determinado sector social, donde participan las comunidades, empresas gubernamentales, entidades privadas y académica. Su proceso metodológico es enriquecido en todas sus etapas por la diversidad de visiones y saberes permitiendo un accionar activo desde la comunidad, promoviendo un sentido de pertenencia (Enet, 2012).

Las ventajas de aplicar esta metodología esta en crear espacios de diálogo con la participación comunitaria, encaminados en un trabajo de diferentes disciplinas, donde cada actor es clave y se articula en proyectos del colectivo, entendiendo que las pautas y el impacto pueden ser redefinidas durante todo su proceso. En el ámbito de la academia la colaboración se presenta como una oportunidad para fortalecer las habilidades en el trabajo de equipo y desenvolvimiento de espacios multidisciplinarios desde proyectos externos (sociales, publicos o privados). En ambos casos, la riqueza de este proceso permite al estudiante explorar nuevos desafíos, elaborar objetivos medibles y confrontar las diferentes soluciones y conceptos dentro de un ambiente participativo.

Ruta Metodológica

Esta investigación se trabajó de manera coordinada con la comunidad politécnica (40 docentes, 120 estudiantes, 30 personal administrativo), 31 instituciones de educación (entre escuelas, colegios, tecnológicos superior y universidades), 11 instituciones privadas (9 empresas privadas y 2 fundaciones) y 3 instituciones gubernamentales.

Las fuentes de información ha presentarse surge del trabajo desarrollado desde diciembre del 2017 hasta agosto del 2019 mediante los talleres, entrevistas, pizarras gráficas y reuniones de evaluación participativa de los actores.

El plan de trabajo propuesto se evalúa de manera anual en el mes de abril mediante informe final de entregables por parte del director de proyecto, informes de evaluación de los estudiantes, presentación de publicación en revistas o congreso y la divulgación oral de resultados a la comunidad.

El cronograma de actividades se divide en 4 fases:

Fase 1: mesas de trabajo/ Realidad inicial/ problema de interés público (agosto 2017-septiembre 2017). La modalidad de las mesas se dio inicialmente de manera individual para cada grupo de actores involucrados donde se presentaba un problema general. En estas mesas se desarrollaron lluvias de ideas en paredes pintadas de color negra y tiza, de esta manera cada equipo al ingresar al salón de trabajo notaba lo plasmado por los otros equipos en base a las sugerencias e inquietudes sobre la conservación de este escenario.

Fase2: Investigación de campo/ Diagnóstico; se aplico mesas de trabajo globales donde cada grupo de actores bajo fichas descriptivas de gran formato (90x 100 cm) presentaban los diagnósticos de todos los involucrados en donde traspasaban lo desarrollado en la pared a ideas más concretas. Para llegar a definir el diagnóstico final se desarrollo un diagrama de afinidad para clasificar en base al consenso del grupo global, estos resultados se volvieron los objetivos específicos del programa.

Fase 3 Planificación de acción (octubre a noviembre), firma convenio de cooperación (diciembre 2017- abril 2018), adquisición de equipos y compra (abril 2018); En este apartado se conformaron los equipos de trabajos desarrollando asignaciones de grupos. Se definió las posibles opciones de escenarios centrado a las necesidades de los beneficiarios directos e indirectos. Los recursos empleados fueron presentación audiovisual, pizarras gráficas, modelados 3D, ilustraciones vectoriales.

Como resultado se presenta la distribución de proyectos y los temas que se abordarían en el programa. (Tabla 1)

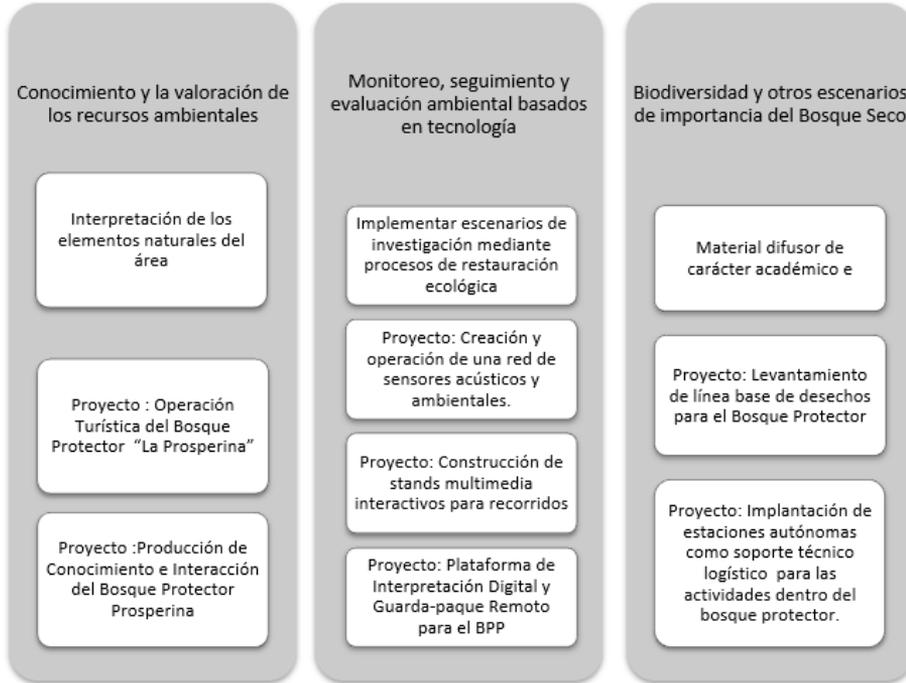


Tabla 1. Diagrama de afinidad.

Fuente: Elaboración del autor.

Fase 4: Implementación (abril 2018 - febrero 2019); Se desarrollan mesas de trabajo semanales de avances de manera individual por equipos y de manera grupal se desarrollan mesas mensuales. Entre los avances se describían las cartulinas que eran pegada a lo largo de las oficinas de trabajo, permitiendo conocer los avances de cada equipo por parte de toda la comunidad, dejando sugerencias en los mismos formatos. Al finalizar cada 4 meses se desarrolló una reunión de reflexión de todos los resultados y los nuevos proyectos sucesivos.

Fase 5: Presentación de resultados/ Transferencia y difusión (abril 2019).

Resultados y Discusión

La realidad es estos resultados están enmarcados bajo el despliegue de una estrategia social, ambiental y en alianza cooperativa con la academia, la comunidad y la empresa privada y alineados a los Objetivo de Desarrollo Sostenible 2017-2030 y al Plan Nacional de Desarrollo 2017-2022, el programa durante estos dos años articulo y participo en una educación inclusiva, equitativa y de calidad y ha promovido oportunidades de aprendizaje permitiendo garantizar los derechos de la naturaleza para las actuales y las futuras generaciones en la gestión del espacio, impulsando el mantenimiento del 16% de territorio nacional bajo conservación o manejo ambiental.El trabajo desarrollado en las mesas, las reuniones de evaluación e implementación de codiseño durante todo el proceso arrojó los siguientes resultados:

Temáticas Gerenciales	Proyecto	Resultados
Conocimiento y la valoración de los recursos ambientales	Operación Turística del Bosque Protector "La Prosperina"	La creación de valor y cooperación han permitido acercar a 21 escuelas urbano marginal que colindan con el bosque. Entrega de material didáctico a las escuelas participantes y los visitantes de los familiares de los trabajadores, estudiantes, docentes de ESPOL. Testeo de conocimiento desde app de producción de conocimiento en las visitas de campo.
	Producción de Conocimiento e Interacción del Bosque Protector Prosperina	
Monitoreo, seguimiento y evaluación ambiental basados en tecnología	Creación y operación de una red de sensores acústicos y ambientales.	Identificación de 122 herbarios (publicación de libro de herbarios)
	Construcción de stands multimedia interactivos para recorridos	Identificación de 172 especies de avifauna (publicación libro de aves). 2 Videos documentales de los monos aulladores y la voz del bosque (desde materia integradora).
	Plataforma de Interpretación Digital y Guarda-paquete Remoto para el BPP	Integración de red, stands y la plataforma del bosque virtual para recorrer, escuchar y conocer el BPP.
Biodiversidad y otros escenarios de importancia del Bosque Seco	Levantamiento de línea base de desechos para el Bosque Protector	Capacitación de correcta separación de desechos en bares y aprovechamiento de compostaje para las áreas protegidas.
	Implantación de estaciones autónomas como soporte técnico logístico para las actividades dentro del bosque protector.	Identificación de materias transversales que podrían desarrollar aportes significativos volviendo el bosque un laboratorio vivo, por ejemplo, fotografía, biología, ARP, materia integradora, etc. Creación de 7 estaciones autónomas como soporte técnico logístico.

Tabla 2. Resultados reuniones de evaluación e implementación de codiseño
Fuente: Elaboración del autor.

Una característica de valor como programa es impulsar los mismos proyectos durante los 5 años para desarrollar una evaluación longitudinal y cada año son evaluados para crear nuevos componentes, potencializando la multidisciplinaria de 10 proyectos y la intervención colectiva en actividades de carácter educativas y ecoturismo en el área, enfatizando la coordinación de 120 estudiantes y 40 docentes en la experiencia científica, tecnológica, técnica y comunicacional. A continuación, se presenta los resultados comparados desde el año 2015 al mes de agosto del 2019; dividido en indicadores verificables como Impacto institucional (Tabla 2) e indicadores de interacción social: grado de participación de actores institucionales. (Tabla 3)

Criterios	Año 2015	Año 2019 (agosto)
Participación por Facultades	2 facultades	9 facultades
Aliados estratégicos externos	2 externos	10 externos
Aliados estratégicos internos	2 internos	5 internos
Innovación basados en tecnología	0 proyectos	5 proyectos
Desarrollar de divulgación	1 congreso	Libros aves Libro de herbario 2 congreso 2 póster Exposición en museo Participación en 2 ferias

Tabla 3. Indicadores verificables
Fuente: Elaboración del autor.

El Impacto se puede evidenciar en la participación por facultades en reconocer al bosque como un laboratorio vivo, acercando a sus docentes y contenidos a estas áreas. La participación de los eventos con empresas y el tipo de sinergia en el trabajo interno del respeto y cuidado medio ambiental por parte de los departamentos de ESPOL. La innovación en los proyectos para la conservación y monitoreo de las especies se vinculan con la investigación desde el 2017. Se evidencia los resultados al ser escogidos por el Ministerio de Ambiente como sede oficial de bosque secos en el año 2019 para celebrar el día de la tierra en siembra masiva. De igual manera se presenta interés en la comunidad de Guayaquil por conocer de este escenario por parte de periodistas, ferias empresariales y concursos nacionales. Los proyectos de interés se desarrollaron bajo la dirección de la organización, un ejemplo enriquecedor fue la alianza cooperativa de ESPOL y Fundación Telefónica (2017-2019) permitiendo desarrollar 7 estaciones autónomas como soporte técnico logístico, Plataforma de Interpretación Digital y una red de sensores acústicos, mismo que fueron construidas por personal de telefónica, estudiantes y trabajadores.

Criterios	Año 2015	Año 2019 (agosto)
Participación de docentes	1 docente	40 docentes entre directores y tutores
Participación de estudiantes por materia	70 alumnos	200 estudiantes
Participación de estudiante por extensión universitaria	30 alumnos	120 estudiantes
Participación por escuelas	80 niños	1000 niños
Participación de empresas	1 empresa	5 empresas

Tabla 4. Indicadores de interacción social
Fuente: Elaboración del autor.

El acercamiento de mesas de trabajo con todos los involucrados ha permitido construir temáticas que impulsen proyectos de aula y actividades específicas. En las actividades específicas se desarrollaron actividades de reforestación donde los participantes diseñaron el espacio y dan mantenimiento de riego por parte de las familias de los trabajadores del banco del pacífico, Lexmark, Akros, Ministerio de Ambiente zona 5 y Créditos Económicos.

Por otra parte, enfrentamos de manera positiva las dificultades de transporte para las visitas, desarrollando iniciativas de visitas de escuelas particulares que apadrinen un bus para una escuela urbano marginal de esta manera se incremento a 1000 estudiantes con proyección de visitas a 21 escuelas al finalizar 2019 con auspicios externos. De igual manera ampliamos este 2019 la posibilidad de acercar a los colegios y universidades al BPP para desarrollar un mayor impacto desde el codiseño.

Conclusiones

El uso metodológico de codiseño no solo es un medio de potencialización de escenarios sociales también fortalece el aprendizaje y vivencias de los estudiantes en las distintas carreras y plan de estudio curricular. Las ventajas que trajo consigo el programa institucional Bosque Protector “La Prosperina” es su carácter innovador en la fomentar la interdisciplinariedad de los proyectos y la intervención colectiva en actividades de carácter educativas y ecoturismo en el área, enfatizando la coordinación de los estudiantes, docentes, personal administrativo en la experiencia científica, tecnológica, técnica y comunicacional.

A nivel institucional se fortaleció la comunicación interna y externa sobre el conocimiento del BPP y los procesos de la concientización mediante medios oficiales como redes sociales, página web, publicaciones y manuales, de igual forma se fomento actividades de recorridos a los nuevos politécnicos, docentes, familiares de los trabajadores, obteniendo resultados de empatía y empoderamiento de parte de todos los participantes donde inicialmente se invitaba a la comunidad y en la actualidad llegan peticiones de participación sin convocatoria. También se puede enfatizar que el diseño participativo universitario a desarrollado nuevos escenarios generando alianzas internas con el departamento de Unidad de Bienestar Estudiantil Politécnica, el programa de sostenibilidad y la materia de ARP, permitieron encaminar más información a estudiantes y colaboradores de las maneras de participar activamente.

Una de las enseñanzas no esperadas de este programa que fue la identificación y segmentación de auspiciantes en tiempos y capacidad de participación, es decir, por proyectos de interés (1 año de aporte con opción a renovación), actividades específicas de interés (1 a 6 meses) y donación con acción (1 solo aporte). Esta identificación ha permitido seguir creciendo no solo mejorando las capacidades locales sino generando un aprendizaje cruzado mediante la acción entre la comunidad, la académica y la empresa privada.

La consideración final de esta investigación ha sido identificar que aquellos estudiantes que formaron parte de los proyectos de aula plantean desarrollar proyectos de graduación de pre y posgrado entorno al bosque protector “La prosperina”. De igual forma las escuelas participantes han vivido un proceso evolutivo de integración a estos escenarios generando apropiación de seguir participando y siendo voceros de un cambio de pensamiento donde todos podemos ser parte de una acción proambiental. Entre los caminos que aun se deben trabajar es la creación de una red de bosques secos donde se pueda construir escenarios de replicas de las buenas prácticas planteaas en este programa, donde los participates sean los directores de las areas protegidas, la comunidad guayaquileña, representantes de municipios y docentes investigadores. Desarrollar alianzas con el ministerios donde se pueda utilizar el material didáctico y publicitario de estos escenarios, la exploración responsable de los recursos. Finalmente, generar una proyección internacional presentando los resultados y nuevas acciones donde otras organizaciones pueda contribuir desde sus habilidades impulsando la participación, empoderamiento de todos como actores claves y no solo receptores de información.

Referencias Bibliográficas

- Amai-Weace. (s/f). El Desarrollo de la Atención, la Memoria y la Imaginación. [Fecha de consulta: 2 de septiembre de 2019]. Disponible en: <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d106.pdf>
- Aguirre, Z (2012). Especies Forestales de los Bosques Secos del Ecuador. Ministerios del Ambiente. [Fecha de consulta: 9 de septiembre de 2019]. Disponible en: <http://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/10/Bosques-Secos4.pdf>
- Álvarez, L y Silvia, G. (2017). Territorio comunal en la costa de Ecuador: buscando caminos de entendimiento entre el buen vivir y el principio de bien común. Revista de Antropología Social. [en línea] 2017, marzo: [Fecha de consulta: 12 de agosto de 2019]. Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/RASO/article/view/57610/51887>
- Berger, G (1955). Le philosophe en action. [Fecha de consulta: 14 de agosto de 2019]. Disponible en: <http://www.prospective.fr/le-philosophe-en-action/>
- Boisier, Sergio (2000). Informe a la cumbre de Mercociudades. El desarrollo territorial a partir de las construcciones de capital cinético, CEPAL. [Fecha de consulta: 21 de agosto de 2019]. Disponible en: <https://observatorioplanificacion.cepal.org/es/documentos/planificacion-para-el-desarrollo-territorial-sostenible-en-america-latina-y-el-caribe>
- Díaz-Quiñones J, Valdés-Gómez M, Boullosa-Torrecilla A. El trabajo interdisciplinario en la carrera de medicina: consideraciones teóricas y metodológicas. Medisur [revista en Internet] 2016 [citado 2019 Oct 18]; 14(2):[aprox. 10 p.]. Disponible en: <http://www.medisur.sld.cu/index.php/medisur/article/view/3214>
- Fiallo Rodríguez J.(2001) La interdisciplinariedad en la escuela: Un reto para la calidad de la educación. La Habana: Pueblo y Educación.
- Laclette Porto,C y Rizzini, I. La visión de los niños sobre sus ciudades: reflexiones sobre aportes metodológicos. Revista científica Sociedad e Infancia [revista en Internet] 2017. [citado 2019 Oct 18]; Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/SOCI/article/view/55929/51620>
- Lotito Catino, Franco. Arquitectura psicología espacio e individuo. Revista AUS [revista en Internet] 2009, (Sin mes). [citado 2019 Oct 18. Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281723479003>> ISSN 0718-204X
- Vera, N. J. A. & Valenzuela, M. J. E. (2012). El concepto de identidad como recurso para el estudio de transiciones. Psicología & Sociedade, 24(2), 272-282.
- Monreal, J y Pedreño, A. Regiones y espacios sociales sostenibles desde el ámbito medioambiental. Revista científica Observatorio Medioambiental [revista en Internet] 2000, (Sin mes). Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/OBMD/article/view/OBMD0000110257A/21947>
- UNESCO. Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI: Visión y acción y Marco de acción prioritaria para el cambio y el desarrollo de la Educación Superior Aprobados por la Conferencia Mundial sobre la Educación Superior. 1998. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001163/116345s.pdf>

