



FACULTAD DE
ARTES Y HUMANIDADES

Tercer
**PRE-
COLOQUIO**
en **DISEÑO &
CREACIÓN**

Memorias

Doctorado en Diseño y Creación
Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Noviembre 14-15 / 2017

DEPARTAMENTO DE
DISEÑO VISUAL



Doctorado en
DISEÑO
+ Creación

maestría en
diseño
+ creación interactiva

The logo features a large, stylized '3DC' where the '3' is a white outline, the 'D' is yellow, and the 'C' is red. The text 'Tercer PRE-COLOQUIO en DISEÑO & CREACIÓN' is positioned to the right of the '3DC' graphic.

Tercer
PRE-
COLOQUIO
en **DISEÑO &**
CREACIÓN

Contenido

10 Resúmenes extendidos de proyectos de investigación

10 Línea de Investigación Gestión y transmisión del conocimiento

11 Una Aproximación a la Caracterización del Diseño Colaborativo en entornos productivos Colombianos

Andrés Felipe Roldán García / Doctorado en Diseño y Creación

14 How should an entrepreneurship ecosystem be? Entrepreneurship ecosystems as an artifact of design

Molina Osorio/ Doctorado en Diseño y Creación

17 Investigación Creación: Investigaciones doctorales basadas en prácticas creativas de artes y diseño

Antonio Stalin García Ríos/ Doctorado en Diseño y Creación

20 Evaluación Heurística Aplicada a Estrategias de Diseño para el Cambio de Comportamientos

Paula Escandón Suárez y Mauricio Mejía/ Doctorado en Diseño y Creación

23 El Diseño para la innovación social en el contexto colombiano: Caso de estudio la Comuna Trece de la ciudad de Medellín

Jorge A. Restrepo Múnera/ Doctorado en Diseño y Creación

26 Sobre la gráfica y la inclusión

Jaime Enrique Cortés F. / Doctorado en Diseño y Creación

29 Fundamentos para una teoría del diseño

William Ospina Toro/ Doctorado en Diseño y Creación

32 Diseño de utillaje para experiencias de lectura en pantalla

Carlos Suárez Quiceno/ Doctorado en Diseño y Creación

34 El diseño de transformación organizacional como activo intangible en un grupo empresarial de la ciudad de Manizales

Carmenza Gallego Giraldo/ Doctorado en Diseño y Creación

38 Discurso Social del Diseño

Laserna Cano/ Doctorado en Diseño y Creación

41 El diseñador como agente de las reflexiones en los procesos de diseño para la transformación social

Edgard D. Rincón Quijano/ Doctorado en Diseño y Creación

44 La tecnología persuasiva en el diseño e implementación de estrategias audiovisuales

Harley Erazo / Maestría en Diseño y Creación

46 Pensamiento de diseño a través de herramientas analógicas y digitales de representación gráfica

Nelson J. Espejo/ Doctorado en Diseño y Creación

49 Laboratorio de Experiencias Hipermedia en Caldas

Jaime Hernán Franco Patiño/ Maestría en Diseño y Creación

52 Juicios metacognitivos y multimodalidad en la actividad proyectual. En búsqueda de un aporte al aprendizaje del Diseño

Juanita González Tobón/ Doctorado en Diseño y Creación

54 Condiciones de posibilidad de la Visualización de Datos para la comunicación pública de la ciencia y la democratización del conocimiento

Daniel A. León Blanco/ Maestría en Diseño y Creación

57 La realidad virtual inmersiva como estrategia didáctica en los procesos de enseñanza de la educación superior: Caso estudiantes de pregrado FUA

Alejandro Proskahuer Muñoz/ Maestría en Diseño y Creación

60 II. Línea de Investigación Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente

60 Imagen artística sobre la resistencia y crisis en el hospital San Juan de Dios

Juan Carlos Arroyo Sosa/ Maestría en Diseño y Creación

64 Apropiación social de la diversidad biocultural a través de la creatividad simbólica. El diseño participativo en la construcción biocultural hacia el cambio en la práctica social

Hellen Zamudio/ Maestría en Diseño y Creación

66 Consideraciones sobre las ideas de desarrollo e identidad para el diseño

Félix Augusto Cardona/ Doctorado en Diseño y Creación

69 Interacciones entre diseño y lugar para mejorar la convivencia escolar

Barney Ríos Ocampo/ Doctorado en Diseño y Creación

73 La tipografía como discurso visual. Un estudio a partir de cartillas de lectoescritura utilizadas en Colombia

Claudia Jurado Grisales/ Doctorado en Diseño y Creación

75 Ecosistema transmedia mediado por la experiencia estética y la co-creación para la identificación, reconocimiento y valoración del patrimonio

Carlos Beltrán Arismendi/ Doctorado en Diseño y Creación

77 Representación del espacio arquitectónico, diseño, visualización y expresión post-digital

Luis D. Cardona Jiménez/ Maestría en Diseño y Creación

80 Red de turismo sostenible en el paisaje cultural cafetero

Alejandro Mendoza Muñoz/ Maestría en Diseño y Creación

84 El ruido urbano y ambiente sonoro en la zona centro de la ciudad de Manizales, 2017

David Leonardo Proaño/
Maestría en Diseño y Creación

86 Narraciones Transmedia de Identidad como herramienta de emancipación en nativos Digitales de la ciudad de Cali

Rodrigo Raymond Correa/
Maestría en Diseño y Creación

89 Diseño, obsolescencia del objeto y patrimonio biocultural: Una reflexión desde la cultura y sus significados

Luisa Fernanda Zapata/
Maestría en Diseño y Creación

91 III. Línea de Investigación Diseño y desarrollo de productos interactivos

91 Estudio de experiencias transdisciplinarias en laboratorios ciudadanos, arte digital y cocreación. Caso Caixa Mágica

Luis Astorquiza Jurado/
Doctorado en Diseño y Creación

94 Programar el mundo en el contexto de las tecnologías libres y las culturas Hacker-Maker. Caso de estudio: Hitec Lab

José D. Cuartas Correa /
Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

97 Sincronías y paradojas del desarrollo de la animación 3D en Colombia y España

Camilo Hermida Benítez /
Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

99 El video interactivo como objeto para el aprendizaje de la comunicación audiovisual

Carlos López Ospina /
Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

102 La imagen en movimiento como aporte a la narrativa en tiempo real

Vanessa Gañán / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

105 Diseño de animación en Colombia 2010-2017. Una poética en desarrollo

Jesús Alejandro Guzmán Ramírez / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

108 Creatividad aumentada: La experiencia e interacción en el laboratorio de fabricación digital (FABLAB) para la enseñanza y el aprendizaje del diseño en el contexto de la formación para el trabajo

Wilmer Angarita / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

111 Aproximación metodológica para el desarrollo de montajes artísticos de interacción telemática

Oscar Ceballos Guapacha /
Maestría en Diseño y Creación Interactiva

115 La acción de elementos complementarios en los procesos de la imagen en movimiento y la animación

Sergio Ceballos Tobón /
Maestría en Diseño y Creación Interactiva

119 Imágenes fuera del cuadro. El enroque de la imagen cliché

Javier Olarte / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

122 Diseño de experiencias mediante la aplicación de tecnologías de apoyo

Cristian D. Quintero Guerrero / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

125 Ciudadanía digital y Pensamiento crítico

Johann Mateo Soler / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

128 Visualización de Información: Herramientas de soporte para la toma de decisiones por parte de la Ciudadanía

Carlos Eduardo Zuluaga / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

131 IV. Línea de Investigación Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología

131 De una filosofía de la tecnología a una filosofía del diseño

Diego Alejandro Acosta Forero / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

134 Imágenes y viajeros Estilos visuales e intercambios de una economía de la visión

David Andrés Zapata Arias / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

137 Body Painting interactivo, una propuesta de diseño y creación para la participación en procesos de inclusión y reconciliación el posconflicto colombiano

Lina María Carvajal Araújo / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

140 La imagen fotográfica digital como interfaz en la construcción de identidad y nuevas formas de interactuar

Laura Milena Peña Jara / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

143 ARCHIVO TIERRA Prácticas estéticas ambientales

Pedro Antonio Rojas Valencia / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

147 Variantología de lo transmedial en Hispanoamérica

Mauricio Vásquez Arias / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

150 La relación proyectual de diseñadores, artistas y artesanos en el trabajo del tejido artesanal de Sandoná - Nariño

Cristian Fernando Zambrano Pantoja / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

153 Examen de candidatura

153 No hay interculturalidad sin creatividad. Desarrollo de la creatividad en el diseño participativo para entretejer las culturas

Widman S. Valbuena Buitrago / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

Profesores de líneas de investigación

Dra. Adriana Gómez. Universidad de Caldas
Dr. Oscar E. Tamayo. Universidad de Caldas
Dr. Juan Diego Gallego. Universidad de Caldas
Dr. Héctor Fabio Torres. Universidad de Caldas
Dr. G. Mauricio Mejía. Universidad de Caldas
Dr. Adolfo L. Grisales. Universidad de Caldas

Invitados

Dra. Valentina Mejía
Mg. Yesica Giraldo

Comité organizador

Mónica Arango A.
Jenny Flórez Q.
Natalia Ramírez
Alejandro Alarcón

Diagramación

Consultorio de Diseño Universidad de Caldas

Presentación

Es muy satisfactorio realizar el 3 Pre-Coloquio en Diseño y Creación, el cual les permite a los estudiantes reportar y socializar sus avances de investigación. Así como en su versión anterior, además del Doctorado en Diseño y Creación participan los estudiantes de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Este es el escenario formativo para que ellos intervengan de forma sólida y argumentada en los diálogos de saberes como se exige y es propio de las dinámicas de socialización de avances y/o resultados de investigación en estos contextos académicos y sociales.

De otra parte, la exigencia para demostrar habilidades de conocimiento en la concreción de sus objetos de estudio y de los procesos de investigación a través de un resumen extendido, implica el requerimiento de demostrar habilidades para la escritura científica, característico de las comunidades académicas. Se instaura por tanto como meta de formación de nuestros programas de posgrado. Finalmente, esperamos que este evento sea propositivo y proactivo en la medida en que permita que los estudiantes logren consolidar sus idea, problema y ruta metodológica para agotar una exigencia clave como lo es la publicación de sus productos de investigación.

Agradecemos a todos los actores que apoyaron el evento, en especial a los integrantes del Comité Organizador.

G. Mauricio Mejía, PhD
Director Doctorado en Diseño y Creación

Liliana Villescas Gúzman
Directora Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Resúmenes extendidos de proyectos de investigación

Línea de Investigación Gestión y transmisión del conocimiento

Una Aproximación a la Caracterización del Diseño Colaborativo en entornos productivos Colombianos

Presentación oral

Andrés Felipe Roldán García / Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Codiseño, Diseño Colaborativo, Selección de Participantes, Conformación de Equipos, Perfiles de Participantes

En un escenario de participación global y de expansión comercial de los productos es innegable el potencial del trabajo en equipo frente a las actividades individuales, sin embargo, se requiere especial atención en sus prácticas para optimizar las actividades y obtener ambientes de trabajo coherentes, efectivos y replicables.

El acto de diseño (Horta, 2012) como suceso creativo potenciado en contexto no es una excepción al impacto que la colaboración como capacidad colectiva puede efectuar sobre el individualismo, desplegándose en actividades que requieren competencias creativas más allá de las relacionadas únicamente al producto y que como lo mencionan Erlhoff & Marshall (2008); Kvan (2000) implican todas las actividades conjuntas que tienen lugar dentro de los equipos de diseño.

El codiseño es toda actividad creativa que realizan los diseñadores y personas no formadas en diseño trabajando juntos en el desarrollo del proyecto (Sanders & Stappers, 2008), esta práctica es un fenómeno cada vez más aceptado y aplicado en entornos productivos en los cuales se ven involucrados el desarrollo de productos y servicios a diferentes escalas. El entorno Colombiano no ha sido la excepción y muchas empresas han implementado actividades que involucran la interacción de diversos participantes en fases de generación y exploración de respuestas de diseño y creación o fase de inicio difuso, exigiendo una práctica creativa interdisciplinar donde la argumentación, el debate, la conciliación, las experiencias previas y los saberes convergen para dar respuesta a una problemática determinada. Una creatividad colectiva que potencia las capacidades individuales al ser articuladas de forma conjunta con las de otros participantes (Yu, Nickerson, & Sakamoto, 2012), convirtiendo al diseño colaborativo en una práctica social que implica la participación activa de todos los involucrados (Krippendorff, 2005).

Los equipos de diseño en los entornos productivos se han venido diversificando en sus participantes debido a que mantener estrechas relaciones entre proveedores y fabricantes facilita los espacios para la cocreación y por tanto para el codiseño (Sanders & Stappers, 2012). Situación que promueve algunos aspectos como el aumento de la capacidad, la combinación de especialidades, la mutua evaluación

crítica y la confrontación de perspectivas como elementos potenciados por el trabajo colaborativo (Schmidt, 1994) y que constituyen ventajas competitivas para las empresas que practican el codiseño como una estrategia cotidiana en sus equipos de trabajo. Más allá del ejercicio exploratorio y generativo puede entenderse también el codiseño como una estrategia de gestión en la que los diseñadores se enfocan en facilitar, catalizar, movilizar, conectar, evaluar y visualizar las actividades que hacen parte del proceso de diseño (Fuad-Luke, 2007).

Por consiguiente, todo acto creativo realizado de forma colectiva implica por parte de los participantes una negociación, concilio y argumentación de saberes (Jin & Geslin, 2008; Klein, Sayama, Faratin, & Bar-Yam, 2003), el diálogo permanente de participantes (Baker, Détienne, Lundt, & Séjourné, 2006; Stempfle & Badke-Schaub, 2002), una disposición al trabajo colaborativo y las cualidades de los participantes en relación al grupo (Santaella, 2006; Talavera, Hurtado, Cantó, & Martín, 2015) y una aplicación de métodos conjuntos de creatividad (Csikszentmihalyi, 1996; Wallas, 1926).

La selección detallada de los participantes de diseño colaborativo es una actividad que influye directamente en el rendimiento de los equipos y por tanto que se relaciona con los resultados que de allí se deriven.

Descripción Metodológica del Estudio Exploratorio

Se realizó un estudio exploratorio con empresas de diversos sectores (muebles, alimentos, publicidad y moda) en las cuales existieran equipos de diseño participando de las fases generativas y exploratorias y que involucró una muestra por conveniencia de 8 departamentos de diseño pertenecientes a empresas de la región: Colombina, Rimax, Mepal, Almacenes la 14, Acanto diseño, Xton, Impresos Richard e Ingenio Incauca, las cuales están ubicadas en los departamentos de Risaralda, Valle del Cauca y Cauca.

En un periodo aproximado de 90 días se utilizaron tres recursos principales para la captura de la información: a) entrevista semi-estructurada, b) visita empresarial y c) diario de campo en los cuales se abordaron asuntos relacionados a la vinculación de los participantes, los procesos de diseño, la composición del equipo de diseño, la evaluación del equipo y los perfiles de los codiseñadores.

La información obtenida fue procesada mediante el software de análisis Atlas ti® en el laboratorio de diseño estratégico de la Universidad de Caldas, el análisis de la información fue por saturación y por tanto, las categorías de análisis fueron emergentes y demostraron correlación en la medida que aparecieron como recurrentes en los formatos vinculados.

Los hallazgos obtenidos fueron documentados en un artículo de resultado de investigación y aportan a la construcción y determinación del estudio principal,

permitiendo identificar los criterios de selección, vinculación y conformación de equipos que los líderes de departamentos de diseño en el ámbito productivo usan para las prácticas colaborativas en relación a la generación y exploración de soluciones.

El instrumento de validación que será implementado en el estudio principal se ha estructurado con base a los hallazgos obtenidos y tendrá a lugar en un caso de estudio específico con una empresa del sector productivo en la que no existe influencia previa del proyecto.

Referencias

- Baker, M., Détienne, F., Lundt, K., & Séjourné, A. (2006). *Articulation entre 'e}laboration de solutions et argumentation polyphonique*. arXiv:cs/0611158.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: Harper Collins.
- Erlhoff, M., & Marshall, T. (2008). *Design dictionary: perspectives on design terminology*. Basilea, Suiza: Walter de Gruyter.
- Fuad-Luke, A. (2007). *Re-defining the purpose of (sustainable) design: enter the design enablers, catalysts in co-design*. Chapman, J. & Gant, N. *Designers, Visionaries and Other Stories: A Collection of Sustainable Design Essays*.
- Horta, A. (2012). *Trazos poéticos sobre el diseño. Pensamiento y teoría*. Manizales, Colombia: Universidad de Caldas.
- Jin, Y., & Geslin, M. (2008). *Roles of negotiation protocol and strategy in collaborative design*. In *Design Computing and Cognition'08* (pp. 491–510). Springer.
- Klein, M., Sayama, H., Faratin, P., & Bar-Yam, Y. (2003). *The dynamics of collaborative design: insights from complex systems and negotiation research*. *Concurrent Engineering*, 11(3), 201–209.
- Krippendorff, K. (2005). *The semantic turn: A new foundation for design*. Boca Raton, FL: crc Press.
- Kvan, T. (2000). *Collaborative design: what is it?* *Automation in Construction*, 9(4), 409–415.
- Sanders, E., & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design*. *Co-Design*, 4(1), 5–18.
- Sanders, E., & Stappers, P. J. (2012). *Convivial design toolbox: Generative research for the front end of design*. Amsterdam, Netherlands: BIS.
- Santaella, M. (2006). *La evaluación de la creatividad*. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 7(2), 89–106.
- Schmidt, K. (1994). *Modes and mechanisms of interaction in cooperative work*. Risø National Laboratory, Roskilde, Denmark.
- Stempfle, J., & Badke-Schaub, P. (2002). *Thinking in design teams—an analysis of team communication*. *Design Studies*, 23(5), 473–496.
- Talavera, M., Hurtado, A., Cantó, J., & Martín, D. (2015). *Valoración de la creatividad grupal y barreras del pensamiento creativo en universitarios*. *Journal of Learning Styles*, 8(15).
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*.
- Yu, L. L., Nickerson, J. V., & Sakamoto, Y. (2012). *Collective Creativity: Where we are and where we might go*. *Proceedings of Collective Intelligence*.

How should an entrepreneurship ecosystem be?

Entrepreneurship ecosystems as an artifact of design

Presentación oral

Viviana Molina Osorio/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Entrepreneurship Ecosystems, Complex Adaptive Systems, Systemic Design, Entrepreneurship, Artifact

*This is an extended abstract of paper presented in the European Congress of Innovation and Entrepreneurship 2017

The term entrepreneurship ecosystem, now on reference as EE, is rather new in literature, it was introduced by Isenberg (2010) defining it as: “a set of individual elements that combine in complex ways” allowing regions to grow, improve job creation and economic stability. Isenberg showed an early proposal of elements that should be present on an EE to thrive, but it also portrayed the difficulties found into developing an entrepreneurial ecosystem. At one point Isenberg acknowledges that every element in isolation is conducive to entrepreneurship, but insufficient to sustain the ecosystem, this means that even if you have every domain present in a city the ecosystem may be non-existent.

Up until now, EE, and business ecosystems, have been studied from a managerial and economic standpoint. The traditional methods used to evaluate EE have focused on sizing up risk capital, incubators, supportive culture, macroeconomic conditions and particular institutions or organizations that have to be present in order to help entrepreneurs. Some governments, development agencies, and academics have developed comprehensive diagnostic tools for assessing and tracking the development of the ecosystem, but all the frameworks reviewed, focused on a limited number of domains, and none of them helps to understand how to establish an EE that really works beyond discourse. World Bank Doing Business only measures how easy it is to create a company, taking policy and infrastructure in consideration. Other frameworks add finance, culture and support. The asset mapping is extensive having 150 indicators, but not even that is enough to diagnose the effectiveness of the ecosystem. Babson Entrepreneurship Ecosystem Project (BEEP), presented six domains: conducive policy, markets, capital, human skills, culture, and support entities (Isenberg 2011). It seems that these models are oriented towards the evaluation or presence of the domains, but not to defining the hierarchies, levels and/or relations among the domains.

Until now EE have been studied from a quantitative perspective, and the purpose of this paper is to send an invitation to take the ecosystem approach as “a framework

for viewing the interactions that occur between individuals and their environment” (Valdez 2000). Our proposal is to view the EE as a complex system, using the systemic design methodology to study and understand the relations between entrepreneurs, environment, institutions and every other agent involved. Now is the moment for a new approach, looking for an integration of Banathy’s different cultures, Science, Humanities, and Design to approach the study of social systems and understanding how can they complement each other. “Design always uses the knowledge developed and the insights gained in both the sciences and the humanities in the pursuit of practical tasks. In turn, both the sciences and humanities use the creations of design” (Banathy 2013). Knowledge evolves and things change rapidly, 30 years ago entrepreneurship was not even considered a field of research, but “a blossoming field that cuts across several disciplines” (Price & John 1986). Today interdisciplinary research is necessary, with fields like entrepreneurship and design leading the multidisciplinary work and taking advantage of the flexibility and the contributions of the different knowledge areas.

In our study case “Manizales Más” entrepreneurship ecosystem the adaptations and learning process are really easy to see, with every new program and stakeholder that enters, the system change and expands and new relations and challenges arise. “Manizales Más” is a public - private - academic Alliance that begun with thirteen institutions working together to promote the development of the entrepreneurship ecosystem in the city of Manizales, Colombia. The main goal is to foster the economic development, through the EE in the region allowing for more business ventures of all sizes and ages to grow more rapidly. Within the axis of this ecosystem there is knowledge and intelligent action to transform the economic conditions of the city. This entrepreneurship ecosystem is based on Daniel Isenberg – Babson Entrepreneurship Ecosystem Project (BEEP). What we are trying to test with our research is that entrepreneurial ecosystems can be designed using a systemic design approach; that lens introduces concepts and methods that complement the existing frameworks and could allow the creation of new ecosystems in different places, that take into consideration the particular environment and agents involved.

The biological metaphor has been very useful, but it has also added some constraints, anthropologist, sociologist and economist have used nature as model and base to explain their thesis. However, nothing in our world is purely natural, everything on earth has had human intervention; in the age of the Anthropocene, “Everything is touched by design. Therefore, everything can be redesigned. The idea of intentionality challenges us to look at everything in our world with new and critical eyes so that we might see its design flaws” (Ryan 2014). All of this man-made world of artifacts is what constitutes our way of life, our ecosystem, one that has many interactions, some that we are not even aware of. Understanding artificiality becomes really important, understanding artifacts and borrowing designerly ways of knowing can help us in this process. “The crucial difference between ecologies of biological species and of artifacts is: Biological species interact on their own terms; artifacts interact on human terms”.

(Krippendorff 2005). Here is where design makes a contribution, because design is creative, it is concerned with what should be. When Herbert Simon talks about the differences between natural and artificial sciences he said science develops knowledge about what is, while design is concerned with how things ought to be, with devising artifacts to attain goals. In a broad sense design is the core of all professional activities. "This core is the intellectual activity of changing existing situations into desired ones". (Simon 1969). This "ideal" state of things leads design to many spheres, because problems to address vary from the design of a new chair, (first order design) to a societal change (fourth order design). Design thinks about this big span of problems and how it is impossible to find one only solution, but instead what might be the best solution available.

Referencias

Banathy, B. H. (2013). *Designing social systems in a changing world. Springer Science & Business Media.*

Isenberg, D. (2011). *Introducing the Entrepreneurship Ecosystem: Four Defining Characteristics. Forbes, May 25.*

Isenberg, D. J. (2010). *How to start an entrepreneurial revolution. Harvard business review, 88(6), 40-50.*

Krippendorff, K. (2005). *The semantic turn: A new foundation for design. crc Press.*

de Solla Price, D. J. (1986). *Little science, big science... and beyond (p. 301). New York: Columbia University Press.*

Simon, H.A., 1969. *The sciences of the artificial. Cambridge, MA.*

Valdez, J. (2005). *The entrepreneurial ecosystem: toward a theory of new business formation. Small Business Institute Director's Association.*

Investigación Creación: Investigaciones doctorales basadas en prácticas creativas de artes y diseño

Presentación oral

Antonio Stalin García Ríos/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Investigación, Creación, Práctica, Artes, Diseño, Tesis Doctora.

Este proyecto de tesis doctoral tiene como objetivo examinar el estado de la investigación basada en prácticas creativas en doctorados de artes y diseño. Para esto se procura la comprensión de un fenómeno emergente en Colombia, mediante la respuesta a la pregunta: ¿Cómo son los procesos de investigación a través de prácticas creativas en doctorados de artes y diseño?

La investigación-creación en doctorados supone la generación de conocimiento comunicable para el avance de las disciplinas (Archer, 1995; Cruz, 2005), recurriendo a metodologías válidas asociadas a prácticas creativas. En esta tesis se unifican bajo la denominación investigación-creación las concepciones de diferentes autores que se aproximan a una investigación a través de la experiencia o la práctica creativa del arte o el diseño. Se discuten aportes desde posturas como la investigación artística y la investigación a través del diseño, enfatizando en las propuestas que se ocupan de las investigaciones doctorales y analizando las condiciones de rigor propias de este nivel académico.

En la academia universitaria colombiana se refleja el debate internacional sobre la investigación a través de la práctica creativa (Borgdorff, 2010). La discusión suele incluir la postura de los investigadores Ken Friedman y Nigel Cross, para quienes hace falta garantizar que una investigación basada en la práctica de las artes o el diseño es metodológicamente válida, demostrable y productora de conocimiento teórico aprovechable (Cross, 1993; Friedman, 2008). Estas inquietudes adquieren mayor relevancia cuando se realizan tesis de doctorado, por el propósito formativo de investigadores que aporten al crecimiento de las disciplinas.

Sin embargo, otros autores de la investigación en artes y en diseño, permiten inferir que la investigación-creación es viable, siempre y cuando se pueda verificar el cumplimiento de los criterios exigidos a cualquier investigación propiamente dicha (Archer, 1995; Durling & Niedderer, 2007; Sullivan, 2010; Belo, 2011). Los criterios que refieren estos autores se ciñen a la investigación científica: sistematización, rigor metodológico, suficiencia teórica, aporte al conocimiento, que sea transmisible y evaluable; pero especialmente la parte práctica requiere de un registro planeado, detallado y permanente sobre el proceso creativo realizado (Durling & Niedderer, 2007; Belo, 2011).

Metodología

Este es un problema emergente en Colombia por lo que se aborda con un enfoque de investigación cualitativo, comprensivo y contextualizado, según la cosmovisión del autor.

El método de la investigación es un estudio de caso comparativo (Yin, 2003; Goodrick, 2014) entre el programa de Doctorado en diseño y creación de la Universidad de Caldas, Colombia y el Doctorado en artes visuales de la Universidad de São Paulo, Brasil. Al contrastar ambos casos, se procura verificar dos proposiciones teóricas acerca de: 1) La generación de conocimiento y 2) la validez metodológica; en las tesis doctorales adelantadas con investigaciones basadas en prácticas creativas.

Resultados parciales

Los primeros resultados de interés se hallaron en la construcción del estado del arte, donde se relacionan 12 investigaciones sobre tesis doctorales basadas en prácticas creativas a nivel mundial, regional y nacional.

- Principalmente investigaciones con estudios de caso de programas o de tesis doctorales.
- Reflejan 29 tesis doctorales con investigación basada en prácticas creativas.
- Buscan responder dudas sobre la generación de conocimiento y la metodología.
- Preocupaciones por la crisis de identidad y motivación entre los candidatos.
- Muestran interés por aportar sugerencias a la supervisión o tutoría.
- La práctica creativa se perfila como un método para la recolección y procesamiento de datos.

Hay una creciente inquietud por responder si ¿Se justifican los doctorados con investigación basada en la práctica creativa?

Con los resultados que surgen de la implementación metodológica se ha identificado la oferta regional de doctorados en artes y diseño y se ha clasificado la participación por países (Ver gráfico 1). Además se han seleccionado y caracterizado los dos casos a comparar. Los hallazgos parciales del primer estudio de caso son:

- Cada autor tiene una comprensión particular de lo que es la investigación creación.
- No existe unidad de criterio respecto a la meta-narrativa del reporte de investigación (Friedman, 2014) o una estructura con los apartes básicos que exige un documento académico de investigación superior: Problema/Objetivo/Justificación/Metodología/Conclusiones.
- Se hace conveniente definir explícitamente unos componentes básicos que estructuren el informe de investigación.
- No hay convergencia teórica sobre la metodología en investigación creación. Esto

es que no existen métodos definidos y cada autor asume de manera particular este apartado.

- Importancia del registro planeado, longitudinal y detallado del experimento creativo.
- El Proceso creativo se hace indispensable en la obtención y procesamiento de datos.

Los principales beneficios de esta tesis consisten en brindar un soporte lógico sobre las rutas de la investigación-creación en los doctorados de artes y diseño en Colombia. Adicionalmente, se hacen aportes para el debate internacional del tema, reconociendo logros y obstáculos de este tipo de acceso al conocimiento en la región. Finalmente se ofrecerá a la escena académica universitaria unas sugerencias metodológicas que coadyuvan al desarrollo de la investigación doctoral y a las disciplinas creativas.

Referencias

- Archer, B. (1995). *The Nature of Research. Co-design. Interdisciplinary Journal of Design*, 6-13.**
- Belo, M. (2011). *Doctoral Research in Art and Design. En Pre-Conference Proceedings, Doctoral education in Design Conference.***
- Borgdorff, H. (2010). *El debate sobre la investigación en las artes. Cairon: Revista de ciencias de la danza (13)*, 25-46.**
- Cross, N. (1993). *Editorial. Design Studies*, 14(3), 226–227.**
- Cruz, V. (2005). *Tendencias de la formación superior avanzada en América Latina. Primer Congreso Boliviano en Educación Postgraduada. Sucre.***
- Durling, D., & Niedderer, K. (2007). *The Benefits and limits of investigative designing. in Proceedings IASDR07. Hong Kong.***
- Friedman, K. (2008). *Research into, by and for design. Journal of Visual Arts Practice*, 7(2), 153–160.**
- Goodrick, D. (2014). *Estudios de caso comparativos, Síntesis metodológicas: evaluación de impacto n.º 9. Florencia: Centro de Investigaciones de UNICEF.***
- Sullivan, G. (2010). *Art Practice as Research. Inquiry in Visual Arts. London: SAGE.***
- Yin, R. (1994). *Case Study Research. Design and Methods. London: SAGE.***

Evaluación Heurística Aplicada a Estrategias de Diseño para el Cambio de Comportamientos

Presentación oral

Paula Escandón Suárez y Mauricio Mejía/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Evaluación, Métodos, Diseño, Cambio de comportamientos, Retórica

El ejercicio del diseño exige una valoración constante que permita conocer si los artefactos que se diseñan, serán aceptados y cumplirán con los requerimientos del mercado y las necesidades de las personas. Los errores suelen ser costosos para las organizaciones que buscan en las evaluaciones una forma de prevenir consecuencias indeseables. Las investigaciones en este campo se orientan en formular y probar herramientas adecuadas para diferentes áreas.

Los métodos de evaluación en diseño comprenden una variedad de herramientas desde el uso de pruebas con usuarios y técnicas etnográficas; hasta la aplicación de heurísticas y sistemas de predicción con expertos. En diseño para el cambio de comportamientos, el método estándar para evaluar las estrategias de diseño son los ensayos controlados aleatorios, los cuales se realizan una vez implementada la estrategia. Estos ensayos requieren altos costos y dificultan la retroalimentación o corrección de fallos a tiempo. Usualmente en proyectos de diseño para el cambio de comportamientos las estrategias que se implementan no cuentan con recursos suficientes ni métodos de evaluación prácticos. La presente propuesta de investigación plantea desarrollar una evaluación heurística para ser aplicada en procesos de diseño para el cambio de comportamientos – DpCC–, con el objetivo de hacer más eficientes los procesos y su posterior aplicación en estrategias de diseño. Derivada de esta reflexión surge la pregunta: ¿Cómo se toman decisiones en los procesos de diseño para el cambio de comportamiento cuando se utiliza una herramienta de evaluación heurística?

Como punto de partida de la investigación se realiza una revisión bibliográfica guiada por la pregunta de investigación, de la cual surgen dos componentes: evaluación en diseño, donde se analizan autores que influenciaron los métodos de diseño y su evaluación como Asimow, Archer, Alexander, Jones entre otros que motivaron la reflexión sobre la utilidad de evaluar en diseño. Posteriormente, se indaga sobre evaluación en diseño de producto, evaluación en ergonomía y usabilidad, evaluación de experiencia de usuario, evaluación en diseño de servicios. Resaltando a Nielsen & Molich (1990), con su evaluación heurística así como Wixon & Wilson (1997) con su aplicación HCI y Baber (2015), con los métodos sumativos y formativos. En el componente sobre diseño para el cambio de comportamiento, se analiza como la retórica y la persuasión ha influenciado el campo del diseño y su aplicación en el

cambio del comportamiento Buchanan, Bonsiepe, Ehes. Se analizan instituciones, enfoques y sesgos de comportamiento, como punto de partida del conocimiento del campo de estudio resaltando teorías como la economía del comportamiento (Kahneman, 2011) la tecnología persuasiva de Fogg (2009), el enfoque mindfulness de Niederer et al., (2014) y el diseño con intención (Lockton, Harrison, & Stanton, 2010).

Metodología

La metodología propuesta para la investigación consta de tres fases: La fase de análisis donde se realiza una revisión teórica de métodos y áreas de diseño para identificar procedimientos y características de las evaluaciones que puedan ser aplicados en diseño para cambio de comportamiento. También se identifican conceptos de la economía del comportamiento, la retórica en diseño y el DpCC para sistematizar características y conceptos, con el objetivo de establecer indicadores para el diseño de la herramienta de evaluación. Paralelo a esta revisión se describe el uso de apelaciones retóricas en diseño a través de una revisión teórica que busca identificar cualidades persuasivas y requerimientos de artefactos de diseño que hagan parte de una estrategia de DpCC. En la fase de instrumento se propone un modelo que consta de dos partes: Una guía de cómo usar el instrumento y una herramienta de evaluación heurística tipo test con principios e indicadores que permitan predecir a través de una valoración cuantitativa la eficacia de una estrategia de diseño para el cambio de comportamientos, en fase de ideación para que el diseñador pueda tomar acciones y correctivos a tiempo.

Resultados

Tomando como referencia (Mejia & Chu, 2014), se plantean tres áreas generales para la herramienta: (1) Logos-Razón, (2) Pathos-Emoción, (3) Ethos- Credibilidad. Cada una de estas áreas se subdivide en tres principios generales soportados en la revisión de literatura. Posterior a esto se realizó una evaluación con tres expertos en diseño que tenían experiencia en pruebas de usabilidad y dos expertos del área de la salud pública, evaluado dos alternativas en estrategias de DpCC utilizando la herramienta. Los hallazgos de este primer momento permitieron replantear el método de evaluación y simplificar nueve heurísticas de la siguiente manera: Logos: 1. La simplicidad visual ayuda a la comprensión en un diseño. 2. La alta abstracción ayuda a entender los mensajes. 3. Las explicaciones lógicas y usables se deben producir durante la interacción con el diseño. Pathos: 4. La Estética del diseño produce emociones positivas o negativas para persuadir. 5. La interacción con el diseño produce emociones positivas o negativas para persuadir. 6. El simbolismo cultural coincide con el contexto de la audiencia. 7. Reputación del fabricante o proveedor de servicios es clara y visible. 8. Empatía público. El resultado del diseño entiende los sentimientos y necesidades de la audiencia. 9. Frecuencia de exposición al diseño.

Este primer piloto de evaluación permitió detectar la necesidad de utilizar términos más precisos en la descripción de los principios para no crear confusiones o interpretaciones confusas. Se identificó que el recurso de la evaluación de entrenamiento acompañado de imágenes es importante porque permite identificar los conceptos, aunque se deben mejorar algunos gráficos para que expresen correctamente lo que quiere decir cada la heurística. Los evaluadores en el momento de realizar el test, generan discusiones de cómo podría mejorarse el prototipo y hacen sugerencias acerca de este. Por lo que se testeó esta herramienta aplicándola a los procesos de ideación en una investigación para el cambio de comportamiento, que se adelanta en el laboratorio estratégico de la Universidad de Caldas. Este estudio contextual permitió reconocer el potencial de la herramienta de evaluación como generadora de discusión e ideas permitiendo iteraciones tempranas en las fases de diseño.

Referencias

- Baber, C. (2015).** *Evaluating human computer interaction.* En *Evaluation of Human Work, Fourth Edition.* CRC Press.
- Buchanan, R. (1985).** *Declaration by Design: Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice.* *Design Issues*, 2(1), 4–22. <https://doi.org/10.2307/1511524>
- Fogg, B. (2009).** *A Behavior Model for Persuasive Design.* En *Proceedings of the 4th International Conference on Persuasive Technology* (p. 40:1–40:7). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/1541948.1541999>
- Kahneman, D. (2011).** *Thinking, Fast and Slow.* Macmillan.
- Lockton, D., Harrison, D., & Stanton, N. A. (2010).** *The Design with Intent Method: A design tool for influencing user behaviour.* *Applied Ergonomics*, 41(3), 382–392. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2009.09.001>
- Mejía, M., & Chu, S. (2014).** “Rhetorical ability”: Reason, emotion, and character as heuristics for evaluation of efficacy in design. *Presentado en Design and emotion, Bogotá, Colombia.*
- Niedderer, K., Mackrill, J., Clune, S., Lockton, D., Ludden, G., Morris, A., ... Hekkert, P. (2014).** *Creating Sustainable Innovation through Design for Behaviour Change: Full Project Report.* University of Wolverhampton, CADRE.
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990).** *Heuristic Evaluation of User Interfaces.* En *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 249–256). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/97243.97281>
- Wixon, D., & Wilson, C. (1997).** *The Usability Engineering Framework for Product Design and Evaluation-Chapter 27.* MyScienceWork. <https://doi.org/10.1016/b978-044481862-1.50093-5>

El Diseño para la innovación social en el contexto colombiano: Caso de estudio la ComunaTrece de la ciudad de Medellín

Presentación oral

Jorge A. Restrepo Múnera/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Innovación social, transición, Medellín, Colombia, Comuna 13, Ecosistema

Partiendo de una perspectiva positiva desde la cual se desarrolla la presente tesis se puede apreciar al mundo dentro de una dinámica de transición hacia modelos de vida y producción más sostenibles (Manzini, 2015, Pag. 2).

Dicha transición se produce bajo la coexistencia de dos corrientes, la primera representa al mundo tradicional que alberga estructuras y políticas que claramente, han demostrado ser ineficientes o/y ineficaces para abordar los problemas más importantes de nuestros tiempos como la pobreza, la educación, la salud, la falta de sostenibilidad social y ambiental, el respeto a los derechos económicos, sociales y culturales, donde tanto las herramientas estatales tradicionales y las soluciones de mercado, han mostrado ser insuficientes e ineficaces (Murray citado por Manzini, 2015, Pag. 16).

Se podría afirmar que esta primera corriente ha gestado e impulsado una segunda corriente aún emergente que se mueve en la dirección opuesta, y por ello se afirma que el mundo vive una dinámica de transición, una transición de la corriente tradicional hacia sistemas distribuidos relacionados con el contexto local, flexibles y ligeros (Manzini, 2015, Pag. 16). Se está entonces generando un nuevo escenario en el que los problemas se convierten en oportunidades para hacer las cosas de una manera sin precedentes, generando casos originales de innovación social (Selloni 2014, Pag. 18).

Esta transición al verse como un fenómeno global también se hace presente en el contexto colombiano donde muchos de los grandes problemas del siglo XX han empezado a vivir una transformación, el cese de la guerra contra los grandes carteles colombianos, la reducción de los enfrentamientos territoriales urbanos entre milicias y comandos urbanos paramilitares, la firma del acuerdo de paz con la guerrilla de las FARC y la esperanza de un buen fin en el proceso de paz con la ELN, son algunos de los cambios que nos ha presentado los primeros años del siglo XXI.

A lo largo de su historia las naciones latinoamericanas, entre ellas por supuesto Colombia, han enfrentado los problemas sociales desde el paradigma asistencialista donde la comunidad afectada por uno o más problemas sociales desempeña un rol pasivo y cuyo impacto es insuficiente. En este contexto, la Innovación Social

emerge como una nueva perspectiva que intenta cambiar dicho paradigma a través de la co-creación de iniciativas más eficientes, efectivas e inclusivas. Sin embargo, la literatura sobre este tema es todavía escasa en la región. Asimismo, la investigación y la formación de expertos en el área no es una prioridad, aunque paulatinamente comienza a considerarse un campo de acción (Domanski et al., 2016, Pag. 348).

En Colombia, si damos los pasos indicados podemos construir un ecosistema más favorable para la Innovación social, que a su vez un ecosistema más favorable para la transición de a la que se hizo referencia anteriormente. El diseño, los diseñadores y por supuesto las escuelas de diseño deben jugar un papel fundamental en este camino que exige adaptaciones y consideraciones propias a nuestra cultura, dinámicas, recursos y problemáticas, con la presente investigación se busca identificar algunas de esas consideraciones especiales para el contexto colombiano. Algunos de los componentes necesarios, que se han identificado durante la investigación, para que la innovación social en Colombia se fortalezca y donde el diseño puede apoyar significativamente

- Economías emergentes como la Economía Colaborativa, la Economía Social, La Economía Naranja, entre otros: Los primeros años del siglo XXI, han dado lugar a economías emergentes que tienen gran implicación en el futuro de los servicios públicos y el día a día de las personas.
- Nuevas formas de bienestar: El paradigma asistencialista nos ha conducido a una noción equivocada de bienestar y una idea igualmente errónea de crecimiento económico, la idea de bienestar heredada de la modernidad del siglo XX entendida como una liberación de las actividades cotidianas, liberación que consiste en sustituir nuestras habilidades y capacidades por una serie cada vez mayor de productos y servicios que pueden comprarse en el mercado o recibirse del Estado (Manzini, 2015, Pag. 124).
- Comunidades SLOC – El Localismo Cosmopolita: Para Manzini (Manzini, 2015, Pag. 223) la innovación social y los sistemas distribuidos son los principales pilares de un escenario emergente, que el autor denomina SLOC (Small, Local, Open, Connected, por pequeño, local, abierto y conectado. Esta visión da lugar una gran variedad de nuevas actividades locales, abiertas y actuales como el redescubrimiento de los barrios, el resurgimiento de la comida y la artesanía local, el interés por la producción local con el fin de tener una experiencia más directa de sus orígenes, y una estrategia basada en la autosuficiencia que favorece la resiliencia de esas comunidades a las amenazas y los problemas externos (Manzini, 2015, Pag. 34).
- Organizaciones Colaborativas - Los Colectivos: El fenómeno mundial de los colectivos y el activismo ciudadano desemboca en un número creciente de personas que utilizan sus capacidades y bienes existentes para experimentar nuevas y más sostenibles formas de vida (Selloni, 2014, Pag. 31).
- La tecnología como potencializador de los colectivos: Las tecnologías de información y comunicaciones (en adelante las TIC) han sido apropiadas poco a poco por los colectivos (Manzini, 2015, Pag. 105) permitiéndoles ser más eficaces, de mayor duración, replicables y rápidos en sus acciones de intervención, mejorando la

coordinación de los actores, aumentando la difusión de sus resultados, entre otras actividades que igual podrían hacer en un mundo analógico, pero con mayor dificultad y muy posiblemente con menor alcance (al menos en el plano de la difusión).

- El Activismo: Una tipología emergente de activismo ciudadano trata de diseñar soluciones para la vida diaria, en cual los ciudadanos activos contribuyen al bienestar general y, por lo tanto, al interés público, "el activismo ciudadano de comunidades creativas se relaciona con encontrar soluciones más que con protestar acerca de problemas" (Selloni, 2014, Pag. 24).

- Una nueva forma de gobernar: Dado que la Innovación Social requiere de políticas apropiadas, el marco tradicional para la administración pública de reglas y regulaciones necesita nuevas ideas y métodos. Muchas innovaciones sociales potenciales (ideas), son obstaculizadas por enfoques tradicionales en políticas públicas (Domanski et al., 2016, Pag. 52)

Se selecciona como caso de estudio una de las comunas de Medellín que más ha sufrido en flagelo de la violencia y otras problemáticas sociales en niveles críticos y en sus diferentes modalidades, en la Comuna 13 se ha hecho presente el paramilitarismo, las guerrillas de izquierda, el vandalismo, el microtráfico, el desplazamiento forzado, acciones de la fuerza del estado (legales e ilegales), entre muchos otros fenómenos. Pero a su vez han logrado una de las transformaciones sociales más potentes e inspiradoras gracias a una serie de acciones de innovación social llevadas a cabo por sus habitantes, en algunos casos apoyados por entidades gubernamentales o empresas privadas.

Con base en la revisión bibliográfica y el estudio de caso se busca responder a la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo puede el diseño apoyar y fomentar la innovación social en el contexto urbano colombiano?

En otras palabras, ¿cómo puede el diseño aportar a que la transición sea posible en Colombia?

Sobre la gráfica y la inclusión

Presentación oral

Jaime Enrique Cortés F. / Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Imagen visual, inclusión, visualización, diseño web, interfaz transparente

Dice Nicholas Mirzoeff que “la vida moderna se desarrolla en la pantalla”. El lenguaje que desde la imagen y los signos generan complejas interacciones y ofrecen funcionalidad a los significados de interfaces de diseño y comunicación son las baterías de la cultura visual como una táctica para estudiar la genealogía, la definición y las funciones de la vida cotidiana postmoderna desde la perspectiva del consumidor, más que del productor (diseñador). Mirzoeff (2003: 21).

El dominio de ese lenguaje que menciona Mirzoeff por parte de los diseñadores gráficos y los usuarios finales sería más incluyente si desde los procesos de enseñanza y aprendizaje del diseño se incorpora al consumidor activamente para activar metodologías incluyentes de diseño universal como estrategias para reconocer la diversidad del uso y la singularidad sensitiva.

W.J.T. Mitchell en su ensayo sobre cultura visual dice que “la visión es una construcción cultural, que es aprendida y cultivada, no simplemente dada por la naturaleza” (Mitchell 2003). Significa entonces que está relacionada con la historia de las artes, las tecnologías, los medios, y las prácticas sociales de representación y recepción; además relacionada con las sociedades humanas, con las éticas y políticas, con las estéticas y la epistemología del ver y del ser visto; y la epistemología de enseñar y aprender. En ese proceso formativo el ojo es importante; así como lo es el oído o la interpretación cognitiva por citar algunos, pero seguimos creyendo que todos los usuarios (o todos los diseñadores) somos iguales y que percibimos los mensajes de la misma manera con o sin limitaciones físicas o emocionales.

Dicha creencia ha sido una pretensión adoptada desde el entendimiento práctico que lo gráfico es exclusivo del sentido visual, desconociendo el poder de lo conceptual y la capacidad de visualización que no necesariamente emergen por contacto con la vista. El trabajo de Abraham Moles en su libro *La imagen, comunicación funcional* (1991) da cuenta de la imagen como experiencia sensorial más allá de un sentido físico exclusivo, motivando el análisis de esta concepción en los procesos formativos de diseñadores gráficos.

Especlar por el origen

María del Pilar Correa (2008), investigadora de imágenes para ciegos en su trabajo doctoral dice que a lo largo de la historia han sido varios los capítulos en donde lentamente se fue consolidando la imagen como un patrón de comunicación masivo. La concepción gráfica no necesariamente siempre fue una experiencia visual y que si necesitaba de todos los sentidos, incluido el equilibrio.

Correa hace un paralelo entre producción de imágenes y el mito de la caverna de Platón, en donde los habitantes de aquel lugar hubieran podido dibujar la realidad que percibían no solo a partir del sentido de la vista, sino que los sonidos, el tacto, y el olor pudieron servir como fuentes de inspiración para crear imágenes que terminaron convirtiéndose en discursos gráficos en paredes de grutas.

Con el paso del tiempo y la llegada del cine, se formalizó la práctica de creer que el sentido visual es el único capaz de asumir lo gráfico, reduciendo la importancia de las imágenes mentales. Gance (2002, citado por Correa) mencionó una frase que bien vale la pena reproducir: "El cine dotará al hombre de un nuevo sentido. Escuchará por los ojos".

Los otros factores que han incidido son los medios de comunicación, pues han disminuido la capacidad de otros sentidos para percibir el discurso sensorial gráfico. Este asunto de la extensión de los sentidos, como los llamó McLuhan (1998), ha trascendido en el uso del sentido visual sobrepasando la capacidad de otros como el auditivo. La imagen ha colonizado todas las interfaces. En el caso de la radio, la capacidad de imaginación lograda por la narración auditiva ha sido contrarrestada por la creación de discursos eminentemente visuales que, si bien son agradecidas para el fin de la información, logran asegurarse un modo único de percepción que traslada una carga enorme de responsabilidad perceptiva a la imagen visual (Jordá, 2017) (infografías, mapas interactivos, videoclip, radiocity, web, redes sociales virtuales).

La herencia

Parto de la tesis que el proceso de enseñanza aprendizaje del diseño gráfico (y especialmente el web) ha heredado la condición del sentido visual como ojo (órgano en buen estado) y poco menos como sentido integral, incluso justificándose que asuntos como el diseño o la impresión de materiales que intentaran abordar diferentes formas de percepción eran (y aún siguen) siendo muy costosos, lo que redundaba en las prácticas formativas de exclusión en el aula de clase y luego de diseñadores hacia usuarios.

Esas diferentes formas se asumen como interfaces, concepto enfrentado al desafío de lo que Bolter y Grusin (2010) llamaron interfaz invisible e inmediata, características que se define como exitosas en tanto las interfaces pasen desapercibidas por los usuarios.

Asistimos en el aula de clase del diseño gráfico a lo que Jay (2003) mencionó como ocularcentrismo. ¿Será posible enseñar/aprender basados en la diversidad? Desde luego que sí y ha sido desde la práctica como profesor que he buscado la manera de realizar interpretaciones semióticas e interlingüísticas para que la interacción y validación de ejercicios en el salón de clase no quede a disposición del uso del ojo. Pero no solo son canales de la visualización los que deben tenerse en cuenta, Hernández y Mendiluce (2009) abordan la competencia audiovisual como heterogénea desde lo semiótico. No solo se transmite contenido por los canales acústico y visual; estos dos canales que normalmente deben ir sincronizados, transmiten códigos verbales, literarios o teatrales; códigos de conducta no verbal (Movimientos, gestos) y código cinemático que se refiere a la técnica de rodaje, el género de la producción y otras características propias del cine.

Moles (1991), en su libro *La imagen, comunicación funcional*, considera que hay un número considerable de imágenes diferentes a las visuales. "Debido a un deficiente desarrollo tecnológico y con la voluntad de limitar nuestro tema a imágenes de las que tenemos una impresión cotidiana e inmediata." El autor aporta una definición que bien podría adoptarse para este ejercicio reflexivo: "La imagen es una cristalización de lo real sensorial". Esta definición es una apuesta a la creación de interfaces que logren desarrollar la capacidad sensorial de mis estudiantes y la mía propia como profesor (no solo de la vista) para ayudar en los procesos incluyentes del diseño gráfico.

Referencias

- Bolter, D. J., & Grusin, R. (2011). *Inmediatez, hipermediación, remediación. Cuadernos de información y comunicación*, 16, 29.**
- Correa S., (2008). *Imagen táctil: una representación del mundo. Tesis doctoral Universidad de Barcelona.***
- Hernández, B. y Mendiluce, G. (2005). *La semiótica de la traducción audiovisual para invidentes. Edición digital a partir de Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*, núm. 14. 239-254.**
- Jay, M. (2003). *Campos de fuerza. Buenos Aires, Paidós. McLuhan, M. (1998). *El medio es el mensaje. Barcelona. Paidós.****

Fundamentos para una teoría del diseño

Presentación oral

William Ospina Toro/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Teoría, Metodología, Objeto de estudio

¿Qué se debe estudiar en el diseño y cómo hacerlo?, Empezar con un cuestionamiento de este tipo, permite ubicar algunas de las diferencias entre las concepciones sobre el diseño y sus métodos, los cuales condicionaran su estudio y conocimiento, en suma, explicaran la existencia de los distintos estudios sobre el diseño y de la manera en la cual se ha intentado esquematizar el proceso de diseño y exteriorizar las formas de proceder en la práctica.

En este sentido, la existencia de múltiples teorías implica una revisión sobre una posible división de la ciencias, esto es, en formales y factuales; en las ciencias formales el objeto científico coincide con los conceptos clave, entendido como aquellos que constituyen el objeto de estudio, en las ciencias factuales esa coincidencia es sólo coyuntural, en palabras de Bunge, "(...) otra cautela debe tomarse, a saber, que ninguna teoría factual puede suministrar más que una definición temporal y contextual (parcial, por tanto) de su concepto-clave; un cambio de la teoría puede suponer una modificación de dicho concepto (...)" (Bunge, 2004. P.108), así al existir múltiples teorías se supone la existencia de diferentes conceptos – clave y, por tanto, diferentes objetos científicos, existirán, como sucede, teorías de diversas cosas, no sólo del diseño, esto es, los sistemas de problemas a los que atiende la actividad proyectual, evidencia esa disparidad en los objetos de estudio.

Por tanto, para determinar cuáles son los conceptos – clave, se debe analizar la relación que se presenta entre las teorías y las propuestas metodológicas, para recoger las múltiples nociones que se encuentran en las definiciones propuestas para el diseño a lo largo de los años de presencia académica de la actividad proyectual. Para ello se reúnen algunas definiciones aceptadas de diseño, tanto desde la bibliografía existente sobre el tema, como desde los autores más representativos. Intentado evitar sesgo de preferencia por definiciones específicas, se envió un cuestionario a varios programas de diseño en las instituciones de educación superior en Colombia, el cual fue resuelto por algunos de sus directores, quienes especificaron las definiciones y autores que han sustentado sus Programas en diseño y han permitido el desarrollo de la investigación en el área.

Si se espera encontrar los conceptos-clave de la actividad proyectual, es necesario hacer una revisión de aquellos que están en relación con el diseño, por su puesto, pero que además presenten algunas de las características que hacen de los conceptos

significativamente plenos para el desarrollo de una teoría, en este sentido, los términos que deriven de la revisión deben:

- a. Poseer jerarquía interna.
- b. Establecer relaciones de dependencia.
- c. Permitir conexiones con otros conceptos.
- d. Poseer grados de abstracción.
- e. Referir a propiedades fundamentales u originarias que puedan dar cuenta otras propiedades de ellos derivadas.

Estas características se han transferido de un intento de formalización sobre las teorías de la imagen, realizado por Villafañe y Mínguez (1996) y se asocian con el método científico, sin embargo, para los estudios sobre la actividad proyectual se hace necesario la búsqueda de términos derivados del sentido común, en primera instancia, para luego revisar el cumplimiento de estas características, las cuales permitirán pasar del sentido común a conceptos.

Ahora bien, en una primera revisión los estudios del diseño parecen ubicarse en el marco de las ciencias fácticas, es decir, aquellas que necesitan ir a la realidad para convalidarse, pues les interesan los hechos. Sin embargo esta ubicación no es suficiente para caracterizar del todo al diseño, pues gran parte de los problemas con los cuales el diseño se enfrenta están relacionados con los aspectos creativos que se homologan a la intuición y a la heurística, por ello es necesario revisar otro tipo de caracterizaciones, es decir, revisar su inserción en las ciencias humanas, dado sus contenidos de tipo simbólico que posee y constituyen muchas de sus realizaciones.

Este intento de ubicación espera dar claridad sobre el tipo de problemas a los que se enfrenta el diseño, pero esa claridad sólo la otorga el objeto de estudio del diseño, el cual se caracteriza por poseer múltiples interpretaciones, o más precisamente, por diversas definiciones que actúan como caracterización del objeto de estudio.

Aspectos metodológicos

El estudio parte del análisis de estudios que han avanzado explicaciones sobre el diseño como actividad proyectual, lo que determina que el enfoque sea crítico y se acerque a la teoría fundamentada como mecanismo de generación de conceptos estructuradores respecto a las teorías del diseño. Estos conceptos permiten una delimitación empírica para su contrastación, mediante la validación de las hipótesis implícitas. Se hace necesario la ubicación del objeto en un contexto teórico de discusión, lo que se logra mediante la revisión de los estudios referidos al fenómeno proyectual. Se espera que la revisión lógica permita el logro de conceptos operativos que generen preguntas sobre el trozo de realidad que constituyen las problemáticas del diseño, estos conceptos estructurarán el sentido del objeto de estudio del diseño.

Referencias

- Baur, R. *Diseño Global y Diseño Contextual*. En *Historia del Diseño en América Latina y el Caribe* (232-237). Brasil: Blücher. 2008.
- Bourdieu, Pierre. *El Oficio de Sociólogo*. Ed. Siglo XXI Editores. Argentina. 2002.
- Buchanan, R. *Retórica, Humanismo y Diseño*. En *Reconstrucción del Término Diseño*. *Memorias del XI Congreso de Académicos de Escuelas de Diseño Gráfico*. Universidad de Guadalajara. Centro Universitario de Artes. 2003.
- Bunge, M. *La Investigación Científica. Su estrategia y su filosofía*. Siglo xxi editores. México. 2004.
- Bürdeck, B. *Diseño. Historia teoría y práctica del diseño industrial*. Gustavo Gilí. España. 2002.
- Cross, Nigel. *Métodos de Diseño*. Ed Limusa. México, México. 2002.
- Cross, Nigel *Designerly ways of knowing: design discipline versus design science*. *Design Issues*, 17(3), pp. 49-55. 2001.
- Fichant, M. Pécheux. M. *Sobre la Historia de las Ciencias*. Ed. Siglo XXI Editores. Argentina. 1971.
- González Ochoa, César. *El Pensamiento Proyectual*. Recuperado de https://www.academia.edu/26061969/El_pensamiento_proyectual. Septiembre 2 2016.
- González Ochoa, César. *El Diseño como Acción. Hacia una ética de la Actividad Proyectual*. Universidad de Cladas. Colombia. 2015.
- Horta Mesa, Aurelio. *Trazos Poéticos sobre el Diseño. Pensamiento y teoría*. Universidad de Caldas. Colombia. 2012.
- Horta Mesa, Aurelio. *Investigación: un nodo Teorético del Diseño*. *Revista KEPES Año 12 No. 11 enero-junio 2015*, págs. 99-115.
- Lecourt, Dominique. *Para una Crítica de la Epistemología*. Ed. Siglo XXI editores. México 1978
- Llovet, Jordi. *Ideología y Metodología del Diseño*. Ed Gustavo Gili. Barcelona España. 1981.
- Martí Font, Josep M. *Introducció a la metodologia del Disseny*. Ed. Universitat de Barcelona. España. 1999.
- Martín Juez. Fernando. *Contribuciones para una antropología del diseño* Ed. Gedisa Mexicana, S.A. Barcelona, España, 2002
- Rodríguez Morales, Luis. *Para una Teoría del Diseño*. Ed Tilde. México, México. 1990.
- Villafañe, J, Mingües, N. *Principios de Teoría General de la Imagen*. Ed Pirámide España 1996.

Diseño de utillaje para experiencias de lectura en pantalla

Presentación oral

Carlos Suárez Quiceno/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Lectura en pantalla, Utillaje lector, Andamiaje, Experiencias de lectura, Diseño

Una parte de los avances de la tesis “Del texto impreso al texto digital en los libros de dominio público: remediación para el andamiaje de experiencias de lectura en pantalla”, se expresan en el diseño de algunos instrumentos de “utillaje lector” que se integran en el marco de las condiciones que rodean la experiencia de lectura en pantalla, a saber: formatos, soportes, programas informáticos y contexto. Es este último elemento en el que se inscribe dicho utillaje.

El término utillaje se emplea corrientemente para referirse a los instrumentos que acompañan alguna práctica u oficio. También se aplica a las categorías conceptuales y otros recursos que permiten interpretar una realidad objetiva. Vistos los alcances del término, por el momento solo se emplea para referirse al primer aspecto mencionado, a la manifestación material de una práctica u oficio, en este caso la lectura. En este sentido, el término también se asocia solidariamente al concepto de andamiaje, que en la psicología de Jerome Bruner (1972) designa una forma de instrucción.

Por derecho propio, el diseño está presente en cada actividad humana que se quiera considerar. El diseño en tanto designio, como aquello que se proyecta frente a una situación de la interrelación con el mundo, el diseño como una forma de creación. Así, en el desarrollo de libros digitales y en el de los lectores electrónicos y las experiencias de lectura, se encuentra implicado un ejercicio de diseño que abarca las cuatro áreas que Buchanan (1995) formulara como propias de esta disciplina: comunicaciones simbólicas y visuales -en los formatos y las interfaces-, diseño de objetos materiales - en los dispositivos electrónicos -, diseño de actividades y servicios, -en los sistemas de distribución y asesoría - finalmente, diseño de sistemas complejos o ambientes para vivir, trabajar, jugar y aprender – en el diseño de experiencias de lectura-.

Uno de los avances en esta investigación doctoral ha sido el diseño de cierto utillaje para la lectura. Recordemos que la lectura es un acto mediado instrumental y simbólicamente. Por otra parte, este utillaje puede estar relacionado con diversas formas de andamiaje necesarias para las experiencias de lectura. La teoría del andamiaje propone que el aprendizaje se puede dar por medio de un acompañamiento o ayuda ejercida por un maestro o un par. Paulatinamente, se retira esta ayuda, como si se tratara del andamio de una construcción, hasta que ya no se precise más de él. También el andamiaje puede entenderse en el sentido de utillaje, de cierto instrumental que se precisa para realizar una labor.

En el desarrollo de las experiencias de lectura con tabletas electrónicas y con ereaders se encuentra que una de las principales demandas del usuario tienen que ver con

la sujeción del dispositivo. De ahí que sea muy común encontrar guías para fabricar fundas para estos dispositivos. De hecho, las empresas productoras de los dispositivos, normalmente ofrecen una línea propia de este tipo de útil, que muchas veces alcanza un precio considerable frente al valor del dispositivo.

Se entiende entonces que esta tesis sobre lectura en pantalla encontrara la necesidad de crear una pieza de este tipo. De tal modo, se crearon dos diseños básicos. El primero se desarrolló en un nivel tal de innovación, que se encuentra en proceso de solicitud de patente de modelo de utilidad. El segundo, se asemeja a las más comunes fundas tipo libro.

Asimismo, para el manejo de computadores portátiles y tabletas se diseñó un atril cuya característica básica fue el diseño constructivo a partir de una sola pieza de muy fácil obtención e inmediata construcción por parte de cualquier usuario.

Adicionalmente, en el desarrollo de la investigación, también se diseñó un lápiz capacitivo de tipo pasivo, con una punta más fina que las convencionales de caucho redondeado. También es un diseño minimalista a partir de una sola pieza y rápida construcción. Este elemento se integra a las experiencias de lectura y escritura, especialmente en tabletas.

También se ha diseñado una lámpara lectora a partir del ensamblaje de diversas piezas. Su propiedad es la graduación de la intensidad de la luz y el poderse acoplar al dispositivo sin que represente un cambio en la estructura.

Esta serie de creaciones a partir de la interacción con el objeto de estudio de esta tesis, hacen parte de los avances y productos relacionados durante su ejecución. Son una aplicación práctica del diseño, desde la consideración general de la problemática de la lectura en pantalla.

Recientemente se llevó la propuesta de elaboración de atriles a un taller con promotores de TIC del Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín, con el propósito de integrar elementos análogos dentro de la actividad de promoción de cultura digital.

Estos productos derivados insinúan la pertinencia de generar diseños enfocados a contribuir a mejorar el contexto de las experiencias de lectura. De tal modo, una de las recomendaciones que se plantea en los resultados de la investigación es la adopción de algún tipo de utillaje para favorecer las experiencias de lectura.

Referencias

BRUNER, J., Hacia una teoría de la instrucción, Ediciones Revolucionarias, Cuba, 1972
Buchanan, R. (1995) Wicked problems in design thinking. En: Margolin, V. y Buchanan, R. (ed) The idea of design: a design issues Reader. Cambridge: MIT.

El diseño de transformación organizacional como activo intangible en un grupo empresarial de la ciudad de Manizales

Presentación de póster

Carmenza Gallego Giraldo/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Diseño de transformación organizacional, Recursos y capacidades Activo intangible, Capital intelectual

El entorno competitivo al que se enfrentan constantemente las empresas hace que la aplicación de sus estrategias requiera de procesos de transformación que no siempre cumplen sus fines. Comprender las razones de su fracaso ha puesto en evidencia la necesaria incorporación de nuevas disciplinas que enriquezcan estos procesos, por demás complejos. El diseño de transformación organizacional se presenta como una alternativa para lograr que las empresas interioricen sus recursos y capacidades para hacerle frente al contexto socio-económico.

Para evidenciar esta dinámica se pretende efectuar una investigación que analice cómo el diseño de transformación organizacional se torna en un activo intangible. Se utilizará un enfoque mixto o anidado con un diseño exploratorio secuencial derivativa en un grupo empresarial de la Ciudad de Manizales, como estudio de carácter múltiple con unidades de análisis incrustadas.

Justificación

La transformación de las organizaciones es un área de estudio abordada desde diferentes teorías, principalmente las de gestión. Es hora de adicionar al debate teorías del diseño que contribuyan a la comprensión e intervención de los retos que la competitividad y la globalización de los mercados imponen a empresas localizadas en contextos de subdesarrollo.

Se pretende contribuir a una dimensión poco explorada a nivel investigativo referida al reconocimiento y valoración de los activos intangibles que proporciona el diseño de transformación organizacional como generador de ventaja estratégica sostenible en las empresas. (Borja De Mozota, 2006) (Sangjorgi, 2011).

Contexto de la investigación, análisis y descripción del problema

Tres aspectos constituyen el contexto de la presente investigación: las exigencias a nivel empresarial del entorno competitivo, la urgencia de generar transformaciones organizacionales efectivas que soporten el desarrollo de las estrategias competitivas y la emergencia de identificar el diseño de transformación organizacional como una alternativa para hacerle frente al entorno socio-económico en tanto genera activos intangibles que requieren de identificación y medición.

Según el Informe Nacional Competitividad (2016-2017), Colombia ha dispuesto ser en el año 2032 el tercer país más competitivo de América Latina. Hoy se encuentra en el quinto lugar, pero es evidente la fragilidad que muestra en lo relacionado con instituciones, eficiencia de los mercados e infraestructura, entre otros aspectos que afectan considerablemente la productividad nacional y la capacidad de las empresas para competir exitosamente en un mundo globalizado.

Para hacer frente a esta situación las empresas elaboran diversas estrategias que requieren el desarrollo de procesos de transformación organizacional que no siempre alcanzan los objetivos deseados al obtener una baja relación costo-beneficio con una pobre tasa de éxito. (Beer, M., Eisenstat, R. A., & Spector, 2000), (Jansson, 2013); es por ello que el diseño aparece como una alternativa válida, dado que sus habilidades, métodos y enfoques se pueden aplicar a la transformación organizacional.

En este marco de ideas nace la pregunta de investigación: ¿Cómo el diseño de transformación organizacional se torna en un activo intangible en un grupo empresarial de la ciudad de Manizales?. Los objetivos específicos se centran en identificar las razones que dan origen a la transformación organizacional así como las perspectivas conceptuales en que se basa, en establecer las metodológicas, los principios orientadores y los niveles de participación alcanzados por los grupos de interés en los procesos de transformación organizacional y en determinar los elementos de capital humano, capital estructural y capital relacional presentes en el diseño de transformación organizacional en el grupo empresarial objeto de estudio.

Marco teórico

Es reciente el reconocimiento del diseño a nivel empresarial como un activo y un recurso corporativo crítico, estratégico, valioso e intangible (Muratovski, 2015), (Friedman, 2016). La teoría de recursos y capacidades constituye una gran oportunidad para identificar los recursos y capacidades que el diseño de transformación organizacional genera y poder así trascender el discurso tradicional del diseño puesto al servicio de la producción –invención- a otro que se oriente a la intervención-transformación organizacional.

En esencia, el recurso es visto como un activo intangible que la empresa utiliza para elegir e implementar sus estrategias, mientras que la capacidad se asume como la facultad de gestionar adecuadamente la combinación de esos recursos para realizar una determinada tarea o actividad, o como aquello que se hace bien como resultado del trabajo conjunto de una serie de recursos (Grant, 1991). Para que ambos se constituyan en fuente de ventaja competitiva sostenida deben poseer ciertas características, a saber: deben ser valiosos, difíciles de imitar, escasos, insustituibles y poseer movilidad imperfecta. (Barney, 1991)

Cuando las empresas realizan procesos de transformación deben buscar en sus fuentes de disponibilidad de recursos y capacidades aquellas requeridas para responder a la situación que desean abordar intencionalmente (Graetz & Smith, 2010) y es allí donde se espera que las habilidades, métodos y enfoques de diseño se encuentren presentes -tanto en condiciones de calidad como de cantidad- es decir, como capacidad organizacional. (Borja de Mozota, B., & Kim, 2009).

Metodología

Para dar respuesta a la pregunta de investigación se utilizará un enfoque mixto o anidado que posibilita integrar de manera sistemática métodos cualitativos y cuantitativos en un solo estudio con el fin de obtener una comprensión más completa y profunda del fenómeno. (Chen, 2006). El diseño es exploratorio secuencial derivativa y comienza con una fase inicial de recolección y análisis de datos cualitativos, seguida de otra donde se recaban y analizan datos cuantitativos, para combinar los hallazgos y obtener una comparación e integración de ambos resultados que se utiliza cuando se desea probar una teoría emergente producto de una fase cualitativa y generalizar sus resultados a diferentes poblaciones. (Hernández, S., Fernández, C. & Baptista, 2014). La entrevista, la encuesta y los grupos focales serán las técnicas de recolección de información.

Referencias

- Barney, J. B. (1991).** *Firm Resources and Sustained Competitive Advantage. Journal of Management.* <https://doi.org/10.1177/014920639101700108>
- Beer, M., Eisenstat, R. A., & Spector, B. (1990).** *W. change programs don't produce change. (2000).* Copyright ©2000. All Rights Reserved.
- Borja de Mozota, B., & Kim, B. Y. (2009).** (2009). *Managing design as a core competency: Lessons from Korea. Design Management Review, 20(2), 66-76.*
- Borja De Mozota, B. (2006).** *The Four Powers of Design: A Value Model in Design Management. Design Management Review, 17(2), 44-53.* <https://doi.org/10.1111/j.1948-7169.2006.tb00038.x>
- Chen, H. T. (2006).** (2006). *A theory-driven evaluation perspective on mixed methods research. Research in the Schools, 13(1), 75-83.*
- Friedman, K. (2016).** *THREE THOUSAND YEARS OF DESIGNING BUSINESS AND ORGANIZATIONS, 67-80.*
- Graetz, E., & Smith, A. C. T. (2010).** *Managing Organizational Change: A Philosophies of Change Approach. Journal of Change Management, 10(2), 135-154.* <https://doi.org/10.1080/14697011003795602>
- Grant, R. M. (1991).** *The Resource-Based Theory of Competitive Advantage: Implications for Strategy Formulation. California Management Review, 33(3), 114-135.* <https://doi.org/10.2307/41166664>
- Hernández, S., Fernández, C. & Baptista, M. (2014).** (2014). *Metodología de la Investigación. Sexta edición. Mac Graw Hill. Interamericana Editores, S.A. México.*

- Jansson, N. (2013). Organizational change as practice: a critical analysis. Journal of Organizational Change Management, 26(6), 1003–1019. <https://doi.org/10.1108/JOCM-09-2012-0152>*
- Muratovski, G. (2015). Paradigm Shift : Report on the New Role of Design in Business and Society. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 1(2), 118–139. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2015.11.002>*
- Sangiorgi, D. (2011). Transformative services and transformation design. International Journal of Design, 5(2), 29–40. <https://doi.org/10.1080/21650349.2013.827103>*

Discurso Social del Diseño

Presentación de póster

Laserna Cano/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Discurso, Discurso social, Diseño, Pensamiento, Sociedad

El discurso se define como un sistema de enunciados que construyen un objeto coherente (Parker, 1992). Este objeto implica una subjetividad, un contexto, un conocimiento compartido, representaciones, una dimensión social; el discurso es la acción que permite interactuar en la sociedad con una intención van Dijk, (2001). Para Foucault mencionado por Íñiguez (2006), un discurso es algo más que el habla, algo más que un conjunto de enunciados. Lo anterior define el discurso como una práctica social que tiene una intención comunicativa, es decir, la interacción social influye al individuo y la comunidad con la que se interrelaciona.

En cuanto a la definición de lo social, según los diccionarios, es relativo a la sociedad. Es un conjunto de individuos que comparten una misma cultura y que interactúan entre sí para conformar una comunidad. La idea de lo "social" permite entender de manera comprensiva nuestra experiencia real en el campo, ya que inevitablemente comenzamos a "co-crear el mundo con otros con quienes convivimos" Escobar (2012). El ser humano es social por naturaleza, por lo tanto, las actividades que se realizan en torno a esa comunidad no solo afectan al individuo en su pensar, sino que afecta a su contexto y a la comunidad con la que interactúa; esto hace que cada vez que se crea algo debe estar pensado, no solo en un individuo (usuario), sino en un conjunto de personas, pues lo creado afecta tanto a la persona como a su entorno.

Por otro lado, el diseño como actividad proyectual que busca solucionar problemáticas con objetos creativos y que estos deben ser funcionales y estéticos a la vez, para satisfacer las necesidades del ser humano. La anterior ilustración de diseño muestra que estos deben ser pensados no solo en el usuario, sino en la sociedad, pues un artefacto puede afectar de manera positiva o negativa el contexto social, es decir, no se trata de pensar solo en el objeto, sino pensar en su impacto.

William Morris da surgimiento al diseño social, ya que buscaba que la mayoría de la gente accediera a los objetos producidos manualmente, pues intentaba hacer diseños para todos los grupos sociales, sin embargo, la exclusividad y la dedicación al elaborar estos objetos se convertían en piezas únicas de un valor que solo podía acceder una mínima y exclusiva parte de la sociedad. También el pensamiento de la Bauhaus y la Ulm era diseñar para la mayoría de las personas y que pudieran acceder a estos diseños. Victor Papanek (1977), retoma este pensamiento, pero además hace un llamado a diseñar para el mundo real, es decir, para la gente que tenía verdaderas

necesidades. Por lo anterior se puede decir que hay diseño social. Pero ese objetivo principal con el que nace el diseño es poco evidente en la actualidad.

El diseño está estrechamente relacionado con el discurso, pues el diseño en sí es acción. Cuando se diseña, ese diseño tiene una intención, además de interactuar con la sociedad. Aunque no se haya desarrollado plenamente esta última característica, ya que los diseñadores escuchan a sus clientes y llevan a cabo sus “deseos”, pero es poca la interacción que ha tenido con la sociedad, con las necesidades reales que aqueja al mundo, pues el diseñador se ha centrado más en producir objetos, que en generar discursos donde evidencie su contribución a la transformación de la sociedad y la construcción de mundos posibles, porque como lo hemos visto desde sus inicios ha buscado solucionar las necesidades de la sociedad, aunque en ocasiones esto se ha perdido, es decir, ese pensamiento de diseño se deja desviar por los deseos de unos pocos y se pierde su sentido.

Posiblemente lo que necesita el diseño es interactuar más con los usuarios, no con los dueños de las empresas o fábricas, sino con la gente del común, entender lo que se necesita, y para eso hay que salir de las aulas, de las oficinas, de los talleres, hay que salir a interactuar con la gente, hay que escuchar, hablar con el “mundo”. De esta manera se podrá fortalecer los discursos.

Lo anterior se podría explicar cómo una búsqueda de re-significación del diseño. Krippendorff (2006) en su libro, *El Giro Semántico*, dice que el diseño está buscando transformar su significación o enfoque. Pues ha desviado su esencia que es diseñar para la sociedad en general y busca nuevamente encarrilarse, es decir, como lo expresa Papanek, diseñar para el mundo real, no solo para la “élite”, sino también para las personas del “común”.

Se evidencia entonces, que el diseño es de acción; que no solo, innova, y embellece productos, sino que comunica, crea y transforma pensamientos, tanto para los que intervienen en el proceso de elaboración del producto, como para los que serán sus futuros usuarios.

Sin embargo, el discurso del diseño hasta ahora construido no es visible. Sin discurso, no hay ninguna realidad social, y si no comprendemos los discursos, no podemos comprender nuestra realidad, nuestras experiencias, a nosotros mismos Philipps y Hardy, (2002).

Por lo anterior el discurso del diseño debe enfocarse en la re-significación y empoderamiento de un discurso, donde lo que se dice sea coherente con lo que se hace.

Los esfuerzos del diseño por ser reconocido en el ámbito académico como ciencia son enormes y fundamentales para la transformación y construcción de mundos

posibles, así como hace estos esfuerzos para ser reconocido en el ámbito científico, también debe fortalecer su discurso en el contexto social. Pero falta que las narrativas por las cuales se transmite las propuestas hacia mundos posibles tome fuerza por parte de los diseñadores Krippendorff (2006). El discurso social proporcionaría ideas y métodos útiles para mejorar los problemas complejos sociales, donde los diseñadores a menudo enfrentan barreras culturales y lingüísticas.

Por lo anterior se hacen varios cuestionamientos que permitan direccionar la presente investigación ¿Cuál es el discurso del diseño en la significación de lo social? ¿Cuáles son los discursos de los diseñadores sociales? ¿Cómo el análisis del discurso puede dar sentido al diseño social? ¿Cómo hacer que el discurso del diseño social tenga sentido? ¿Cuáles son los elementos que alteraron el objetivo principal del diseño? Así pues, se busca en el discurso del diseño social entender qué es diseño social, a qué hace referencia cuando dice "diseño centrado en el usuario", se "piensa" en el otro, quién es el otro para el diseñador social. Este estudio además de analizar el discurso del diseño social, busca entenderlo para dar unas posibles sugerencias acerca de su direccionamiento hacia un discurso propio con sentido.

Referencias

- Escobar, A. (2012). *Notas sobre la ontología del diseño*. Recuperado el 3 de octubre de 2017, de http://sawyerseminar.ucdavis.edu/files/2012/12/ESCOBAR_Notes-on-the-Ontology-of-Design-Parts-I-II-_-III.pdf**
- Íñiguez, L. (2006). *Análisis del discurso: manual para las ciencias sociales*. Barcelona. Editorial UOC.**
- Krippendorff, K. (2006). *The semantic turn: A new foundation for design*. Boca Raton, FL: Taylor & Francis Group.**
- Papanek, V. (1977). *Diseñar para el Mundo Real, Ecología Humana y Cambio social*, Madrid: Hermann Blume Ediciones.**
- Parker, I. (1992) *Discourse Dynamics: Critical Analysis for Social and Individual Psychology*. London: Routledge.**
- Phillips N, Hardy C. (2002) *What is discourse analysis? En: Discourse analysis. investigating processes of social construction*. London: Sage.**
- Van Dijk, T.A. (2001). *Análisis crítico del discurso*. Barcelona. Átropos.**

El diseñador como agente de las reflexiones en los procesos de diseño para la transformación social

Presentación de póster

Edgard D. Rincón Quijano/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Reflexión, Práctica del Diseño, Diseño para la transformación social, Investigación, Acción participativa, Intervención de Diseño, Investigación acción, Diseño Social, Diseño para la Innovación Social, Diseño Participativo, Codiseño

Actualmente resulta evidente en la emergencia de nuevas teorías sobre el diseño que orientan sus procesos hacia la transformación social, entre otras las de Arturo Escobar (2016), Ezio Manzini (2015) y Tony Fry (2007), en reconocimiento de una nueva oportunidad para encontrar sentido social en su práctica, dentro de la crisis del mundo globalizado, capitalista, posmoderno y ambientalmente decadente.

El ejercicio de la profesión del diseño y sus oficios, hoy buscan trascender su popular advenimiento instrumental (que en la práctica suele confundir principios y metodologías con instrumentos) bajo las etiquetas del diseño social, el diseño centrado en el humano (HCD) y el design thinking hacia una definición misma del papel de los diseñadores como integrantes de la sociedad y la comunalidad.

Las anteriores ideas suponen que el diseñador se encuentra a sí mismo en un estado transición, de sus modos habituales de práctica y ámbitos temáticos de trabajo; incorporando un reconocimiento y participación de otros diseños y maneras de diseñar, las cuales en algunos contextos resultan ser predominantes. Este panorama para la práctica del diseño diversifica los esfuerzos por un tránsito tanto entre la solución de problemas hacia la construcción de sentido; como entre el diseño realizado por un diseñador novato o empírico que no tenga entrenamiento profesional, hacia el de un diseñador entrenado y profesional, diseño difuso y experto respectivamente (Manzini, 2015).

Con respecto a la intervención misma, el modelo intervencionista de desarrollo social se antepone a los métodos neoliberales de gobierno, buscando acercar las comunidades a los procesos de planeación de manera directa. Resulta habitual que existan dos modelos predominantes de intervención: explícito e implícito, diferenciando éste último por su carácter irreflexivo del actuar; de manera que dentro de los modelos explícitos de intervención comunitaria desde el trabajo social, los modelos teórico-operativos de desarrollo comunitario y planificación social resultan compartiendo esquemáticamente los mismos pasos de estudio de la comunidad: planificación de proyectos o programas, ejecución de proyectos y evaluación de los mismos (Idáñez, 2013) lo cual coincide con la usual aproximación del diseñador dentro de su perfil profesional.

Las intervenciones de diseño infieren como todo proceso de intervención social la aparición de un agente externo de cambio, el diseño como objeto de cambio y el diseñador como agente son convencionales por los fines epistemológicos y hermenéuticos del acto de diseñar. En primera instancia existe una visión sobre la transformación que el desarrollo de artefactos, piezas y conceptos diseñados puedan generar, quizá entendible en instancias avanzadas como un proceso de transferencia tecnológica o de apropiación social del conocimiento.

Asimismo, las primeras actividades del proceso de diseño en el contexto de la transformación social buscan más participación de las personas y suelen centrarse en la construcción de empatía y valoraciones comunes de alternativas conceptuales. Sin embargo, al final del proceso, su documentación adecuada, la evaluación de sus procesos y resultados, suelen dejar poco tiempo, recursos o interés en reflexiones posteriores, aun cuando diseñadores y participantes se encuentren inmersos en un compromiso colectivo.

Lo anterior sugiere entonces, la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo puede el diseñador brindar cualidades que fortalezcan, faciliten, amplifiquen y/o potencien las intervenciones de diseño para la transformación social?

Identificar el rol del diseñador como agente de las reflexiones en los procesos de diseño para la transformación social, plantea un dilema dada la naturaleza ambigua de la reflexión como un objeto de estudio de la investigación para el diseño, implícito dentro de la práctica del diseño más convencional y explícito metodológicamente en la emergente agenda de los practicantes del diseño para innovación social (Manzini, 2015) y el diseño transicional (Irwin, 2015).

Adicionalmente, en las cualidades de la reflexión al final del proceso reside la posibilidad de iteración en futuras intervenciones de diseño tanto a nivel de la comunalidad como del territorio. Esta condición permite comprender la similitud de tal proceso de intervención con las descritas en la Investigación Acción (Dewey, 1938; Lewin, 1946), e incluso en Investigación Acción Participativa (PAR) (Fals Borda, 2008; Freire, 1974); en las cuales tras procesos de planeación, acción y evaluación, es posible reinterpretar la hipótesis de la acción para proponer nuevas estrategias y además de nuevos diagnósticos; de manera que no sólo sin reflexión no habría conocimiento real construido a partir de la práctica, sino que tampoco se daría una incremental transformación social a través de éstas prácticas.

Si bien la práctica reflexiva (Schön, 2002) del diseño ha sido discutida principalmente desde sus competencias para la investigación y sus implicaciones durante la formación, el aspecto que resalta es la capacidad que esta manifiesta para la transformación del conocimiento tácito, si bien tanto Schön como Polanyi buscan comprender el fenómeno frente a los tiempos y efectos de la relación entre acción y reflexión, resulta sorprendente que ésta información aún no sea utilizada como un instrumento particular en el diseño, el cual supone iteraciones constantes.

La exploración de las fronteras disciplinares desde lo instrumental, metodológico y teórico de la relación entre los procesos de diseño y la reflexión, permitiría descubrir nuevas facetas del diseño experto, que puedan fortalecer su práctica y la formación de diseñadores profesionales que puedan facilitarlas, amplificarlas y/o potenciarlas dentro de intervenciones de diseño para la transformación social.

Referencias

- Arturo Escobar. (2016). *Autonomía y Diseño: La realización de lo comunal. (Cristobal Gnecco, Ed.) (1st ed.)*. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.**
- Dewey, J. (1938). *Education and Experience*. New York, New York, USA: Kappa Delta Pi.**
- Esteva, G. (2015). Para sentipensar la comunalidad. *Time*, 15(23), 171–186.**
- Fals Borda, O. (2008). *Orígenes universales y retos actuales de la IAP (investigación acción participativa)*. Peripecias, 110.**
- Freire, P. (1974). *Pedagogía del oprimido. (Siglo XXI, Ed.) (13th ed.)*.**
- Fry, T. (2007). *Redirective Practice: An Elaboration Tony*. *Design Philosophy Papers*, 5(1), 5–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2752/144871307X13966292017072>**
- Idáñez, M. J. (2013). *Trabajo social. Concepto y metodología. Cuadernos de trabajo social*. Madrid: Ediciones Paraninfo.**
- Irwin, T. (2015). *Design and Culture*. *Design and Culture*, 7(2), 229–246. <https://doi.org/10.1080/17547075.2015.1051829>**
- Lewin, K. (1946). *Action Research and minority problems*. *Social Issues*, 2, 33–34.**
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs*. Cambridge: MIT press.**
- Schön, D. (2002). *La formación de profesionales reflexivos*. Barcelona: Paidós.**

La tecnología persuasiva en el diseño e implementación de estrategias audiovisuales

Presentación de póster

Harley Erazo / Maestría en Diseño y Creación

Palabras clave: Diseño, Tecnología persuasiva, Estrategias audiovisuales

El diseño generalmente es entendido como la capacidad de crear artefactos de alto valor estético y funcional; sin embargo, también se reconoce al diseño por su capacidad de afrontar y resolver problemas sistémicos y complejos. Para Victor Papanek “todos los hombres son diseñadores” cuando se proponen cruzar una meta deseada en donde está en juego la capacidad de planificar y seguir unas normas (2014, p. 28). La planificación y conceptualización de lo artificial es otra forma de explicar el concepto de diseño. El diseño es el arte que representa las manifestaciones del mundo artificial creadas por el ser humano (Buchanan, 2017). Y entender la relación entre diseño y la tecnología persuasiva y cómo puede ayudar a resolver problemas cada vez más complejos.

Uno de los fenómenos encaminados por el diseño es poder entender el comportamiento humano y su relación con las tecnologías. Uno de los enfoques que desarrolla esta relación es la tecnología persuasiva a través del Modelo de Comportamiento de Fogg o FMB (de sus siglas en inglés); dicho modelo entiende el comportamiento humano como producto de tres factores: la motivación, la capacidad y los desencadenantes (Fogg, 2009). La motivación es la razón que impulsa al usuario a realizar una acción, la capacidad es la habilidad para llevarla a cabo y los desencadenantes son los que la originan. Según Fogg, para que el comportamiento sea el deseado, no debe faltar ninguno de los tres factores. Estos tres factores se pueden mapear en el comportamiento de los usuarios y para ello Fogg desarrolló la Retícula del Comportamiento (Fogg, 2010) cuya intención es la de clasificar cinco tipos de comportamiento (no familiar, familiar, reducir, incrementar y parar) en tres tipos de características temporales (por una vez, por un período de tiempo y de ahora en adelante).

Existen estrategias audiovisuales que procuran la relación entre el diseño y la tecnología persuasiva mientras un usuario accede a diversos contenidos. El Instituto Técnico San Rafael (ITSR) ha implementando medios como la televisión, emisora escolar, página web y plataforma de servicios digitales básicos para difundir información. Estos medios de comunicación audiovisual han conducido al estudiante a la era de la oralidad secundaria (Pallasmaa, 2005). Esta oralidad que es una cultura del lenguaje hablado a través de los medios de comunicación aún tiene la característica

de la participación, que insiste en un sentido comunitario y su agrupación en el momento presente (p. 51). Es así como se comprenden las estrategias audiovisuales como las acciones meditadas y encaminadas al uso de las tecnologías de la información y comunicación TIC visual y auditiva que implementa un sector o grupo social determinado. Estas tecnologías Aportan al ser humano beneficios como la construcción del conocimiento, el afianzamiento de la democracia, el progreso del ambiente social, el aumento de la motivación y la fortaleza a nivel de compromiso (Ferrés, 2014). Pero el uso y acceso a esta tecnología no los garantiza porque la claridad en el reconocimiento de las potencialidades del nuevo entorno comunicativo debería ir de la mano con la claridad en el reconocimiento de los límites de calidad de usabilidad que hacen las personas (Ferrés, 2014, p. 169). Es decir, no debe existir la brecha digital del grupo cultural que participa.

Por eso en esta investigación se pretenden analizar las estrategias existentes en el ITSr bajo la perspectiva del modelo de Fogg, con el ánimo de conocer la tecnología persuasiva en el diseño e implementación de estrategias audiovisuales.

Referencias

- Buchanan, R. (2005). *Retórica, humanismo y diseño. Seminario "El diseño y la filosofía de la cultura"*. Departamento de Teoría y Análisis da Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, 1-74.**
- Ferrés, J. (2014). *Las pantallas y el cerebro emocional*. Barcelona, España: Editorial Gedisa, S.A.**
- Fogg, B. J. (2009, April). *A behavior model for persuasive design*. In *Proceedings of the 4th international Conference on Persuasive Technology* (p. 40). ACM.**
- Fogg, B. J. (2009, April). *The behavior grid: 35 ways behavior can change*. In *Proceedings of the 4th international Conference on Persuasive Technology* (p. 42). ACM.**
- Pallasmaa, J. (2006). *Los ojos de la piel*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.**
- Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real*. New York, USA: Pol-len**

Pensamiento de diseño a través de herramientas analógicas y digitales de representación gráfica

Presentación de póster

Nelson J. Espejo/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Pensamiento del diseñador, Representación gráfica, Proceso de diseño

El diseño implica un proceso por el cual, a través de diferentes actividades, busca la solución de problemas específicos, dicha solución es por lo general un objeto o artefacto (Córdoba Cely, Bonilla Mora, & Arteaga Romero, 2015), que no tenía existencia previa, por tanto como lo afirma Cross “la actividad esencial del diseño... es la producción de una descripción final del artefacto. Esta debe estar en una forma que sea comprensible para aquellos que fabricarán el producto. Por esta razón la forma de comunicación más ampliamente utilizada es el dibujo” (2001, p. 12); el dibujo es una forma de representación gráfica empleada por el diseñador para manipular y comunicar sus ideas de manera intuitiva, principalmente en las primeras etapas de desarrollo del diseño, siendo utilizado como una forma de externalizar su pensamiento y construir propuestas, brindándole al diseñador una memoria de las imágenes que se desarrollan en su mente (Chandrasegaran et al., 2013).

La representación gráfica, es entonces, parte fundamental del diseño y por tanto puede ser empleada en las diversas etapas del proceso, de acuerdo con Cross (2001); sin embargo, las representaciones producidas en las primeras etapas del proceso, durante la exploración de la solución, no son las mismas que se presentan en las etapas finales, como solución, existen entonces diversas categorías de representación gráfica, a saber: el boceto de concepto, los dibujos de presentación, el dibujo de disposición general y las ilustraciones técnicas (Pipes, 2008)

Los diferentes tipos de representación gráfica, tradicionalmente se han elaborado básicamente con lápiz y papel, para las primeras etapas de ideación de la solución del problema, mientras que en etapas posteriores, principalmente en las de presentación de la solución, se emplean herramientas de representación más de carácter artístico (como rotuladores o aerógrafos) y de dibujo técnico (como escuadras y rapidógrafos) ; este tipo de herramientas son conocidas como herramientas analógicas para el diseño y las representaciones gráficas elaboradas con estas herramientas son representaciones analógicas.

En la actualidad diferentes herramientas de software han venido a modificar y, de alguna manera, a remplazar dichas técnicas con el uso de programas de diseño asistido por computador o CAD (Computer Aided Design, por sus siglas en inglés). Dichas herramientas han evolucionado en los últimos 50 años, si bien, inicialmente

fueron programadas para apoyar el desarrollo de dibujos de disposición general para el diseño aeronáutico (Weisberg, 2015), actualmente ha empezado a permear otros tipos de diseño, tal como lo plantea Pipes (2008), desde el dibujo de presentación, hasta las ilustraciones técnicas, incluso las últimas generaciones de diseñadores emplean dichas herramientas en la etapa de bocetación; las herramientas mediadas por software son conocidas como herramientas digitales para el diseño y las representaciones gráficas serán, entonces, representaciones digitales.

Actualmente el desarrollo de la tecnología ha permitido la aparición de herramientas híbridas, mediante el uso de interfaces SBIM (Sectch – Based interfaces and modeling, por sus siglas en inglés), como lo presentan por Jorge y Samavati (2011), las interfaces en este caso están basadas en el gesto, el movimiento natural de la mano, dichos sistemas híbridos, tienen la intención de aprovechar el método natural de aprendizaje y comunicación implícito en la gestualidad para unirlos a sistemas de procesamiento digital, no únicamente para la introducción de dibujos, pues comprende también la posibilidad de la introducción de texto escrito a mano y otras formas de comunicación gestual, incluso se plantea la posibilidad de generar elementos tridimensionales con el uso de herramientas SBIM (Cruz & Velho, 2010).

Es claro que la representación gráfica en diseño, no es únicamente una forma de expresar o comunicar las ideas para el diseñador, es también un proceso de pensamiento en el cual el diseñador visualiza las ideas, las hace tangibles pudiéndolas modificar, en un proceso iterativo, que se repite hasta que el diseñador considera que ha alcanzado una solución factible al problema planteado, este proceso de pensamiento no se detiene, por tanto en una etapa específica, aun cuando el diseñador considera haber alcanzado una solución posible, esta puede ser modificada, ajustándola o volviendo a etapas aun anteriores para adaptarse a los requerimientos de los interesados, debido a esto, no puede decirse que sólo las representaciones gráficas elaboradas en la etapa de ideación son herramientas de pensamiento para el diseño sino que aun las ilustraciones técnicas pueden servir para este fin.

En este orden de ideas, si las herramientas de representación son, así mismo, herramientas de pensamiento para el diseñador, y el pensamiento del diseñador no se detiene durante el proceso de desarrollo de la solución, quiere decir que todas las herramientas de representación que use el diseñador durante el proceso son o se convierten en herramientas de pensamiento. La influencia de las herramientas analógicas para el diseño en el pensamiento del diseñador ha sido ampliamente estudiada, mientras que las herramientas digitales para el diseño no han tenido un estudio tan amplio en su influencia sobre el pensamiento del diseñador y la ideación de la solución, de igual forma los estudios encontrados sobre el uso de herramientas híbridas o espacios híbridos, aún se encuentran en desarrollo, sin embargo, hoy en día, las herramientas analógicas y digitales de representación son empleadas durante el proceso de diseño tanto desde la etapa de ideación como en la etapa de presentación de la solución, haciendo que el diseñador piense tanto con las herramientas analógicas

como con las herramientas digitales, modificando su pensamiento durante el proceso de desarrollo de la solución.

El objetivo de este trabajo de investigación es comprender como el uso de las diferentes herramientas de representación gráfica (analógicas y digitales) modifican el pensamiento del diseñador en la ideación y generación de la solución de diseño.

Referencias

- Chandrasegaran, S. K., Ramani, K., Sriram, R. D., Horváth, I., Bernard, A., Harik, R. F., & Gao, W. (2013). *The evolution, challenges, and future of knowledge representation in product design systems*. *Computer-Aided Design*, 45(2), 204–228. <https://doi.org/10.1016/j.cad.2012.08.006>
- Córdoba Cely, C., Bonilla Mora, H., & Arteaga Romero, J. (2015). *Artefactos: Resultado de investigación en diseño*. *Iconofacto*, 11(17), 30–52. <https://doi.org/10.18566/iconofac.v11n17.a02>
- Cross, N. (2001). *Métodos del Diseño: Estrategias para el diseño de productos (1a Reinpre)*. México D.F., México: Limusa Wiley.
- Cruz, L. M. V., & Velho, L. (2010). *A sketch on sketch-based interfaces and modeling*. *Proceedings - 23rd Conference on Graphics, Patterns and Images Tutoriais, SIBGRAPI-T 2010, (October 2010)*, 22–33. <https://doi.org/10.1109/SIBGRAPI-T.2010.8>
- Jorge, J., & Samavati, F. (2011). *Sketch-based Interfaces and Modeling*. (J. Jorge & F. Samavati, Eds.). London: Springer London. <https://doi.org/10.1007/978-1-84882-812-4>
- Pipes, A. (2008). *Dibujo para diseñadores*. Barcelona, España: Blume.
- Weisberg, D. E. (2015). *The Engineering Design Revolution: The People, Companies and Computer Systems That changed forever the practice of engineering*. Retrieved from www.cadhistory.net

Laboratorio de Experiencias Hipermedia en Caldas

Presentación de póster

Jaime Hernán Franco Patiño/ Maestría en Diseño y Creación

Palabras clave: Creación colectiva, Experiencias, Cultura de la convergencia, Metamedio, Hipermedia

La siguiente investigación propone la creación de un laboratorio de experiencias hipermedia en Caldas, un espacio orientado a la experimentación y co-creación con medios y tecnologías digitales que promueva crear experiencias activas que involucren a las personas a nivel emocional y generen transformaciones producto de las experiencias vividas a través de diversos lenguajes y múltiples medios. Basado en dinámicas de Design Thinking, proporcionando a los integrantes los conocimientos y herramientas necesarias para poder desarrollar su propio proyecto involucrando a los participantes en los diferentes procesos que irán desde la experimentación, la construcción de ideas, el planteamiento de objetivos, hasta la creación de un producto mínimo viable originado de la creatividad colectiva. Investigación cualitativa que busca crear experiencias hipermedia dentro de la facultad de artes y humanidades empleando la observación de los participantes combinada con la investigación acción siendo parte del proceso de creación colectiva dentro del Centro de Ciencia Francisco José de Caldas que tiene como objetivo hacer de la ciencia un tangible activo para el desarrollo de la comunidad, no como un resultado sino como un proceso de co-creación que reúna a actores sociales de diversos orígenes para que debatan y construyan soluciones a la medida de las situaciones problema que existen y a través de procesos de ciencia, tecnología e innovación.

En los años setenta la base económica de las sociedades desarrolladas comenzó a cambiar en su sistema social y económico, pasando de una economía industrial a otra de servicios, dando lugar a las sociedades postindustriales, cuya base es el desarrollo técnico y la investigación científica. Pioneros de la informática como Alan Kay transformarían el ordenador en medios de aprendizaje, experimentación y expresión artística que cualquier persona podía usar, ampliando su potencial expresivo y comunicativo convirtiéndose en máquinas mediante las cuales pensamos y que modifican nuestro modo de pensar, unifican la palabra, el sonido y las imágenes reemplazando el lenguaje conceptual (abstracto) por el lenguaje perceptivo (concreto). "Si los ordenadores tenían que funcionar como medio dinámico para el aprendizaje y la creatividad, deberían permitir que sus usuarios pensarán no tan sólo a través de símbolos, sino también de acciones e imágenes." (Manovich 2014:139)

El impulso a la tecnología permitió que la mayoría de los medios físicos y electrónicos disponibles hasta la fecha fueran simulados sistemáticamente en software. "Se puede

usar un ordenador para crear nuevas herramientas que permitan trabajar con los tipos de medios existentes, pero también desarrollar nuevos medios aún por inventar; esta singularidad puede lograr algo que ningún otro medio anterior era capaz de conseguir: activar nuestras diversas mentalidades, puesto que todas se ven implicadas en el aprendizaje y la creatividad, permitiendo así al usuario emplear la que mejor le convenga en cada momento y alternar rápidamente entre ellas cuando sea necesario.” (Manovich 2014:144)

Nuestro mundo se está transformado a través de un internet más ubicuo y móvil, sensores más pequeños y potentes cada vez más baratos, la inteligencia artificial, el aprendizaje de la máquina; las tecnologías digitales son cada vez más sofisticadas e integradas transformando las sociedades y la economía mundial.

“Estamos en el comienzo de una revolución que está cambiando fundamentalmente la forma en que vivimos, trabajamos y nos relacionamos unos con otros. Considere las posibilidades ilimitadas de tener miles de millones de personas conectadas por dispositivos móviles, lo que da lugar a un poder de procesamiento sin precedentes, capacidades de almacenamiento y acceso al conocimiento.

Estamos siendo testigos de cambios profundos en todas las industrias, marcados por la aparición de nuevos modelos de negocios, la remodelación de los sistemas de producción, consumo, transporte y entrega. En lo social, se está produciendo un cambio de paradigma en cómo trabajamos y nos comunicamos, así como en cómo nos expresamos, informamos y entretenemos” (Schwab 2016: 7)

Las narraciones que produce una sociedad son a la vez síntoma y causa de la forma en la que las personas se explican a sí mismas y la realidad que las rodea. Las narraciones contemporáneas están caracterizadas por tomar la forma en la que la información circula en Internet, fragmentada a través de hipervínculos, creando una red textual que se expande de una forma nunca antes vista. Testigo y reproductor de ello son estas narraciones expandidas a través de diversos medios.

Los nuevos medios dan lugar a un nuevo tipo de público, usuarios en constante interacción y con capacidad de generar su propio contenido a través de la red que se fragmentan en múltiples plataformas para ser comentado y remezclado por otros usuarios. La cultura participativa ha transformado la relación unidireccional entre medios y audiencias transformando la relación y el rol entre creadores y consumidores según Jenkins, “más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo. En la inteligencia colectiva ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades. La inteligencia colectiva puede verse como una fuente alternativa de poder mediático. (Jenkins 2008: 15).

“Las nuevas tecnologías permiten la creación de una inteligencia colectiva. El concepto de inteligencia colectiva se opone a la idea de que el conocimiento legítimo viene desde “arriba”, de la universidad, de la escuela, de los expertos, reconociendo, al contrario, que nadie sabe todo y que cualquiera sabe algo. La inteligencia colectiva permite pasar de un modelo cartesiano de pensamiento basado en la idea singular del cogito (yo pienso), para un colectivo o plural cogitamus (nosotros pensamos).” (Pierre Levy 1999: 19)

La creación cultural ha dejado de ser exclusiva de un medio, soporte o un autor; en la cultura de la convergencia el contenido se crea a través de acciones colectivas de diversos individuos, sus experiencias y compartiendo conocimientos desde diferentes áreas y lugares, para múltiples medios y formas de representación.

De estas transformaciones surge la economía de experiencias, mientras más artificial se vuelve el mundo los consumidores buscan más cosas reales; ya que la realidad es alterada y manipulada se buscan eventos memorables que involucren emocionalmente a las personas a un nivel particular y personal. Los consumidores se están dando cuenta de que las experiencias los hacen más felices y son más valiosas que adquirir bienes; buscan experiencias simples que conviertan lo cotidiano en algo inolvidable que genere transformaciones. Las experiencias son también lo que la gente usa cada vez más para definirse a sí mismas a través de las redes sociales. En la última década progresivamente gran parte de la interacción social encuentra su lugar en las redes sociales.

Referencias

- Schwab, Klaus. The Fourth Industrial Revolution. New York: PENGUIN GROUP, 2016.***
Levy, Pierre. Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace. Cambridge, Mass: Basic Books, 1999.
Manovich, Lev. El Software Toma El Mando. Editorial UOC, 2014.
Jenkins, Henry. Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Ediciones Paidós, 2008.

Juicios metacognitivos y multimodalidad en la actividad proyectual. En búsqueda de un aporte al aprendizaje del Diseño

Presentación de póster

Juanita González Tobón/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Didáctica del diseño, Multimodalidad, Juicios metacognitivos, Aprendizaje del diseño

Uno de los límites que presentan Godin y Zahedi (2014) al hablar de la investigación a través del diseño está en la manera como el conocimiento que se genera a partir de la práctica del en diseño muchas veces es tácito, pues “los diseñadores no están acostumbrados a dar cuenta de lo que saben o hacen” (Pedgley, 2007, p.46, en Godin y Zahedi, 2014, p.10), conocimiento que es referido por Schön como “implícito en nuestros patrones de acción y en nuestra percepción de las cosas con las que estamos tratando” (1983, p.49, en Godin y Zahedi, 2014, p.10).

Lo anterior es extrapolable a la enseñanza-aprendizaje del diseño y a la investigación a través del diseño, pues se vuelve problemático en el momento en que es necesario hacer explícito este conocimiento “por ejemplo al enseñar o, en el caso de la investigación, cuando tenemos que publicar o al menos documentar los resultados de la investigación y el análisis” (Godin y Zahedi, 2014, p.10).

Para el caso de la formación en diseño, siendo el interés de esta investigación la búsqueda por ganar en comprensiones sobre la manera en cómo se da el aprendizaje en diseño, que sumado a los aportes de las ciencias cognitivas, permite acudir a los planteamientos del ‘aprendizaje en profundidad’, enfoque que implica hablar desde una didáctica particular para un campo de estudio, que para el caso puntual, lo que se podría denominar como la ‘didáctica del diseño’.

Así, los aspectos que hacen parte del aprendizaje en profundidad son: la solución de problemas y toma de decisiones (diseño basado en evidencias), la Metacognición (autorregulación de la producción en diseño), la Multimodalidad (Capacidad de moverse en los juegos del lenguaje), la Motivación, y por último la Argumentación (Tamayo, 2016).

Dado que los proyectos de diseño por naturaleza se plantean a partir de necesidades, problemas, retos o la posibilidad de introducir una variación (Krippendorff, 2007), que requieren necesariamente de una toma de decisiones, la búsqueda de esta investigación se centra en explorar otros aspectos relacionados con el aprendizaje en profundidad del diseño, se plantean las preguntas alrededor comprender las relaciones entre la multimodalidad y la metacognición en los procesos ‘diseñísticos’.

En cuanto a la multimodalidad, se trata de observar los múltiples lenguajes que son empleados tanto en la actividad proyectual, como en la enseñanza del diseño y cómo el estudiante en la medida que apropia el conocimiento tiene la capacidad de transitar por estos múltiples modos o registros semióticos, pues es interesante como no todo puede ser comunicado verbalmente y más aún en el campo del diseño, que acude al modelado y la síntesis como lenguaje particular y diferente al que se presenta en las ciencias o las humanidades (Archer, 2005; Cross, 2006).

En el plano de la metacognición, se busca indagar por lo que sucede a partir de los juicios metacognitivos en el cambio entre los diferentes modos del lenguaje, que vendría a dar cuenta cómo los procesos metacognitivos son fundamentales en la resolución de problemas y la toma de decisiones (Flores, 2006).

Por lo tanto, el objetivo de esta investigación se centra en comprender la relación que se puede dar entre los juicios metacognitivos y la multimodalidad en la actividad proyectual.

Referencias

- Archer, B. (2005) "The Three Rs". En Archer, B., Baynes, K. & Roberts, P., A framework for Design and Design Education. Research Group, Department of Design and Technology. United Kingdom: Loughborough University and The Design and Technology Association -DATA. pp. 8-15.**
- Cross, N. (2006). Designerly ways of knowing. Alemania: Springer.**
- Flores, J. C. (2006). Neuropsicología de los lóbulos frontales. Univ. J. Autónoma de Tabasco.**
- Godin, D., & Zahedi, M. (2014). Aspects of research through design: a literature review. Proceedings of Design Research Society - DRS 2014, volumen 281. Umeå Institute of Design, Suecia. Tomado de: <http://www.drs2014.org/media/648109/0205-file1.pdf>**
- Krippendorff, K. (2007). "Investigación en diseño, ¿un oxímoron?". Traducción con fines exclusivamente académicos por: Alfredo Gutiérrez Borrero (2011). Tomado de: https://www.academia.edu/11570530/INVESTIGACION%20EN%20DISEÑO%20UN%20OXÍMORON_por_Klaus_Krippendorff_traducido_al_esp%20-2011_Título_original:**
- Krippendorff, K. (2007). Design Research, an Oxymoron?. Design research now, 67-80. Disponible en: http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1045&context=asc_papers**
- Tamayo, O. E. (2016). Seminario modelos y modelización en la enseñanza y aprendizaje de las ciencias . Doctorado en Educación. Manizales, 17 al 19 de Marzo de 2016: Universidad de Caldas.**

Condiciones de posibilidad de la Visualización de Datos para la comunicación pública de la ciencia y la democratización del conocimiento

Presentación de póster

Daniel A. León Blanco/ Maestría en Diseño y Creación

Palabras clave: Visualización de datos, Comunicación de la Ciencia, Democracia del conocimiento, Lenguaje Visual

Las ciencias naturales producen gran cantidad de conocimiento que sin embargo no siempre encuentra a su comunidad de interés. No en pocas ocasiones este conocimiento queda enclaustrado en bases de datos de acceso restringido. A la par con el problema del acceso, la ciencia encuentra en el lenguaje otro obstáculo para su socialización y puesta en común. Las ciencias naturales se expresan en un lenguaje de difícil comprensión para el público general. Así, la Comunicación Pública de la Ciencia, uno de las cuatro líneas de acción de la Apropiación Social del Conocimiento, la Tecnología y la Innovación – ASCTI (Colciencias, 2010, p. 22) enfrenta al menos dos grandes asuntos: el Acceso y la Traducción. El Acceso como la disponibilidad sin restricción a resultados de investigación y la Traducción, como el ejercicio de llevar el lenguaje de la ciencia a otro tipo de lenguaje de mayor comprensión. Ambos aspectos, el Acceso y la Traducción, son asociados en esta investigación a la idea de la democratizar el conocimiento (Innerarity, 2011).

En este empeño de comunicar, es importante la divulgación con un afán de contribuir a la comprensión de fenómenos complejos, acción que no implica una simplificación sino más bien una traducción. En ese sentido, es cobra valor el concepto de metabolismo cognitivo (Bonsiepe, 2000) como una oportunidad que el Diseño de Información ofrece para la asimilación y la distribución de conocimiento, esto mediado por la imagen y el lenguaje visual. Es a partir de estas ideas que surge el interés por indagar sobre las condiciones de posibilidad que presenta la Visualización de Datos - DataVis (Friendly, 2006)-, para comunicar los resultados de una investigación cuyas conclusiones se vinculen con la construcción de grandes bases de datos. La DataVis permite aprovechar los recursos visuales de los esquemas, los gráficos y todas aquellas imágenes funcionales (Cairo, 2013), al mismo tiempo que aprovecha la acción hipertextual para expandir el lenguaje visual y explorar grandes volúmenes de datos. Del lenguaje visual se asume que implica un pensamiento en superficie, de carácter intuitivo (Arnheim, 1986) que además, ha evolucionado a lo largo de la historia, debido a la necesidad de la imagen a ajustarse a nuevas funciones (Villafañe, 1985). Es en ese sentido la apuesta por la visualización como una forma eficaz de comunicar la ciencia.

Para contextualizar la pregunta de investigación el proyecto se enmarca en la comunicación de parte de los resultados obtenidos por la Red Interinstitucional de Cambio Climático y Seguridad Alimentaria -RICCLISA - un proyecto inter institucional para identificar y formular alternativas de adaptabilidad y permanencia de los sistemas productivos agrícolas en la cuenca del Río Cauca ante escenarios de cambio climático en el corto, mediano y largo plazo. Desde RICCLISA se proponen cuatro líneas o proyectos de acción (WP), cada uno enfocado a diferentes aspectos de interés. Para esta propuesta investigativa se trabajarán con dos líneas acción, WP2: Agrocloud, que es una plataforma online para la consulta de datos meteorológicos y WP3: Proyecto que mediante fotografía satelital estudia los cambios temporales en las coberturas vegetales y usos de suelos en el área de estudio.

Objetivos y alcance del proyecto

Para Indagar sobre las condiciones de posibilidad de la DataVis para la comunicación pública de la ciencia y democratizar el conocimiento se plantean los siguientes objetivos específicos

1. Situar la Visualización de datos en el marco y los principios del Diseño de Información y la Comunicación Visual de manera que favorezca la democratización del conocimiento.
2. Estudiar el potencial del lenguaje visual, la visualidad y el hipertexto para la traducción y laproducción de sentido.
3. Revisar el rol de la comunicación de la ciencia como estrategia para la apropiación social del conocimiento y su democratización
4. Evaluar diferentes formas de visualización con la intención de responder a un interés por lacomunicación de la ciencia como estrategia de democratización del conocimiento.

Bajo estos objetivos se planea evaluar la plataforma AgroCloud (WP2), desde el punto de vista del diseño de información y los principios de visualización de datos. Así como establecer para el proyecto WP3 las posibilidades que tendría una plataforma de divulgación basada en datos, construida a partir de las necesidades de información de la comunidad interesada, para este caso, sólo se trabajará con los datos de una de las subcuencas del área de interés.

Diseño metodológico

El estudio propuesto es de tipo causal, en la medida que se pretende establecer la relación entre la DataVis y la Comunicación pública de la ciencia. Así, se proponen tres categorías de análisis de las que se desprende los objetivos y sub categorías de análisis.

Categoría 1: Diseño y Visualización de Datos

Categoría 2: Lenguaje visual y producción de sentido

Categoría 3: Democracia del conocimiento y comunicación de la ciencia

La categoría 1, hace referencia a la relación existen entre Diseño y Visualización de datos, concretamente aspectos del Diseño de Información, el Diseño Interactivo y La Experiencia de Usuario. Esta categoría abarca los objetivos 1 y 4. Aquí se hará una revisión de literatura y una selección de buenas prácticas en DataVis. Una vez identificados los casos de interés construir matriz interpretativa, un test usabilidad y una encuesta para evaluar una Visualización de datos enfocada en aspectos de la comunicación de la ciencia. Ese insumo se utilizará en la evaluación de la plataforma WP2.

De igual manera se harán una serie de encuestas a miembros de la comunidad en la zona de influencia del proyecto RICCLISA, para estimar necesidades de información. Estas encuestas serán transcritas para aplicar sobre ellas métodos de análisis del discurso.

La categoría 2, se enfocará en el problema de traducción y el cambio de registro semiótico. Esta sección permitirá construir una reflexión de corte teórico sobre la visualidad y la producción de sentido.

La categoría 3, indaga por la relación entre comunicación de la ciencia y democratización de conocimiento. Aquí la revisión bibliográfica se contrastará con declaraciones de expertos en el tema.

Como resultado final, se espera desarrollar recomendaciones de diseño con el fin de crear artefactos comunicativos y epistémicos basados en datos, que favorezcan la gestión y la transmisión de conocimiento.

Referencias

Arnheim, R. (1986). *El pensamiento visual*. Paidós. Retrieved from <https://www.casadellibro.com/libro-el-pensamiento-visual/9788475093772/330453>

Bonsiepe, G. (2000). *Design as Tool for Cognitive Metabolism: From Knowledge Production to Knowledge Presentation*. *International Symposium on the Dimensions of Industrial Design Research Ricerca+Design*, 1–14.

Cairo, A. (2013). *The Funcitonal Art: an introduction to information graphics and visualization* (p. 72). Berkeley, CA: New Riders.

Colciencias. (2010). *Estrategia Nacional de Apropiación Social de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación*.

Innerarity, D. (2011). *La democracia del conocimiento* . Paidós Ibérica, Madrid, 256 páginas. *Cuadernos de Gobierno Y Administración Pública*.

Friendly, M. (2006). *A brief history of data visualization*. *Handbook of Data Visualization* (págs. 15-56).

Villafañe, J. (1985). *Introducción a la teoría de la imagen*. Pirámide. Retrieved from <https://www.casadellibro.com/libro-introduccion-a-la-teoria-de-la-imagen-5-ed/9788436802634/115524>

La realidad virtual inmersiva como estrategia didáctica en los procesos de enseñanza de la educación superior: Caso estudiantes de pregrado FUA

Presentación de póster

Alejandro Proskahuer Muñoz/ Maestría en Diseño y Creación

Palabras clave: Realidad virtual inmersiva, educación superior, enseñanza, didáctica Interactividad, experiencia de usuario

El presente proyecto de investigación, mediante el método comparativo, pretende evidenciar la relevancia e importancia de los ambientes de realidad virtual inmersiva dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior, presentando contenidos educativos mediante el diseño de experiencia de usuario introduciéndola e implementándola en un grupo de control como herramienta didáctica, así como soporte al maestro, al estudiante y al plan de estudios; al mismo tiempo otro grupo de control será analizado sin la utilización de dicha herramienta didáctica.

La manera en que se brinda la formación y el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior en Colombia se ha basado a lo largo de los últimos años en la pedagogía constructivista en la que los conocimientos se edifican de forma complementada a través del desarrollo por competencias donde el estudiante participa en la reflexión crítica, análisis, interacción y participación con su entorno real inmediato.

Sin embargo, los tiempos han cambiado y el conocimiento se divulga de una manera diferente en los países en vías de desarrollo como lo son Estados Unidos de Norteamérica y algunos países de Europa; de manera particular, en universidades privadas, como es el caso de la Fundación Universitaria del Área Andina, en el caso de sus materias teórico y prácticas, al trabajar en un modelo por competencias, los estudiantes (de la generación millenials), han vertido su interés en el uso e implementación de materiales didácticos interactivos con mayores valores expresivos que llenen ese vacío que sienten en el proceso educativo, que sean mucho más cercanos a la realidad en la que están inmersos día a día y que les facilite el proceso de aprendizaje, con el fin de asegurar mayor trascendencia de la información; sin embargo, no ha ocurrido, pues solo se ha limitado al uso de herramientas didácticas tradicionales, como lo son: aplicaciones en computadores, softwares especializados, video beams, presentaciones en Power Point, quedando limitado el uso de las nuevas tecnologías dentro del aula.

Un caso de éxito en la utilización de nuevas herramientas didácticas está en la iniciativa de World of Comenius los cuales lanzaron en el 2014 en la Mendel Grammar School de Opava, República Checa, la primera clase en realidad virtual de biología a los estudiantes de dicha institución (Onieva, 2016); también existe por parte de Google el

desarrollo de la aplicación Google Expeditions la cual le permite a cualquier profesor hacer excursiones virtuales a diferentes partes del mundo, sin la necesidad de salir del aula, a través de diversos dispositivos.

La falta de motivación es un factor fundamental para que el estudiante se muestre interesado en las actividades dentro y fuera del aula. La psicóloga Carol Dweck define la motivación como “el amor por el aprendizaje, el amor por los desafíos”. La motivación es, según la autora, un factor fundamental para determinar el éxito en las tareas que emprendemos cada día. (Departamento de Educación de los Estados Unidos, 2002)

A los estudiantes actualmente casi nada les llega a sorprender y me imagino que se debe a la cantidad de información y los contenidos que reciben por diversos medios, los cuales, desde su creación y desarrollo han sido concebidos sin normativas específicas, planeación del diseño y desarrollo en cuanto al aporte educativo que pudieran contribuir a los conocimientos del usuario. La utilización, implementación y la adecuación dentro de los planes de estudio en los países en desarrollo de la realidad virtual y realidad aumentada (realidades mixtas) se están aplicando con mayor frecuencia, adaptándose a nuevas metodologías de enseñanza cada vez más prácticas, envolventes, interactivas y que producen mayor grado de interés en los estudiantes por el aprendizaje en diversas áreas de conocimiento.

La Realidad Virtual Inmersiva, especialmente en un entorno de aula, revolucionará la metodología educativa”, dice Farwell. “Los estudiantes pueden ser transportados a un nuevo medio de 360 grados, ya sea visitando el Smithsonian o aprendiendo sobre las ciencias duras como la astronomía o la anatomía. Mediante el uso de gafas de Realidad Virtual asequibles, como los que Nearpod está proporcionando en las aulas, y un teléfono inteligente, los profesores permiten a los estudiantes para desbloquear su imaginación y disfrutar del aprendizaje. (Gaudiosi, 2016)

Experiencia del usuario en los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de la Realidad Virtual.

“La experiencia del usuario con el producto, UX, es la autoconciencia de los efectos psicológicos generados en la interacción con el producto.” (Jorge Maya, 2017)
Demostrar el impacto de los ambientes de realidad virtual inmersiva dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje como herramientas avanzadas de visualización de proyectos y contenidos educativos, sería fundamental para el adecuado desarrollo de cualquier aplicativo para la educación.

Dado que cualquier reacción a dicha experiencia está compuesta por factores propios del usuario, como el social, cultural y ambiental, el resultado de la utilización de dicha tecnología para abordar infinitas temáticas en el aspecto educativo, puede llegar a brindar diversos aspectos emocionales, los cuales podrían capturar al usuario desde el primer momento, así como afectar la capacidad de atención o hasta repulsión de dicha experiencia.

Me gusta mucho un ejemplo que hace referencia a la innovación del cepillo de dientes y es que en la experiencia de usuario o en el estudio del mismo basado en un estudio riguroso, la conclusión no es solamente el cepillo sino el cuidado dental, lo cual hace a dicha experiencia más enriquecedora y atractiva.

Lo mismo debería suceder con la utilización de artefactos inmersivos utilizados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, donde la experiencia no debería basarse solo en la inmersión en un ambiente con imágenes equirectangulares o tridimensionales vistos a través de un casco de realidad virtual, sino es obtener resultados óptimos y fieles en el aprendizaje gracias al diseño y desarrollo de la información y contenidos, tratando de resolver una temática de aprendizaje centrada en las personas, la cual sea altamente creativa y fácil de manejar por medio de la interfaz.

Referencias

- Aldana, I. A. (2005). *Aprendizaje y desarrollo de las competencias*. En I. A. Aldana, *Aprendizaje y desarrollo de las competencias* (pág. 13). Bogotá, D.C. : José Vicente Joven.**
- Byrne, C. M. (1994). *Virtual Reality and Education*.**
- Carreto, M. (2005). *Constructivismo y Educación*. En M. Carreto, *Constructivismo y Educación* (pág. 23). Ciudad de México: Progreso, S.A. de C.V. .**
- Departamento de Educación de los Estados Unidos. (2002). colombiaaprende.edu.co. Obtenido de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/familia/1597/fo-article-71006.pdf>**
- Gaudiosi, J. (25 de Febrero de 2016). *Fortune.com*. Obtenido de *Fortune.com*: <http://fortune.com/2016/02/25/school-districts-teaching-through-virtual-reality/>**
- Merino, J. P. (2012). Julián Pérez Porto y María Merino. Obtenido de *Definicion.de*: <http://definicion.de/constructivismo/>**
- Molano, A. (10 de Noviembre de 2016). *Colombia Digital*. Obtenido de *Colombia Digital*: <https://colombiadigital.net/actualidad/articulos-informativos/item/9360-realidad-virtual-los-nuevos-limites-de-la-educacion.html>**
- Onieva, D. (24 de Enero de 2016). *ADSLZOME*. Obtenido de <https://www.adslzome.net/2016/01/24/la-realidad-virtual-una-de-las-grandes-bazas-para-revolucionar-los-sistemas-educativos/>**
- Teodor P. Grantcharov M.D., P. F.-J. (2003). *Learning curves and impact of previous operative experience on performance on a virtual reality simulator to test laparoscopic surgical skills*. *The American Journal of Surgery* 185, pág. 146.**
- Valencia, L. A. (Junio de 2007). *Tendencias de la Pedagogía en Colombia*, 74. Manizales, Colombia.**

II. Línea de Investigación Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente

Imagen artística sobre la resistencia y crisis en el hospital San Juan de Dios

Presentación oral

Juan Carlos Arroyo Sosa/ Maestría en Diseño y Creación

Palabras clave: Medios, arte político, esfera pública, sociología del montaje de arte
Línea de Investigación: Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente

Esta investigación está orientada hacia el aporte en la reflexión a través de las manifestaciones artísticas y de comunicación audiovisual que durante la primera quincena de este siglo presentan la problemática de crisis y cierre de un hospital emblemático para la historia de la salud pública en Colombia. Para abordar el estudio se parte de la pregunta ¿cómo aportar discursivamente desde el campo del diseño–imagen en la construcción de sentido en torno a una problemática social compleja?

El complejo hospitalario que comúnmente se conoce como Hospital San Juan de Dios (HSJD) de la ciudad de Bogotá, fue cerrado aproximadamente en el año 2001, más de 3.600 trabajadores perdieron sus empleos y fuentes de ingreso, algunos de ellos durante más de una década han expresado resistencia y desacuerdo con su desaparición, no solo los trabajadores, sino también sus familias, amigos del antiguo hospital, artistas, pacientes y ciudadanos han puesto su atención y compartido algún tipo de opinión o expresión sobre los estados de crisis y cierre de el que fue «el hospital más antiguo de Bogotá, pues incluso atendió heridos de las batallas de Independencia. Sus orígenes se remontan a 1635, y según una investigación de la historiadora Estela Restrepo, hacia 1756 tenía 130 camas» (eltiempo.com, 2016).

Son varios los “cierres” que ha tenido el HSJD. El cierre administrativo, la salida de la Facultad de Medicina de la Universidad Nacional, la declaración de liquidación, entre otros; sin embargo, el año 2001 es significativo porque es la salida de los últimos pacientes, además mediante la sentencia SU-484 de 2008 la Corte Constitucional fija la fecha 29 de octubre de 2001 como el momento en que se consideran terminadas las relaciones laborales y los contratos de prestación de servicios para los trabajadores vinculados al HSJD.

¿Por qué cerró el HSJD?, la acción de diversos factores sociales, políticos, económicos y culturales llevó a este hospital a una situación recurrente de crisis y posterior cierre. No es un caso aislado, al parecer, con la aplicación de la Constitución Política de

1991 que impidió el uso de dineros públicos en entidades privadas y evidentemente desde la implementación de la Ley 100 de 1993 la salud pública en Colombia ha cambiado significativamente y muchos hospitales no soportaron el cambio y también han cerrado. La entrada en vigencia de dicha ley no es la causa de todos los males, pero sí resultó un detonante de síntomas a una crisis organizativa y financiera que venía de tiempo atrás. El servicio brindado en este hospital de acuerdo con algunos testimonios de sus trabajadores tenía un carácter de caridad y beneficencia hacia los más desvalidos, las historias fundacionales y de consolidación del HSJD referencian su carácter de asistencia pública.

En el año 2002 la Universidad Nacional de Colombia en el marco de la Cátedra Manuel Ancízar se desarrolló la temática "La salud pública hoy. Enfoques dilemas contemporáneos en salud pública". Durante esta cátedra se trataron temas de interés general sobre este campo inacabado de ideas, preocupaciones y propuestas sobre el bienestar colectivo; allí se menciona cómo «Especial atención merece la discusión sobre la polémica ley 100 de 1993 que significó el cambio más radical hasta ahora en la concepción y las políticas de Estado en salud, que es vista por algunos como exitosa y modelo exportable y por muchos otros como concreción nacional en salud del modelo neoliberal, en consecuencia, como corresponsable y o agravante de muchos de los problemas actuales de salud pública del país» (Franco Agudelo, 2003, p. 13).

En el año 2007 aparece la primera manifestación artística que señala explícitamente hacia la problemática del HSJD, se trata de la obra En estado de coma de María Elvira Escallón, de allí en adelante y hasta el año 2015 se han producido y exhibido una docena de obras artísticas hechas en torno a esta situación (Ver anexo "Listado de obras artísticas sobre el HSJD").

El problema

Un hospital que se deteriora y cierra es una imagen poderosa. Durante el reciente periodo de crisis y cierre del HSJD varios comunicadores, artistas y realizadores audiovisuales se vieron motivados ante esta manifiesta y poderosa imagen de coyuntura, conflictos e intereses. Se escoge este estudio de caso precisamente por la complejidad de sus problemáticas, entramado de eventos y consecuencias, pero en particular por la prolífica producción artística y audiovisual que se dio en torno a este fenómeno sociocultural.

Cuando un lugar consagrado al cuidado integral del ser humano desaparece, y las personas que trabajaron allí salvando vidas se ignoran, no se puede simplificar a un caso administrativo, es un fenómeno de interés social y llama la atención, es como una erupción en la piel, algo que a simple vista parece no estar bien.

Preguntas

¿Qué se puede decir desde las artes y el diseño sobre esta situación social compleja? Esta pregunta nos demanda considerar muchas variables que complican la intención, el caso del HSJD es un problema sistémico, lo que significa que todos los problemas económicos, administrativos, sociales, políticos, y culturales están conectados y son interdependientes (Capra & Sempau, 1998, p. 25). Desde el pensamiento en diseño podemos afrontar las evidencias y síntomas de la crisis que condujo al HSJD hacia su actual situación. ¿Podemos hablar y participar en procesos de transformación social desde la disciplina del diseño y los estudios estéticos?, ¿cómo construir sentido mediante la interpretación de imagen y audiovisual sobre lo que aconteció durante la crisis y cierre del HSJD?

Para el área del diseño y la creación interactiva es relevante hacer aportes en la creación y/o aplicación de metodologías de trabajo en torno a problemáticas sociales complejas, así como lo es para el arte preguntarse sobre su función social.

Referencias

- Acha, J. (1991). Hacia una teoría americana del arte.*
- Benjamin, W. (1975). El autor como productor. Taurus Ed. Retrieved from <https://sites.google.com/site/loquenuncatedigo/walterbenjamin.elautorcomoproducto>*
- Capra, F., & Sempau, D. (1998). La trama de la vida. (S. David, Trans.)Chemistry & ... Barcelona: EDITORIAL ANAGRAMA, S.A. <http://doi.org/N.D>*
- Díaz, L., & Trejos, S. (2012). A la deriva. Un hospital, un conflicto, muchas formas de afrontarlo. Universidad del Rosario. Retrieved from <http://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/4713/1032430231-2013.pdf>*
- Didi-Huberman, G. (2011). Ante el tiempo : historia del arte y anacronismo de las imágenes. Adriana Hidalgo.*
- Diéguez, I. (2013). Los cuerpos de la violencia y su representación en el arte. Cuerpos Sin Duelo. Iconografías Y Teatralidades Del Dolor.*
- eltiempo.com. (2016, March 21). Los cinco viejos hospitales de Bogotá que aún siguen en pie. Retrieved from <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16542161>*
- Escallón, M. E. (2006). En estado de coma by Instituto Distrital Patrimonio Cultural - issuu. Bogotá: Instituto Distrital de Patriminio. Retrieved from <https://issuu.com/patrimoniobogota/docs/coma>*
- Fajardo, H. (1994). Breve historia del Hospital San Juan de Dios y la educación médica en la Universidad Nacional de Colombia. Revista de La Facultad de Medicina de La Universidad Nacional de Colombia, 166–169. Retrieved from <https://revistas.unal.edu.co/index.php/revfacmed/article/view/31148/31197>*
- Franco Agudelo, S. (2003). La Salud Pública Hoy. Enfoques y dilemas contemporáneos en Salud Pública. In S. Franco Agudelo (Ed.), . Universidad Nacional de Colombia.*
- Godoy, S. (2012). Los medios digitales: Chile.*
- Góngora, A., Fergusson, S., Borja, R., San, H., De Dios, J., Castro, M., ... Octubre De*

2013, B. D. C. (2013). *El San Juan Muere de Pie: la vida social de un hospital y la construcción de una causa*. Retrieved from <http://siamisderechos.org/banco/todo/ATT1384541109.pdf>

Grigoriadou, E. (2011). *Walter Benjamin. La dialéctica de la imagen fotográfica*.

Guasch, A. M. (2005). *Anna Maria Guasch LOS LUGARES DE LA MEMORIA: EL ARTE DE ARCHIVAR Y RECORDAR*. RACO, REVISTES CATALANES AMB ACCÉS OBERT, 157–183.

Guasch, A. M. (2011). *Arte y Archivo, 1920-2010. Genealogías, Tipologías y Discontinuidades*. Madrid: Akal/Arte Contemporáneo.

Hemelryk, N. Van. (2011). *San Juan Sin Dios*.

Jaramillo, P. (2016). *MNEMOSINE: ejercicio de memoria histórica y cultural a través del fortalecimiento del Instituto Materno Infantil y su rearticulación con el Conjunto Hospitalario San Juan de Dios en Bogotá*. Universidad Javeriana. Koza, R. (n.d.). *La Hortúa, de Andrés Chaves*. Retrieved October 29, 2017, from <https://www.retinalatina.org/la-hortua-de-andres-chaves/>

Leavy, P. (2018). *Handbook of Arts-Based Research*. (P. Leavy, Ed.). New York: The Guilford Press. Retrieved from <https://www.guilford.com/books/Handbook-of-Arts-Based-Research/Patricia-Leavy/9781462521951/contents>

Ministerio de Cultura. (2006). *40 Salón Nacional de Artistas. 11 Salón Regional de Artistas*.

Montejo, F. (2003). *El Hospital San Juan de Dios de Bogotá, su cierre y la vida de una de sus trabajadoras*. Diálogos, Propuestas, Historias Para Una Ciudadanía Mundial. *diálogos, propuestas, historias para una ciudadanía mundial*. Retrieved from <http://base.d-p-h.info/es/fiches/premierdph/fiche-premierdph-6482.html>

Neira, David . Rey, Eva. Caicedo, S. (2015). *Hospital San Juan de Dios: Fenómeno de resistencia urbana*. IM - Pertinente, 91–111.

Neumann, N. (1995). *El espiral del silencio*. Barcelona: Paidós.

Pérez, F., & Buck-Morss, S. (2010). *Pensar con imágenes: Susan Buck-Morss*. Wwww. letrasonlinea.cl. Retrieved from <http://www.letrasonlinea.cl/?p=530>

Pérez, J. (n.d.). *Perspectivas teóricas sobre la opinión pública: Habermas y Noelle- Neumann*. México: Toda la gente.

Rodríguez, J. (2017). *Parque de la salud San Juan de Dios*. Universidad Católica. Romero Isaza, M. C. (2008). *Historia del Hospital San Juan de Dios de Bogotá*. Bogotá: Panamericana. Soriano, A. (1964). *Crónicas del Hospital San Juan de Dios desde su fundación hasta su administración por la junta de Beneficencia de Cundinamarca 1564-1869*. Bogotá: Impresión Italgraf.

Warburg, A. (2010). *ATLAS MNEMOSYNE*. (J. Chamorro Mielke, Trans.). Ediciones Akal.

Apropiación social de la diversidad biocultural a través de la creatividad simbólica. El diseño participativo en la construcción biocultural hacia el cambio en la práctica social

Presentación oral

Hellen Zamudio/ Maestría en Diseño y Creación

Palabras clave: Apropiación social, diversidad biocultural, creatividad simbólica

La presente investigación parte de un trabajo de pregrado de la autora, sobre el diseño de una maleta didáctica, que muestra el estado de las aves en vías de extinción en la Laguna de la Cocha, Nariño, dirigida a niños de preescolar, siendo la base de la investigación aplicada que desde el año 2012, se realiza con el fin de aportar al desarrollo social de la población para que se reflexione sobre su entorno ya que a partir de ese estudio se pudo verificar de una manera formal si hubo o no apropiación en los niños, pues su desapropiación y desconocimiento ha provocado la pérdida del verdadero valor y significado de la relación con la naturaleza y se ha dejado de lado el legado del aprendizaje de los antepasados Quillacingas en cuanto a sus saberes, conocimiento, prácticas y aportes simbólicos de gran importancia en la concepción de la vida sobre los recursos biológicos.

De esta manera, el presente trabajo permitirá relacionar los resultados obtenidos con los aportes del pensamiento y la cultura Quillasinga con el fin de diseñar una estrategia de apropiación social de la diversidad biocultural a través del diseño para la innovación social. Se propone investigar el diseño para la innovación social desde los conceptos de Buchanan, que propone el diseño centrado en lo humano. Este enfoque se "basa fundamentalmente en la dignidad humana y los derechos humanos" (Buchanan, 2001, p.36), el cual plantea un cambio en la forma como la disciplina del diseño se relaciona con quienes usan y se benefician de su labor complementando la teoría con los conceptos de Manzini y Cold resaltando la importancia de investigar en diseño desde la innovación social "todo lo que el diseño experto puede hacer para activar, mantener y orientar el proceso de cambio social hacia la sostenibilidad." (Manzini, & Coad, 2015, p.62).

A partir de estas necesidades aportar a un grupo humano específico, esta investigación permite abordar el problema a través del pensamiento de diseños sobre la falta de apropiación social del patrimonio biocultural para estudiar las aves como manifestación del patrimonio biológico que debe ser preservado desde el conocimiento y la participación comunitaria y que a través de la co-creación generar comunicaciones alternativas para dar soluciones creativas a la necesidad de conservación del hábitat de las aves para generar valor social de apropiación sobre su entorno.

Referencias

- UNESCO (2001). *Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural: Portal Unesco*. Recuperado de http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- Guijosa Fragoso, Víctor. (2002). *Investigación en diseño*. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=5444&id_libro=14
- Timaná, Alejandra & Zamudio H. (2013). *Diseño de una maleta didáctica, que sensibilice sobre el estado de las aves en vía de extinción, en la Cocha en niños preescolares (tesis de pregrado)*. Institución educativa CESMAG, Pasto.
- Boom, Lovegrove, Gimeno (2012, 10, 17). *Servicios Participativos. Diseño e innovación social para la sostenibilidad*. Experimenta 63 Magazine. Recuperada de: <https://www.experimenta.es/noticias/grafica-y-comunicacion/servicios-participativos-colaborativos-diseno-e-innovacion-social-para-la-sostenibilidad-3711/>
- Mora, J. (2016-10- 9). *Diseñador Ezio Manzini: 'Sostenibilidad no es una disciplina, es una actitud*. La Nación. Recuperado de http://www.nacion.com/ocio/artes/Disenador-Ezio-Manzini-Sostenibilidad-disciplina_0_1590240991.html

Consideraciones sobre las ideas de desarrollo e identidad para el diseño

Presentación oral

Félix Augusto Cardona/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Desarrollo, Diseño, Identidad, Territorio

Los actuales contextos son un reflejo de las contradicciones que han acompañado el modelo de desarrollo como metarrelato (Lyotard, 1981). Una imposición que justifica el dominio social y político de unas sociedades sobre otras que ha traído como consecuencia, entre otras muchas, un paradigma único de bienestar, una sola posibilidad “de ser al estar en”. Tanto así, que se ha categorizado cada uno de nuestros territorios de vida de acuerdo al nivel en que se acercan o no a los estándares de este paradigma impuesto.

Muchas de las investigaciones parten con el propósito de incrementar este estándar, basándose en la categorización del desarrollo de los territorios para que aquellos considerados en vía de desarrollo alcancen los desarrollados. Y bajo esa visión impuesta, hemos venido investigando e implementando el diseño.

Sin embargo, podemos afirmar que el diseño desde sus inicios ha tenido un interés por aspectos que se apartan de esta perspectiva totalizante y multiabarcante (Lyotard, 1981). William Morris fundador del Movimiento de Artes y Oficios, a principios del siglo XX sostenía que la creación de objetos útiles debía siempre ser benéfica con el ambiente, utilizando materiales nativos, obteniendo un patrón formal inspirado en la naturaleza y reutilizando técnicas de producción contextuales (artsandcrafts.org.uk, s.f).

Otro autor, Víctor Papanek en la década de los 70 con su libro “Diseño para el Mundo Real” (Papanek, 1985) expone y justifica la relevancia de generar soluciones para la sociedad sin que se pierdan calidades de vida en aspectos como la ética, la cultura y el medio ambiente. Gui Bonsiepe en los 80 nos habla del diseño hecho en latitudes lejanas del mundo desarrollado con su libro “Diseño de la periferia: Debates y Experiencias” (Bonsiepe, 1985) reflexión sobre la contextualización del diseño en los ámbitos tecnológicos y culturales para lograr beneficios requeridos por comunidades en su contexto.

Dos décadas después, el compendio de ensayos “Diseño para el 90%” de Cynthia Smith (Smith, 2007), nos presenta diseños categorizados como innovaciones sociales, abriendo el debate sobre su importancia para comunidades pequeñas ajenas a

un mercado. Un nuevo discurso que, bajo similares consideraciones, Ezio Manzini en el año 2015 consolidó con su obra “Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social” (Manzini, 2015) reflexión que surge del análisis de iniciativas basadas en la capacidad de diseñar innata de todo individuo, pero que bajo la dirección de diseñadores logran concretar soluciones con nuevos significados y alcances insospechados, transformando territorios y modos de vida actuales en todo el mundo.

En esta misma dinámica los discursos del “diseño autónomo” de Arturo Escobar (2016) y de “sures como diseños y diseños otros” de Alfredo Gutiérrez (2015), señalan entre otras muchas cosas, que el diseño debe tener un profundo propósito investigativo que problematice nuestros contextos bajo miradas identitarias, porque los fenómenos reales están compuestos por múltiples dimensiones, en cuyas interacciones se configuran la cultura y a partir de ella, se define el modo de vivir de la mejor manera su habitar en el mundo.

Todas estas posturas proponen una manera diferente del cómo se debe afrontar la problematización del mundo desde el diseño que desde su capacidad de agencia no ha de responder a una única idea de bienestar, sino que debe crear nodos de interacción entre las múltiples ideas de desarrollo incluyendo aquellas que no lo buscan (Escobar,2016).

Debe ser un proceso pensado para lo local, lo cotidiano y lo comunal (Fry,2012). El movimiento slowdesign permite hablar de formas diferentes de bienestar con relaciones transversales entre lo humano y lo no humano (Strauss, 2003). Un universo de miradas en donde el diseño es parte fundamental de la vida y no una prótesis para la misma. Supone un sentido estratégico para definir un entorno deseable y sostenible donde la gran mayoría opina tanto sobre procesos creativos como en la valoración de las soluciones.

El diseño debe asumirse cocreativamente con las comunidades representadas en colectivos diversos, que configuran y revalorizan la identidad cultural a través del diseño mismo, porque es gracias al uso de sus productos que la simpatía, aprobación o condena nace en el contexto, y no. necesariamente relacionados a la producción de bienes (Manzini, 2015).

Se cuestiona al diseño como una experiencia global, ya que no debe responder a una institucionalidad que en la mayoría de los casos impone ideas de bienestar diferentes a las comunidades mismas, sino que debe procurar configurar desde y para la identidad de estas, una manera de habitar el territorio mediante una mediación entre las circunstancias de su vida y los sistemas que la aldea global inexorablemente impone.

Frente a esto, identidad y diseño deben asumirse como par de conceptos relacionados de manera indisoluble. Porque el diseño debe interpretarse como la depositaria

directa de la identidad de quienes intervienen tanto del proceso creativo como de los procesos de uso y desuso, mientras, la identidad interpreta al diseño en función de sus diversos atributos tangibles e intangibles.

Idea que contrapone a los grandes intereses de homogenización de las expresiones culturales de la gente (García 1999) y consiguientemente a la idea de un mundo con un único proyecto de desarrollo (Escobar, 2016). De manera que el diseño debe construir identidad cultural mediante la cultura material (lugares y artefactos) que hace, que ha hecho y que hará posible habitar un contexto con la participación activa de la comunidad.

Referencias

- artscrafts.org.uk. (15 de Marzo de 2017). The Arts & Crafts Movement in Great Britain 1850-1915. Obtenido de <http://www.artscrafts.org.uk/roots/intro.html>**
- Bonsiepe, G. (1985). Diseño de la periferia: Debates y Experiencias. Mexico: Gustavo Gilli.**
- Escobar, A. (2016). Autonomía y Diseño. Popayan: Universidad del Cauca.**
- Fry, T. (2012). Becoming human by design. Londres: Berg.**
- García, C. N. (1999). Los usos sociales del patrimonio cultural. Patrimonio etnológico. Nuevas perspectivas de estudio, 16-33.**
- Gutierrez, B. A. (2015). Resurgimientos sures como diseños y diseños otros. Nomadas, 113-129.**
- Lyotard, J. F. (1987). La condición postmoderna. Madrid: Catedra S.A.**
- Manzini, E. (2015). Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation. Cambridge: MIT press.**
- Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real. Madrid: Blum.**
- Smith, C. (2009). design for the other 90 percent. Recuperado el 12 de Septiembre de 2015, de <http://www.artbook.com/ebook-design-for-the-other-90-percent.html>**
- Strauss, C. (2003). Slowlab. Recuperado el 16 de Septiembre de 2016, de slowlab.net**

Interacciones entre diseño y lugar para mejorar la convivencia escolar

Presentación oral

Barney Ríos Ocampo/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Interacción, diseño vinculante, lugar, escuela, arquitectura, niños, convivencia escolar

¿Cuáles son las dimensiones de las interacciones entre diseño y lugar que mejoran la convivencia en los niños de las escuelas? y ¿cómo debería ser la calidad de esas interacciones?

La interacción, diseño, lugar y convivencia son las categorías de análisis de este estudio. Anteriormente en nuestro contexto, las asignaturas básicas en las escuelas, tales como español, matemáticas, ciencias naturales y sociales, se ofrecían simultáneamente junto con otras asignaturas de carácter tecnológico, ético y de valores, como también idiomas extranjeros y educación religiosa, que complementado con dibujo técnico y artístico, fortalecía la inteligencia espacial y permitía procesar información en dos y tres dimensiones. Adicionalmente se realizaban ejercicios de trabajo manual como maquetas con diferentes materiales, que posibilitaban integrar los saberes con el concepto espacial, lo cual incrementaba la prospección y la creatividad.

Hoy en día han aumentado las dificultades de convivencia, debido a que es escasa la educación para el fortalecimiento de la inteligencia espacial (Gardner, 2003). En preescolar la enseñanza se apalanca en la inteligencia espacial para hacer significativo el aprendizaje y es así como se pueden ver niños realizando trabajos con plastilina, arenas, bloques de madera o plástico, en actividades promovedoras de las relaciones, las comunicaciones y los encuentros (Gandini, 2008). En educación básica estas enseñanzas de organización espacial van reduciendo su intensidad y luego de tercero de primaria está dirigida hacia la pintura básicamente (Ministerio de Educación de Colombia, 2014). Al momento en que los jóvenes llegan a la universidad, estas dificultades se evidencian especialmente en programas de pregrado donde la inteligencia espacial es requerida, caso de la Arquitectura pues se requiere capacidad para la construcción de objetos tridimensionales ("Todo lo que necesitas saber si querés estudiar Arquitectura." 2014). Según SPADIES la deserción es del 53% en arquitectura (MEN, 2008). En una universidad de Armenia en arquitectura el 12% de la deserción sucede por dificultades académicas con actividades espaciales.(Facultad de Arquitectura, 2016).

Para hacer una mirada particular de la relación entre arquitectura, diseño, lugar y escuela se observa cómo la inteligencia espacial de los niños se reduce debilitando sus relaciones con la arquitectura habitada y con quienes conviven. El diseño arquitectónico es un proceso consciente (Maya, 2015) que al aprenderse permitirá a los niños crear relaciones con su contexto, con su espacio y por consiguiente con quienes comparte, mediante el fortalecimiento de la inteligencia matemática (Cheng & Mix, 2014) y la inteligencia lingüístico verbal (Campbell, Campbell, & Dickinson, 2000). Al mejorar estas inteligencias se adquiere una nueva comprensión del lugar y se facilitan las relaciones con su contexto y con quienes comparte, mejorando la convivencia.

El objetivo de esta indagación es proponer un ambiente de aprendizaje donde interactúen el diseño como vínculo entre procesos creativos y variedades de pensamiento permitiendo significado (Garant, 2000) y el lugar como la interpretación socio física donde se entrecruzan simultáneamente el hablar y el habitar, el medio físico y el medio social, el conceptualizar y el figurar (Muntañola Thornberg, 2015), para potenciar la inteligencia espacial en pro de fortalecer la convivencia. La investigación se centra en estas interacciones para lograr en primera medida la disciplina propia poner en armonía elementos en una composición. Diseñar plantea normas y límites posibilitadores de mediaciones en los conflictos de convivencia. Y es gracias a la interacción entre conceptos, elementos visuales, prácticos y relacionales cuando se crea el conocimiento de relacionar su lugar con el espacio donde habita.

La idea es emplear el método cualitativo y cuantitativo conjuntamente para hacer de la investigación lo más eficaz posible (Cook, Reichardt, & Solana, 2005). La dimensión metodológica de esta investigación corresponde a un compuesto de actividades y procedimientos, de acuerdo con la investigación holística planteada por Hurtado de Barrera(2000), del tipo de investigación confirmatoria. Cada fase de la investigación plantea sus propios objetivos, desde las vivencias del investigador hasta la identificación de categorías dentro del contexto. Se comparan teorías y se definen categorías, variables e indicadores, a partir de allí proponer actividades y recolectar información para codificarla, clasificarla e interrelacionarla. (Hurtado de Barrera & Barrera Morales, 2000).

De acuerdo con el equilibrio de los sentimientos y la estabilización social de los niños, el estudio se limita a niños en edades cercanas a los ocho años porque, según Muntañola, en ellos se evidencia la noción socio física del lugar como una fase concreto-operativa, con estructuras físico-lógicas permitiendo reversibilidad en el tiempo y en el espacio, así como la anticipación de posibilidades de las formas y de los itinerarios entre funciones que permitirán en esta investigación trabajar con diferentes elementos sabiendo manipularlos. Además presentan habilidad en el uso de materiales y sentido constructivo-concreto, posibilitando su uso como medio de construcción interindividual, sobre todo en forma de juego. Con respecto a las habilidades de convivencia social muestran la posibilidad de diálogo sobre el lugar en grupos reducidos y actividades tipo socio-físicas para la construcción colectiva de

“lugares” con materiales simples, permitiendo el desarrollo de su decisión individual razonada. (Muntañola Thornberg, 2015)

La investigación se realiza en dos instituciones educativas una oficial y otra privada lo que ha permitirá comparar resultados. En el proceso de inmersión en el contexto natural con los estudiantes se interpretan los fenómenos conforme a los significados que tengan para las personas involucradas, describiendo las rutinas, situaciones problemáticas y significado para los niños. De esa manera se han encontrado variables como: 1. La noción de lugar en donde se encuentran datos como las descripciones de los lugares, las tipologías de las plantas arquitectónicas y las organizaciones espaciales planteadas los cuales tienen como propósitos identificar conceptos constructivos y estéticos, verificar si existe status social en las ideas de diseño y confirmar la articulación de diferentes puntos de vista – diseño participativo. 2. La noción de espacio temporal en donde los datos a recoger son los privilegios de los propios puntos de vista sobre los de los otros, la comprensión de perspectivas diferentes a la propia, el posicionamiento en un lugar y la utilización de la escala humana, esto con la intención confirmar si afectan el diseño, la perspectiva, la imaginación y la creatividad, el verificar la capacidad de dar proporción al espacio y confirmar la articulación de diferentes puntos de vista – diseño participativo. 3. La causalidad física y social en la cual los datos a encontrar es el diálogo entre los participantes esto para confirmar la articulación de diferentes puntos de vista – diseño participativo. 4. Las interrelaciones entre forma y contenido en donde los datos encontrados son las tipologías, relaciones y recursos espaciales, así como los principios ordenadores utilizados por los niños. (Muntañola Thornberg, 2015)

Con estas variables se pretende comprobar si hay comunicación de ideas y emociones en para mejorar la convivencia y confirmar la articulación de diferentes puntos de vista en el diseño participativo.

Referencias

- Campbell, L., Campbell, B., & Dickinson, D. (2000). *Inteligencias múltiples: usos prácticos de enseñanza y aprendizaje*. Buenos Aires: Troquel.**
- Cheng, Y.-L., & Mix, K. S. (2014). *Spatial Training Improves Children's Mathematics Ability*. *Journal of Cognition and Development*, 15(1), 2–11. <https://doi.org/10.1080/15248372.2012.725186>**
- Cook, T. D., Reichardt, C. S., & Solana, G. (2005). *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa*. Madrid (España): Morata.**
- Facultad de Arquitectura. (2016). *Informe de deserción*. Armenia, Quindío, Colombia**
- Gandini, L. (2008). *Principios básicos de la propuesta de Reggio Emilia para la educación preescolar*. *Young Children*, 49(1), 4–8.**
- Garant, C. (2000). *El TAO del diseño*.**
- Gardner, H. (2003). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica* (Ediciones Paidós Ibérica, S.A.). Buenos Aires: Editorial Paidós.**
- Hurtado de Barrera, J., & Barrera Morales, M. F. (2000). *Metodología de la investigación***

holística. Caracas: Instituto Universitario de Tecnología Caripito.

Maya, J. (2015, September). Innovación Basada en los Usuarios. Seminario Temático en Diseño presented at the Importancia estratégica de la UX, Universidad de Caldas; aula Medialab.

Ministerio de Educación. (2014, abril). Lineamientos curriculares Preescolar, básica y media - Educación Artística. MEN.

MEN. (2008). SPADIES - Sistemas información. Retrieved November 9, 2017, from <http://www.mineducacion.gov.co/sistemasdeinformacion/1735/w3-propertyname-2895.html>

Muntañola Thornberg, J. (2015). La arquitectura como lugar. Barcelona (España): UPC.

Todo lo que necesitás saber si querés estudiar Arquitectura. (2014, October 20). Retrieved October 1, 2017, from <https://www.universidadescr.com>

La tipografía como discurso visual. Un estudio a partir de cartillas de lectoescritura utilizadas en Colombia

Presentación oral

Claudia Jurado Grisales/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Tipografía, lectoescritura, cartillas

En Colombia y Latinoamérica, la tipografía ha sido formal y no vivencial. El carácter tipográfico y la imagen, han sido utilizados de manera arbitraria, respondiendo a modelos de representación foráneos.

Presentación

Desde la hipótesis de trabajo que expone el uso de la tipografía en Colombia como un sistema importado y asimilado sin cuestionamientos a las prácticas ortotipográficas locales, es posible exponer que algunas evidencias dan cuenta de su uso arbitrario.

Existen innumerables canales en los que se puede rastrear el uso arbitrario y formal de la tipografía en Latinoamérica y particularmente en Colombia. Las cartillas son consideradas aquí como un referente crítico, por las implicaciones que se desprenden de ellas, al ser consideradas un mediador entre la escuela y la sociedad. Las evidencias se enfocan en cartillas de lectoescritura que han sido un instrumento oficial de los entes de educación nacional.

El tema de las cartillas ha sido estudiado desde diversos enfoques metodológicos por investigadores como:

- Nylza Offir García Vera, de la Universidad Pedagógica Nacional (2015), revisó los textos escolar durante la primera mitad del Siglo XX.
- Otros investigadores como Alicia Rey (2000) y Cecilia Rincón (2003), utilizan enfoques metodológicos, tales como el análisis de discurso y la hermenéutica en sus investigaciones, entrecruzando los discursos políticos, religiosos y pedagógicos, dando cuenta de determinadas concepciones del proceso de lectoescritura en Colombia.
- Cardoso (2002) desde una perspectiva política, señala las diferentes denominaciones que han recibido los libros dedicados a la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura.
- En otros enfoques Escolano (2001) reflexiona sobre la manualística, que según éste mismo autor, es el conjunto de prácticas y desarrollos teóricos que se han configurado el torno al diseño, producción y uso de los manuales destinados a reglar la enseñanza.

Para comprobar algunos aspectos de la hipótesis se han ordenado categorías que cobijan las cartillas que son un cuaderno pequeño impreso que contiene las letras del alfabeto y los primeros rudimentos para aprender a leer y a escribir. Ya que las cartillas tenían diferentes funciones se han categorizado, según Cardoso (2001) en:

- Catón: libro compuesto de frases y periodos graduados y cortos para ejecutar en la lectura a los principiantes,
- Citolegías: método de lectura práctico sin deletrear para uno de las escuelas primarias con aprobación eclesiástica.

La investigación está hallando características relacionadas con el uso de la palabra escrita y de la imagen que soportan la hipótesis. Según esto, las cartillas tienen elementos constitutivos de mensajes visuales, tales como la tipografía y sus enunciados verbales, que han servido con propósitos de alfabetización o mediación según Karen Neijl en un documento de la UNESCO (1961). La imagen con los discursos visuales según investigación de Lourdes García Alonso (SF), y La imagen como escritura según Antonio Pantoja Ch. (2005). La lectura de la imagen "fija" y la imagen en movimiento como experiencia previa en el dominio de la convención escrita, noción apoyada en Fabio Jurado Valencia (SF), quien afirma que no solo leemos textos lingüísticos-verbales si no también icónico-visuales.

La presente investigación sigue procedimientos etnográficos mediante la aplicación de instrumentos de recolección de datos, tales como la indagación verbal y la entrevista semi-estructurada y la visita a sitios de interés como anticuarios, bibliotecas y coleccionistas privados en diferentes ciudades del país.

Se han recabado datos a través de instrumentos que proporciona la pesquisa histórica, en fuentes tales como Cardoso (2001), que muestran a las cartillas como un instrumento de control político y moral, pues el hecho de que éstas fueran recomendadas bien por la Secretaría de Instrucción Pública o por los representantes de la iglesia, indican que fueron consideradas, como instrumento mediador y catalizador.

Es así como ha sido posible detectar algunos patrones en las características editoriales y en las formales que apoyan la idea de la tipografía como un proceso arbitrario. Por ejemplo, en la revista denominada "Nacho", de la editorial Susaeta se aprecia ininterrumpidamente que desde las ediciones de 1972 hasta las actuales, el uso de la tipografía es de tipo script, o sea que se emula la escritura a mano mediante rasgos muy sencillos. Lo que destaca en estas es que su método de transmisión de ideas es el silabario, lo que proporciona nociones fragmentarias de las palabras y reduce a componentes fonéticos los conceptos.

Ecosistema transmedia mediado por la experiencia estética y la co-creación para la identificación, reconocimiento y valoración del patrimonio

Presentación de póster

Carlos Beltrán Arismendi/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Transmedia, patrimonio, co-creación, experiencia estética

A partir de la convención de la UNESCO sobre la protección del patrimonio en 1972 (Unesco 1972), se han venido adelantando acciones en el ámbito nacional que buscan la protección del patrimonio cultural y natural de valor universal excepcional, tal como lo estipula dicha convención; ejemplo de ello es la declaratoria del paisaje cultural cafetero como patrimonio de la humanidad, expedida por la Unesco en 2011 y el Santuario de flora y fauna de Malpelo inscrito en 2006. Sin embargo, para aquellos bienes patrimoniales menos relevantes en el ámbito internacional, pero de gran interés en el contexto local y regional no existen mecanismos efectivos que viabilicen su identificación, reconocimiento y valoración. Falencias como la ineficiencia en los sistemas de registro de los bienes patrimoniales, la escasez de escenarios que promuevan en las comunidades la singularidad de su memoria y territorio, y la imposibilidad de acceder a estrategias de creación y consumo de contenidos patrimoniales acordes a características demográficas específicas para cada comunidad; contribuyen a la pérdida de diversidad cultural producto de la subvaloración de la identidad local frente a otras culturas globalizadas, dando como resultado el abandono de bienes patrimoniales que se resignan al deterioro y desaparición.

Como estrategia para mitigar los efectos del bajo índice de identificación, reconocimiento y valoración del patrimonio, se contempla el diseño de un ecosistema transmedia a partir de adaptaciones conceptuales del modelo operacional de transmedia conformado por plataformas, contenidos y audiencias, donde todos los componentes del ecosistema funcionen de manera interdependiente, permitiendo el alcance de diversos públicos a partir de la caracterización de grupos demográficos.

Referencias

Castells, M. (2009). Comunicación y Poder. Madrid: Alianza Editorial.

García Canclini, N. (1995). Consumidores y Ciudadanos. 1995. México D.F.: Editorial Grijalbo.

Hernández Pérez, M.; Grandío Pérez, M. M. Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de Battlestar Galactica (2003-2010). En: Área Abierta No 28. Marzo 2011, pp 1-20.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU press.

Klastrup, L., & Tosca, S. (2004). *Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design*. *Proceedings of the International Conference on Cyberworlds 2004*, (pp. 409-416).

Ryan, M. L. (2014). *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media- Conscious Narratology*. En Ryan, M.L. & Thon J.N. (eds.) *Storyworlds across Media. Toward a Media- Conscious Narratology* (pp. 25-49). Lincoln: University of Nebraska Press.

Scolari, C. (2014). *Narrativas Transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital*. En J. Celaya. (Ed.), *AC/E Anuario AC/E de Cultura Digital* (pp. 71-81). Madrid, España: Acción Cultural Española.

Unesco. (1972). *Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural*. whc.unesco.org. Paris.

Wolf, M. J. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.

Representación del espacio arquitectónico, diseño, visualización y expresión post-digital

Presentación de póster

Luis D. Cardona Jiménez/ Maestría en Diseño y Creación

Palabras clave: Diseño, representación, visualización, espacio arquitectónico digital

El siguiente resumen presenta el avance en la indagación y construcción del marco de referencia de la investigación “Diseño, visualización, expresión y representación del espacio arquitectónico en la era post-digital. La experiencia del diseño computacional en la práctica de la arquitectura”.

Desde la irrupción y aplicación de los adelantos de los medios digitales en los procesos de diseño y creación en arquitectura, los ámbitos académicos y profesionales han encontrado alternativas, posturas y desarrollos para la adopción de la tecnología digital, la cual, ha propiciado cambios en las formas de trabajo y en los abordajes del problema arquitectónico definiendo interesantes posibilidades en la imaginación y creación arquitectónica.

Gracias a la preocupación de académicos e investigadores en arquitectura se han buscado formas y aproximaciones coherentes al estudio de la variedad de posibilidades que el diseño arquitectónico ofrece en el campo desde la incorporación de medios de diseño, creación expresión y representación digital en arquitectura, permitiendo establecer relaciones en los “nuevos” procesos y abordajes del ejercicio de la arquitectura entre finales del siglo XX y las primeras décadas del XXI.

Se ha establecido por varios autores como, Carpo, Piccon, Frazer, Menges Cache, entre otros, que estos procesos de cambio en la imaginación y procesos de diseño y creación del espacio arquitectónico se dieron a principios de la década de los 90's con la aparición de los primeros programas comerciales de CAD (Computer-Aided Design) los cuales ofrecieron oportunidades de transformación y manejo en la proyectación geométrica de espacios y edificios.

Es importante mencionar que la tradición del pensamiento arquitectónico desde sus orígenes se ha basado en la geometría euclidiana y en los sólidos platónicos, prisma, cilindro, cubo, pirámide, esfera, son figuras que se encuentran en las arquitecturas de todas las civilizaciones antiguas, las cuales se podían identificar claramente como arquetipos únicos y aislados (Fernández-Álvarez, 2014).

Como se menciona anteriormente, el inicio de la década de los años 90 es el momento en que se evidencia la transformación de la arquitectura por la incorporación de

medios digitales en sus procesos de diseño, sin embargo este cambio es resultado de procesos de investigación que desde la principios de los años 60 se dieron en laboratorios del reconocido Instituto Tecnológico de Masachusetts (MIT), donde se dieron los primeros avances en la “digitalización del diseño arquitectónico” (Sandoval Vizcaíno, 2014). Estos primeros avances en los procesos de digitalización y aplicación de tecnología digital al proceso de diseño-creación arquitectónica se puede ver en el proyecto denominado Sketchpad: A Man-Machined Graphical Communication System (1963), desarrollado como tesis doctoral por Ivan Sutherland, el cual fue reconocido como uno de los primeros conceptos de programas que permitieron la manipulación y creación de objetos gráficos a través de la interacción persona – ordenador y el cual se considera el predecesor de los programas de diseño asistido por computadora.

Posteriormente en 1976 el grupo CAD system del MIT bajo la dirección del Masanori Nagashima presenta el M.A.S. Multi-level Allocation Of Spaces, en la Tercera Conferencia Anual sobre Gráficos por Computadora y Técnicas Interactivas, SIGGRAPH 1976, realizado en Filadelfia, Pensilvania, EE.UU., como primer software de diseño asistido por computadora con el cual se marcaría el pensamiento arquitectónico de las siguientes décadas con la incorporación de los medios digitales en diseño y creación arquitectónica.

Reiteradamente se ha mencionado a los años 90 como el momento en el que se evidencia la aplicación de medios y tecnologías digitales en arquitectura. De acuerdo con Buchanan (1992), el reposicionamiento de nuevas ideas y planteamientos desencadenados por las pociões e intenciones de interpretación de nuevas preguntas y prácticas en todo al diseño incorporaron tecnologías alternativas con entornos de simulación que buscaron productos y materiales innovadores.

La práctica arquitectónica presenta un “giro digital” como lo menciona Mario Carpo en su libro “The Digital Turn in Architecture 1992 – 2012”, giro que ha permitido la incorporación de la no linealidad, las hipersuperficies, el modelado de la información, el paramétrismo, entre otras actividades en el diseño propias de la incorporación de estos medios digitales al pensamiento, imaginación y creación arquitectónica, expresadas en la representación y visualización del espacio arquitectónico. Aquí cabe mencionar de nuevo a Buchanan (1992) el cual, sin ser arquitecto, pero con una consciencia y formación en diseño nombra la arquitectura deconstructivista como una de las iniciativas arriesgadas y agresivas que contribuyen a recuperar el significado que trasmite la obra arquitectónica. Es indispensable resaltar que durante esta década (1990) se dieron los principales desarrollos de la llamada arquitectura deconstructivista, la cual 25 años después sigue aportando nuevas formas de pensar, vivir y proyectar la arquitectura desde miradas multidisciplinares.

Lo anterior muestra nuevas posturas frente a los procesos de diseño y el papel de los arquitectos frente a la solución del problema del espacio habitable. Como tema importante y paralelo a los primeros desarrollo digitales en arquitectura es interésate

referenciar el texto "Designerly Ways Of Knowing" de Nigel Cross en 1980 donde puede leer la postura del arquitecto frente a su rol y expectativa en los procesos de diseño, presentado ideas del estudio adelantado por Lawson entre 1979 y 1980 en el Royal College of Art, que menciona como los arquitectos obstinados por lograr el resultado deseado utilizaron estrategias centradas en la solución, enmarcadas en momentos de transición y cambio del pensamiento tradicional en arquitectura.

La investigación en proceso se ha estructurado y concentrado en la construcción de un marco temporal a partir de una revisión, estudio y análisis de documentos teóricos recientes, a través de los cuales se está construyendo una línea de tiempo para leer gráficamente los momentos más importantes del llamado "giro digital en arquitectura" la cual sirva como herramienta de comparación y visualización en la transformación del proceso de diseño y las posibilidades de creación arquitectónica post-digital en y para el siglo XXI en el contexto de las humanidades digitales.

Referencias

- Allen, S. (2009).** *"Velocidades terminales" en La digitalización toma el mando. Barcelona: Gustavo Gili.*
- Amado, R. (2007).** *La arquitectura como interfaz. En Arte, Arquitectura y Sociedad_ Digital (págs. 107-109). Barcelona: Universitat de Barcelona/ESARQ-UIC.*
- Baltazar, A. (2009).** *Cyberarchitecture: the virtualisation of architecture beyond, Tesis doctoral. University College London, UCL.: The Bartlett School of Architecture.*
- Buchanan, N. (1992).** *Wicked Problems in Design Thinking paper. Design Issues, 5-21.*
- Carmo, M. (2013).** *The Digital Turn in Architecture 1992 - 2012. Chichester, UK: John Wiley & Sons Ltd.*
- Cross, N. (1982).** *Designerly Ways Of Knowing paper. Design Studies, 221-227.*
- Fernández-Álvarez, Á. J. (2014).** *Riding the cloud. Information and architectural representation in the post-digital age. EGE: Revista de Expresión Gráfica en la Edificación, , 159-166.*
- Ortega, L. (2009).** *La digitalización toma el mando. Barcelona: Gustavo Gili.*
- Peries, L. (2016).** *Estereotomía y topología en arquitectura. Buenos Aires: Editorial de la Universidad Nacional de Córdoba.*
- Piccon, A. (2010).** *Digital Culture in Architecture. Basilea: Birkhäuser.*
- Sandoval Vizcaíno, M. (2014).** *Herramientas de diseño y arquitectura, la relación intrínseca entre herramientas y diseño . Revista Legado de Arquitectura y Diseño, 39-56.*

Red de turismo sostenible en el paisaje cultural cafetero

Presentación de poster

Alejandro Mendoza Muñoz/ Maestría en Diseño y Creación

Palabras clave: Diseño participativo, diseño Interactivo, patrimonio, turismo sostenible, Paisaje Cultural Cafetero

Existe un paisaje agroproductivo en Colombia conocido como eje cafetero, el cual se ha caracterizado por desarrollar la actividad del cultivo y beneficio del café y que en los últimos años ha pasado a ser uno de los principales destinos turísticos del país por haber sido reconocido como Paisaje Cultural Cafetero Colombiano (PCCC), un paisaje cultural único en el mundo, que en el año 2011 fue declarado por la UNESCO como patrimonio cultural de la humanidad. En ese paisaje existe un conjunto de 51 municipios con características geográficas y ambientales especiales, que mediante una red de caminos y una arquitectura de bahareque de guadua, han crecido desde mediados del siglo XIX varias generaciones de caficultores y familias que con los años han llevado a cabo prácticas y manifestaciones socioculturales, que hoy por su singularidad ha sido reconocido como patrimonio biocultural.

El turismo representa el 60% de las exportaciones de servicios en Colombia y el gobierno nacional está impulsando el desarrollo de esta actividad a través de la conformación de 12 corredores turísticos entre los que se encuentra el corredor del eje cafetero. El auge del turismo implica mayores ingresos para empresas y familias relacionadas con la prestación de servicios turísticos, de esta forma el impacto económico que promete el turismo traerá cambios importantes para la región, ya que uno de cada 12 empleos son generados por esta industria . Podríamos anticipar que el auge de esta actividad también pone en peligro la preservación del patrimonio cultural en el PCC, esto causado por distintos factores pero principalmente por al riesgo existente a la falta de relevo generacional de los caficultores, así como por los cambios realizados en el uso de la tierra y en las actividades propias del paisaje cultural en búsqueda del desarrollo del turismo, lo que además implica una mayor cantidad de contaminación ambiental por desechos solidos y líquidos, entre otras situaciones.

En Colombia la ley exige que para desempeñarse como guía turístico es necesario cumplir con los deberes de la Norma Técnica Sectorial donde se definen los requerimientos para lograr la certificación. Entre los deberes que se encuentran en la Norma y que deben cumplir los guías turísticos está: "ilustrar sobre el patrimonio a través de los atractivos turísticos, naturales, culturales, tangibles e intangibles, de acuerdo con el guión establecido". Es preocupante la falta de guías turísticos certificados que atienda la demanda de servicios para el turismo que esta llegando al país, y además que muchos de los que están disponibles tienen dificultades al desempeñar su labor en ingles.

Esta situación como experiencia del turista trae consecuencias negativas que afectan la percepción emocional y el conocimiento que tengan al interactuar con la cultura y el ambiente, puesto que un elemento clave dentro de la experiencia del los turistas es la información que tienen al interactuar con el contexto de un lugar específico.

Esta información puede ser recolectada antes o en determinados momentos durante interacción con el lugar y es determinante para que el usuario alcance sus metas y logre una respuesta emocional positiva. Como afirma Hekkert, las interacciones con un producto ayudan a una persona a alcanzar una meta o pueden obstruirla de alcanzar esa meta, y así llevar a varias respuestas emocionales (Hekkert & Chifferstein, 2008). Estudiar las interacciones que tienen turistas con el contexto y determinar las variables determinantes es una información clave para satisfacer las necesidades de los usuarios y de esta manera generar desarrollo económico y una percepción positiva de la experiencia.

Desde hace algunos años se ha venido hablando del Pensamiento del Diseño (Design Thinking) como una estrategia de innovación capaz de solucionar problemas al involucrar diversas fuentes de información generadas a partir de la interacción entre las personas y un ambiente. Para Tim Brown, el Design Thinking es una disciplina que usa la sensibilidad y los métodos del diseñador para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo tecnológicamente factible y con una estrategia viable de negocios que se puede convertir en valor para el cliente y en una oportunidad de mercado (Brown, 2008).

De esta manera, se propone usar los conceptos del Pensamiento del Diseño para trabajar colaborativamente con un grupo de guías turísticos comprometidos con mejorar la calidad de vida de su comunidad y de los productos y servicios ofrecidos, puede ser una herramienta para encontrar la inspiración, ideación, e implementación, como punto de partida para establecer una solución acorde a las necesidades de una comunidad particular. En la búsqueda de un turismo sostenible, la relación económica, social y ambiental, requiere soluciones desde la cultura que apoyen el proceso de identificación y valoración de las singularidades culturales en la región cafetera y comprender las perspectivas emocionales de los visitantes y de los pobladores que podrían generar conocimientos y estrategias para elaborar soluciones interactivas en el diseño de experiencias que beneficien a las poblaciones y a los visitantes para lograr un turismo responsable, amigable y sostenible.

Esto representa una necesidad de cambio y al mismo tiempo un requerimiento, donde tanto los destinos como sus productos tengan presente los impactos positivos y sobretodo los negativos que sus acciones puedan generar, con el propósito de que los dirigentes y la misma comunidad tome conciencia de cómo lograr un turismo sostenible con responsabilidad y con acciones prioritarias que beneficien el desarrollo de la localidad.

Se propone así diseñar un prototipo para una solución en la que los usuarios puedan tener la experiencia a partir del uso de una aplicación interactiva para celular que permite acceder a recorridos, historias y memorias desde cualquier lugar y lograr la coordinación con guías turísticos locales para que la aplicación sea útil como herramienta para generar contenidos y como fuente de ingreso para cualificar la experiencia del recorrido de manera interactiva y accesible a diversidad de usuario y en varios idiomas.

La investigación se fundamenta en el diseño de la experiencia creando a la vez apropiación de contenidos turísticos con los mismos pobladores, quienes serán los gestores del proyecto. La pertinencia de el estudio se da con base en que la actividad turística en Colombia se ha incrementado y es una alternativa económica para el posconflicto, logrando en el año 2016 la entrada de más de 5 millones de turistas, una cifra sin precedentes en la historia del país. Desde el punto de vista económico, esta situación es muy alentadora puesto que muchos destinos y regiones del país han visto una luz de esperanza al ver como llegan viajeros tanto a visitar sus pueblos y monumentos, como a comprar sus productos y servicios. Sin embargo ésta situación tiene un alto riesgo por el impacto negativo que dicha actividad genera por la pérdida de valores culturales y ambientales sino se controla el turismo masivo que es muy destructivo y no se toman las medidas necesarias para evitarlo.

En ese sentido la intención de esta investigación es aportar conocimiento para el diseño de experiencias, basado en servicios de guianza desde las comunidades que habitan el Paisaje Cultural Cafetero, por medio de una solución, que requiere el diseño y validación de un prototipo de aplicación móvil, la cual se propone para gestionar la información relacionada con el contenido de un turismo sostenible y responsable con el medioambiente y con la sociedad, que se caracteriza por contribuir desde el diseño a la experiencia de los visitantes mediante contenidos interactivos elaborados con la idea de mitigar los impactos negativos que la práctica del turismo pueda generar. De esta manera se espera que las personas de la comunidad y los turistas logren un mayor entendimiento y valoración del lugar, su población y sus costumbres, con el propósito proporcionar el conocimiento necesario para mejorar la interacción entre las personas que habitan y visitan los lugares para fomentar mediante el diseño de experiencias la cualificación y preservación del patrimonio biocultural de los destinos turísticos.

Referencias

- Muñoz, C. (2015). *La sostenibilidad del paisaje cultural cafetero como patrimonio cultural de la humanidad: una mirada desde los procesos de hibridación en la cultura cafetera. Sinapsis (7), 73-84.***
- Mayorga C., D. A. (2015). *Paisaje Cultural Cafetero, Patrimonio de la Humanidad. La cuestión del discurso patrimonial en contraste con el paisaje de la cultura. Territorios, 32, 35-59.***

Manzini, Ezio. "New Design Knowledge." *Design Studies* 30, no. 1 (January 2009): 4-12.

García, M. (2014). *Una mirada a la percepción de la demanda turista del paisaje cultural cafetero en el departamento del Quindío*. *Sinapsis* (6), 85- 104.

Gómez, A. (2015). *Modelo de Diseño para la valoración y apropiación social del Patrimonio en El Paisaje Cultural Cafetero Colombiano*. *Revista KEPES Año 12 No. 11 enero-junio 2015*, págs. 117-138

Morelli, Nicola. *Product/Service Systems: A Methodological Exploration*. *Design Issues*, Vol. 18, No. 3 (Summer, 2002), pp. 3-17

Moggridge, B., 2006. *Designing Interactions*. MIT Press.

Normann, R., 2002. *Service Management – Strategy and Leadership in service bussiness*. 3 ed. Chichester, UK: Wiley.

Chase, R.B., 2004. *It's time to get to firs principles in service design*. *Manage service quality*. 126-128.

Viladas, X., 2010. *El diseño a su servicio*. Barcelona: Index Book.

Bonsiepe, Gui., 1998. *Del Objeto a la Interfase*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Instituto colombiano de Normas técnicas y certificación ICONTEC. 2014. *Norma Técnica Sectorial Colombiana NTS-NT 001 – Requisitos de sostenibilidad para destino turístico*.

Instituto colombiano de Normas técnicas y certificación ICONTEC. 2014. *Norma Técnica Sectorial Colombiana NTS-NT 002 – Requisitos de sostenibilidad para Establecimientos de Alojamiento y Hospedaje*.

Ministerio de Comercio Industria y Turismo. 2014. *Plan sectorial de turismo 2014-2018*.

Ministerio de Comercio Industria y Turismo. 2015. *Resolución 3860*.

Consejo Nacional de Política Económica y Social. 2014. *Política para la preservación del Paisaje Cultural Cafetero de Colombia - Conpes 3803*.

Olivares, J., 2016. *Turismo en el Paisaje Cultural Cafetero de Colombia*. Trabajo de Grado. Escuela Universitaria de Turismo de Zaragoza. Universidad de Zaragoza.

Gonzalez Velez, Estefania. *Ecosistema de las industrias culturales en Colombia* (2013)

Obando, J., Ochoa, F., Duque, Rosa., Rozo, E., Villada, I., 2010. *Enfoque metodológico para la formulación de un Sistema de Gestion para la sostenibilidad en destinos turísticos*. *Anuario Turismo y Sociedad*, vol. xi, noviembre 2010, pp. 175-200. *Turismo y Sociedad*. Universidad Externado de Colombia

"Métodos de Investigación Para El Diseño de Producto - Blume." Accessed March 4, 2017. <http://www.blume.net/catalogo/1105-metodos-de-investigacion-para-el-dise-no-de-producto-9788498017120.html>.

<http://www.inalde.edu.co/sala-de-prensa/revista-inalde/detalle-blog/ic/la-proxima-revolucion-industrial-sera-verde/icac/show/Content/>

Leopold, L. B., F. E. Clarke, B. B. Hanshaw, and J. E. Balsley. 1971. *A procedure for evaluating environmental impact*. U.S. Geological Survey Circular 645, Washington, D.C.

El ruido urbano y ambiente sonoro en la zona centro de la ciudad de Manizales, 2017

Presentación de póster

David Leonardo Proaño/ Maestría en Diseño y Creación

Palabras clave: Sonido, cartografía sonora, contaminación acústica, mapa interactivo

El problema

El ruido urbano es uno de los problemas ambientales propios de las ciudades contemporáneas. El ruido constituye un factor de contaminación ambiental que afecta a nivel individual y las interacciones sociales cotidianas. Para ello, se han propuesto legislación para regular el mismo pero los gobiernos aún no logran estos propósitos como ocurre en la carrera 23, zona centro de la ciudad de Manizales donde el ruido emerge de forma permanente como son: publicidad comercial con alto volumen, carros y motocicletas, de la gente que permanece en la calle, cafés, bares, otros. La investigación en el campo se encuentra en la actualidad orientada a analizar el ambiente sonoro desde un punto de vista integral y se basa en el concepto de paisaje sonoro, según el cual el sonido no es entendido como un mero elemento físico del medio, sino como un elemento de comunicación e información entre el hombre y el medio urbano. (González y Santillán: 2006).

Objetivo General

Analizar el ruido urbano como problema ambiental y el ambiente sonoro desde un punto de vista integral o de paisaje sonoro como elemento de comunicación e información entre los actores sociales que transitan y habitan la carrera 23, zona centro de la ciudad de Manizales. 2017

Sobre las nociones de ruido y sonido

Es pertinente establecer una marcada distinción entre ruido y sonido, pues toda actividad realizada produce en mayor o menor nivel un efecto sonoro. La diferenciación entre ambos conceptos está ligada a la subjetividad y al contexto. El sonido tiene una armonía, un mensaje y un tiempo, mientras el ruido carece de estos elementos. Existe una amplia diversidad de definiciones sobre sonido y ruido, pero todas de alguna manera desembocan en que el ruido es cualquier sonido (incluso la música) que perturba al ser humano y el desarrollo de sus actividades (Rodríguez, 2015: 3).

El sonido es aquel que nos trasmite información, ideas, sensaciones, y nos permite comunicarnos con el entorno, el ruido es aquel que interrumpe nuestra comunicación,

es ajeno a nuestro interés, causa molestia, es nocivo, desagradable, y por tanto contamina nuestro ambiente. Esta sustancial diferencia está marcada por una valoración subjetiva, de quién define y percibe cuando el sonido es molesto, y ello da lugar a que el sonido se convierta en ruido (OSMAN, 2010: 7-8; De Gortari, 2013: 59-63; González y Santillán, 2006: 40).

Metodología

El estudio es mixto porque conjuga técnicas cualitativas y cuantitativas: Se analizan percepciones y significados sociales sobre el ruido como problema ambiental y el ambiente sonoro como una forma de comunicación en información entre los actores sociales que transitan y habitan la carrera 23 de la ciudad de Manizales.

Las técnicas cuantitativas se orientan a la medición acústica: nivel de ruido, nivel sonoro, sonoridad mediante la técnica del recorrido sonoro el relevamiento de datos objetivos.

Referencias

- Baron, Robert Alex (1980), *La tiranía del ruido, México, fce.***
- Casas-García, O., Betancur-Vargas, C. M., & Montaña-Erazo, J. S. (2015). *Revisión de la normatividad para el ruido acústico en Colombia y su aplicación. Entramado, 11(1).***
- Guerra, S. L. (2010). *Pensar el sonido: una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico. Universidad Nacional Autónoma de México.***
- Jaramillo, A. M. J. (2007). *Acústica: La ciencia del sonido. ITM.***
- MacEachren, A. M., & Taylor, D. R. F. (Eds.). (2013). *Visualization in modern cartography (Vol. 2). Elsevier***

Narraciones Transmedia de Identidad como herramienta de emancipación en nativos Digitales de la ciudad de Cali

Presentación de póster

Rodrigo Raymond Correa/ Maestría en Diseño y Creación

Palabras clave: Decolonialidad, nativos digitales, transmedia, identidad, diseño interactivo

Preguntarnos por el ser Latinoamericanos y el compromiso del diseño y del diseñador en este territorio y sus distintas culturas nos llevan a tocar necesariamente la reflexión por la colonialidad y la necesidad de trascender en una decolonialidad, asunto ya planteado y citado por autores como Boaventura Santos do Sousa, Eduardo Restrepo, Axel Rojas, Arturo Escobar, entre otros. Y la necesidad imperante de plantearnos un diseño de lo humano.

En palabras de Restrepo y Rojas:

“la decolonialidad supone un proyecto con un calado mucho más profundo y una labor urgente en nuestro presente; supone subvertir el patrón de poder colonial, aun luego de que el colonialismo ha sido quebrado.”

Continuando con lo planteado por Restrepo y Rojas podríamos decir que esta reflexión se torna más compleja desde la relación directa que se plantea de la modernidad y la colonialidad y su relación de constitución mutua. Al definir entonces lo moderno se define, también, lo no moderno, adentrándonos en una narración, en un relato civilizatorio en nombre del cual se intervienen territorios, grupos humanos, territorialidades, etc. Podríamos hablar de una “verdad” que se impone a las otras formas de ser.

Se plantea, pues, como un elemento de inflexión decolonial el descentramiento de las narrativas Eurocentricas de modernidad. Escobar plantea un “Diseño para las transiciones” y en el un “Discurso para la Transición”, donde imaginario, relato y narrativas tienen una relación intrínseca. Y citando a Berry (1988), se plantea la necesidad de un nuevo “relato”, por la ineficiencia del existente, haciendo necesario reinventar lo humano, de un nuevo diseño de lo humano.

Pretender un diseño de lo intangible, en especial los imaginarios colectivos de ciudad, solo se hace posible a través del diseño de interacción, es decir, diseño de lo tangible para diseñar lo intangible. Asumiendo lo intangible no necesariamente como lo material, sino, metiendo en esta consideración el diseño interactivo. Como lo plantea Hekkert y Schifferstein, se usan los sentidos para percibirlo, el sistema motor para operarlo y los conocimientos previos, procesan la información y experimentan emociones.

Es justamente a través de los sentidos y de la comprensión de las personas a las que tomamos dentro de nuestra área de interés que podemos ser conscientes de diseñar productos o servicios destinados a transformar los imaginarios, pero estos deben estar centrados en relatos, en narraciones trascendentes, donde el rol del ciudadano cobre un nuevo significado, al igual que sus espacios.

Pero para lograr el uso de la transmedia como herramienta surge la pregunta por qué tipo de contenidos narrar. Para Fortul, Se hace necesario cada vez más una apuesta por la identidad desde la diversidad, este podría ser considerado un factor necesario para la emancipación.

“La diversidad es combustible de vitalidad y creatividad para el desarrollo. Su fuente nutricia es la identidad, no como patrimonio codificado, sino como permanente invención de la sociedad que procesa sus tendencias internas y recibe y asimila las influencias externas. Las combina, las recrea y las transforma, no como actitud contemplativa hacia un pasado estático, de grandes o pequeñas tradiciones, sino como una síntesis animada y jamás concluida.” (Fortul 2003)

Y la identidad habla del territorio, de las costumbres, de las expresiones culturales y, sin lugar a dudas, de su historia. Pero las formas de acercarnos a la realidad, de relacionarnos con el espacio es cada vez más digital, parafraseando a Lynch, está más “mediada” por el “Ciberespacio”. Tanto así que para Pernsky debemos hablar del Nativo Digital, es decir, de aquellas personas que desde muy temprana edad tuvieron contacto con dispositivos digitales y argumenta que su forma de aprender es diferente.

En el contexto de esta investigación quiero estudiar las posibles transformaciones del Nativo Digital de una ciudad Latinoamericana como lo es Cali para poner a prueba narraciones transmedia centradas en la identidad como herramienta de transformación de imaginarios para los procesos decoloniales. Respondiendo a las preguntas:

¿Cuáles son los imaginarios de colonialidad presentes en los nativos digitales?,
¿Cómo son transmitidos estos y qué paradigmas se generan?, ¿Cómo las narraciones Transmedia de identidad pueden generar procesos de decolonialidad en nativos Digitales de la ciudad de Cali?

Así partiremos de un diagnóstico de lo que llamaremos la marca colonial de una muestra de nuestra población, tomando a jóvenes universitarios con quienes se hará un estudio cualitativo enfocado en 3 momentos. 1. Observación de sus momentos de esparcimiento en los recintos universitarios. 2. Entrevista en profundidad. 3. Análisis de sus publicaciones en redes sociales de un periodo de 3 meses anteriores.

De allí se espera obtener una radiografía de su imaginario, detectando los factores que determinemos como determinantes de colonialidad. Seguido a esto haremos una

selección de contenido estructuración de narración transmedia, centrándonos en las formas de aprender y relacionarse de los nativos digitales para hacer un proceso piloto o prototipo para poner a prueba con esta población.

Por último haremos una nueva etapa de entrevistas en profundidad y seguimiento de esta población en sus publicaciones de redes sociales un mes posterior a la vivencia del transmedia.

Referencias

- Charlois, A. (2008). *La historia como proceso narrativo de construcción de sentido. Revista Signo y Pensamiento, vol XXVII, num. 53. 162-173.***
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño. Popayán, Universidad del Cauca. Sello Editorial.***
- Fortoul Villavicencio, F. (2003). *Identidad y Desarrollo. Revista Austral De Ciencias Sociales, 5-16. <http://dx.doi.org/10.4206/rev.austral.cienc.soc.2003.n7-02>***
- Galgani, J. A. (2009). *Narración e identidad. Acta literaria, (39), 25-36. doi:10.4067/s0717-68482009000200003***
- Hekkert, P., & Schifferstein, H. N. (2008). *Introducing product experience. In H. N. Schifferstein & P. Hekkert (Eds.), Product experience (pp. 1-8). Elsevier.***
- Lynch, K. (2015). *La imagen de la ciudad. Barcelona: Gustavo Gili.***
- Restrepo y Rojas (2010). *Inflexión decolonial: fuentes, conceptos y cuestionamientos. Popayan, Editorial Universidad del Cauca.***

Diseño, obsolescencia del objeto y patrimonio biocultural: Una reflexión desde la cultura y sus significados

Presentación de póster

Luisa Fernanda Zapata/ Maestría en Diseño y Creación

Palabras clave: Objeto de diseño, obsolescencia, cultura, tiempo

El diseño ha condicionado a las personas a vivir en función de modelos producidos en serie marcados por la obsolescencia, en medio del afán de perseguir la distinción personal vendida por el modelo económico del consumo coexistiendo en espacios de interacción donde se construyen relaciones objeto-sujeto que configuran la cultura.

Sin embargo, el mundo del diseño industrial experimenta un cambio de paradigma, una transición de la creación de objetos centrada en su producción y clasificación de acuerdo a su función objetiva a una comprensión de los mismos en escenarios que se encuentran en mutación, al reconocer su capacidad de crear vínculos con los individuos que hacen parte de un sistema cultural determinado mediado por una red de objetos que se alimenta y se reconstruye constantemente.

La posibilidad que tienen los objetos de atravesar el tiempo y atribuir significado a la existencia individual y colectiva abre camino a los nuevos entornos del diseño para producir sentido y construir otros mundos a través de miradas profundas al interior de los territorios y las comunidades por medio del reconocimiento de lo local a partir de “una nueva ecología de los lugares: un ecosistema en el que la cultura y la producción sean capaces de vivir y regenerarse en una relación equilibrada entre lo local y lo global” (Manzini, 2015, p. 58).

El mundo de los objetos de uso que configuran la red de interacción cultural representa la base para la sostenibilidad de la cultura material; dichos objetos posibilitan la recreación de un escenario donde es posible visibilizar sus dinámicas de vigencia y obsolescencia con el diseño como agente mediador entre el objeto, el espacio, el tiempo y la cultura.

“Los objetos son considerados mensajes tridimensionales contenedores de signos y símbolos que ofrecen al usuario una experiencia estética significativa en la medida que provocan un diálogo relacional basado en el uso, en la contemplación, en el desecho y en la creación, un ciclo interminable de materia que termina sintetizada en un solo proceso: Transformación” (Roldán, 2015, p. 41).

Los objetos, como contenedores de mensajes que activan la comunicación entre los actores de un territorio, tienen la capacidad de trascender de la función técnica a la simbólica, son el producto de una actividad proyectual cuya finalidad es la producción de sentido y se transforman al estar expuestos al contacto cultural.

Vigencia y obsolescencia en los objetos bioculturales

“El patrimonio biocultural incluye el conocimiento tradicional, la biodiversidad, los paisajes, los valores culturales y espirituales y las leyes consuetudinarias de los pueblos indígenas y las comunidades locales, que están todas interconectadas e interdependientes”. (inmip.net, 2017)

El interés de este proyecto es visibilizar y comprender los relatos que se construyen tras la interacción entre el sujeto y el objeto de uso en las actividades cotidianas de algunas comunidades de Caldas conectadas con el Paisaje Cultural Cafetero, declarado Patrimonio Cultural de la Humanidad, a partir de un ejercicio etnográfico que permita identificar algunos de los objetos asociados a esta cultura que les ha permitido perdurar en el tiempo y adquirir nuevos significados como testigos del paso de las generaciones, propiciando la ruptura del paradigma de la obsolescencia.

Este primer acercamiento se dará a partir del registro de algunos de los objetos que son mediadores y, a la vez, evidencia de las prácticas cotidianas de la zona, pues pertenecen al patrimonio biocultural, planteado aquí como uno de los campos de análisis. Este, como otros, configuran el escenario donde se establecen diálogos entre los significados que dan sentido a los objetos de uso, e identifican las funciones y dinámicas que se activan para conservar los rasgos que marcan las dinámicas de vigencia y obsolescencia en torno al patrimonio biocultural de la región.

Referencias

- Baudrillard, J (1968). *El Sistema de los Objetos*. Editorial Gallimard**
- Escobar, A (2016). *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*. Editorial Universidad del Cauca**
- Gutiérrez, A (2014). *El Sur del Diseño y el Diseño del Sur. International Colloquium Epistemologies of the South: South-South, South-North and North-South global learning***
- Gutiérrez, A (2015). *Resurgimientos: Sures como diseños y diseños otros**. *Nómadas Vol. 43***
- Krippendorff, K (2016). *Rediseñar el diseño. Una invitación a un futuro responsable*. *Infolio N°5***
- Manzini, E (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. España: Editorial Experimenta Theoria**
- Ministerio de Cultura, *Compendio de Políticas Culturales, Documento de discusión 2009***
- Roldán, AR (2015). *Prácticas Estéticas de Intervención de los Objetos. La Arqueología del Objeto como contenedor de signos. (Tesis de maestría)*. Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia**
- Sanín, JD (2006). *Estéticas del Consumo. Configuraciones de la Cultura Material. (Tesis de maestría)*. Universidad Nacional de Colombia**
- International network of mountain indigenous people INMIP. inmip.net.**

III. Línea de Investigación Diseño y desarrollo de productos interactivos

Estudio de experiencias transdisciplinares en laboratorios ciudadanos, arte digital y cocreación. Caso Caixa Mágica

Presentación oral

Luis Astorquiza Jurado/ Doctorado en Diseño y Creación

Palabras clave: Creación Digital, Arte Participación Ciudadana, Translucidez Social, Laboratorios Ciudadanos, Transdisciplinariedad, Educación, Cultura Libre

En el camino que se recorre en un estudio doctoral se presentan circunstancias que van dando forma a ese conocimiento y área de estudio ante la cual se somete el investigador, descubriendo retos y desafíos que lo confrontan con el impacto de su proyecto y los sustentos teóricos que fortalezcan las bases de su análisis. Este proyecto parte desde la necesidad de estudiar la participación transdisciplinar en procesos de creación digital, mediante los hallazgos en espacios de desarrollo y trabajo en este campo, encontrando los laboratorios ciudadanos como la convergencia de lugar e intereses de participación de una comunidad internacional de abanderados de movimientos tecnológicos, sociales y culturales.

En el desarrollo de proyectos de creación digital, por lo variado de sus áreas de aplicación, participan profesionales de diferentes disciplinas, quienes aplican sus prácticas metodológicas ajustados a sus experiencias, los laboratorios ciudadanos se han consolidado como un espacio idóneo para facilitar estos intercambios y unir esfuerzos en pro de iniciativas que desde el uso de tecnología buscan apoyar el desarrollo de las comunidades, Caixa Mágica nace en este contexto y se consolida mediante su participación en diferentes laboratorios internacionales, como un proyecto que aporta aspectos fundamentales para la investigación.

El objetivo central es la realización de un análisis que permita establecer mediante modelos metodológicos en creación digital, procesos de trabajo colaborativo e intercambio de saberes transdisciplinares, las características originadas al interior de experiencias en los laboratorios ciudadanos y de manera directa en el caso del proyecto Caixa Mágica.

El arte en pro de la creación de nuevos espacios de comunicación y expresión de nuestra sociedad, hacen de la iniciativa en estudio un importante punto de partida para el análisis y el establecimiento de pautas que guíen a futuros proyectos de creación digital. En el desarrollo del proyecto de investigación se realizó la recopilación y análisis de referentes teóricos desde variadas disciplinas y el acercamiento a

diferentes experiencias en creación digital que permitieran la identificación de aspectos fundamentales para el desarrollo de proyectos en creación digital.

Caixa Mágica y los laboratorios de innovación ciudadana

El proyecto “Caixa Mágica” empieza su desarrollo colaborativo en 2015, dentro del Laboratorio de Innovación Ciudadana de Río de Janeiro (LABICBr), bajo el nombre de “Caixa Mágica da Participação Cidadã”, buscando como principal objetivo acercar las prácticas de participación política cotidianas y comunitarias a las macro discusiones políticas. Debido a la naturaleza propia de un prototipo y considerando la esencia colaborativa y desarrollo participativo de los laboratorios de innovación ciudadana, la construcción de Caixa se enmarca en la idea de una “cultura digital experimental” (FONSECA, 2011), que se orienta más por procesos colectivos y mutantes que por un producto final definido. En el año 2017 llega Caixa Mágica al laboratorio “Ciudades que aprenden” (Openlabs.mx), incorporando nuevos colaboradores, así como un entorno de desarrollo y aplicación idóneo para la depuración de esta iniciativa.

En el contexto de Openlabs, los miembros del equipo fueron parte de discusiones acerca de cómo transformar el concepto propuesto por Caixa Mágica, más allá que solo una nueva forma digital de interactuar con diferentes personas. Por su origen colaborativo y la idea de generar la curiosidad en aquellos que descubren una señal inalámbrica a la cual cualquier persona podría conectarse, se percibió que la señal digital debería estar asociada a una forma física de presentación que también ofrezca diferentes interpretaciones y provocaciones acerca del ambiente social y político en el cual la Caixa está presente.

De esta forma la Caixa Mágica evoluciona hacia un revolucionario concepto, convirtiéndose en una plataforma de “Arte Participación Ciudadana”. El uso de simulación holográfica, video mapping en tiempo real y sensores gestuales. Con ello, la Caixa Mágica pasó de ser un concepto etéreo e inmaterial, a ser el lugar de encuentro y de diálogo de las comunidades que participan en su aplicación, busca detonar un proceso de participación que dé voz a los miembros de una comunidad. “La voz de todos”.

Arte Participación ciudadana para la transformación social

Considerar los medios tradicionales (ZHANG & HILTZ, 2003) que la comunidad ha usado en experiencias previas, son factores importantes, que permiten diseñar adecuadas metodologías para alcanzar este propósito.

La transparencia es una característica que aparece como una agenda de modernización de las prácticas en la gestión estatal para diferentes autores (KISSLER & HEIDEMANN, 2006), pero para que sea plenamente efectiva es importante que los conceptos de transparencia pública también abarquen otros aspectos además

de la apertura de datos financieros y burocráticos. El concepto de Arte Participación propuesto con la Caixa Mágica da a entender y aporta para que las bases comunitarias tengan otras formas de expresión y que la gestión pública pueda hacer esfuerzos de reconocimiento en estas formas, generando nuevas estrategias de organizaciones comunitarias que utilizan el arte como instrumentos participativos mediados por tecnología. Se puede también pensar a Caixa Mágica como un ejercicio de construcción del procomún (FERNANDEZ, ROCHA, LAFUENTE, 2013). Si la complejidad afecta a las personas, el arte interactivo tiene la capacidad de construir puentes y conectar diferentes niveles de realidad, conforme a la estética relacional de Nicolas Bourriaud (2009).

Paso siguiente en la investigación

Posterior a las pruebas de Caixa en el contexto de los laboratorios de innovación ciudadana, se han desarrollado pruebas y acompañamiento a procesos de diálogo con comunidades del pacífico colombiano, en la ciudad de Buenaventura, aplicaciones como apoyo en algunas ciudades de Brasil y se ha definido por parte de Openlabs.mx, un nuevo laboratorio para la consolidación de las iniciativas, se adelantará un proceso de estructuración y fortalecimiento de este proyecto internacional y transdisciplinar, para apoyar su documentación y llegada de manera masiva a comunidades.

El proyecto Caixa Mágica y la investigación doctoral sobre la cual se centra este trabajo, ha logrado la aceptación en una convocatoria internacional emitida por el ACT Center, Asia Culture Institute en Corea del Sur, para lo cual se sometió un plan de trabajo que permitirá el acercamiento a las comunidades y características de participación ciudadana en el contexto asiático, la exploración de procesos de creación digital en laboratorios dotados con modernas tecnologías y la posibilidad de interacción con saberes y conocimientos de investigadores de diferentes países, quienes se sumaran a esta iniciativa. De igual manera se adelanta la implementación del proyecto Caixa aplicado a comunidades con discapacidad auditiva o visual, para lo cual se explorará el uso de tecnologías de interacción que permitan nuevas maneras de dialogo y participación de este dispositivo como parte de los proyectos desarrollados desde la línea en Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente.

Referencias

- Bourriaud, N. (2009). *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, 13-14.**
- Fernández, Adolfo Estalella & Rocha, Jara; Lafuente, Antonio. *Laboratorios de procomún: experimentación, recursividad y activismo. Teknokultura*, v. 10, n. 1, p. 21-48, 2013.**
- Fonseca, Felipe. *Laboratórios do Pós-Digital*. 2011.**
- Kissler, Leo & Heidemann, Francisco G. *Governança pública: novo modelo regulatório para as relações entre Estado, mercado e sociedade?*. *Rev. Adm. Pública* vol.40 no.3 Rio de Janeiro, May/June 2006.**
- Lafuente, Antonio. *Laboratorios ciudadanos: conocimiento expandido, ciencia colateral y política experimental*, 2015. Acceso: 21 ene 2017.**
- Zhang, Y., & Hiltz, S. R. (2003). *Factors that influence online relationship development in a knowledge sharing community*. *AMCIS 2003 proceedings*, 53.**

Programar el mundo en el contexto de las tecnologías libres y las culturas Hacker-Maker. Caso de estudio: Hitec Lab

Presentación oral

José D. Cuartas Correa / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Culturas hacker y maker, Tecnologías libres, Arqueología de medios, Programación de software, Desobediencia tecnológica, Laboratorio hipermedia de tecnologías para la comunicación

Esta tesis se interesa en identificar las oportunidades creativas que les puede ofrecer a los diseñadores y creadores, el uso de la programación de computadoras y de las tecnologías libres en el ejercicio de su quehacer profesional. Para esto se analizan algunas tecnologías creadas en el seno de las culturas Hacker-Maker que pueden empoderarlos e inspirarlos. También se exploran posibles oportunidades creativas que pueden surgir cuando diseñadores, artistas y creadores dejan de ser consumidores pasivos de tecnologías para el ejercicio de su quehacer profesional. Se identifica además, la necesidad de crear y explorar estrategias para que ellos puedan tener más control sobre las tecnologías que usan, para adaptarlas a las necesidades específicas en sus procesos creativos. Sobre todo tecnologías libres, ya que estas proporcionan una nueva e interesante ruta de acceso a una práctica alternativa del diseño, y le da al diseñador una gran cantidad de retos interesantes y de oportunidades creativas.

Como caso de estudio, se analizan las dinámicas del laboratorio Hipermedia de Tecnologías para la Comunicación, iniciativa impulsada por la agenda investigativa de este tesis doctoral. Allí se puede evidenciar la articulación del uso de la programación, de tecnologías libres, y de metodologías provenientes de las culturas Hacker y Maker.

La agenda investigativa que sigue esta tesis doctoral se basa en dos tipos de aproximaciones: una basada en arqueología de medios y análisis documental, mientras que la otra es de tipo empírico-analítica. Para la primera aproximación se hace una arqueología de medios en torno a los orígenes de algunas de las tecnologías libres y privativas para identificar su alcance y utilidad en el ámbito del diseño-creación, y análisis documental en torno a las culturas Hacker y Maker. La segunda aproximación tiene un carácter experimental, la cual se llevó a cabo paralelo a las dinámicas de investigación y creación al interior del laboratorio Hipermedia. Allí se desarrollaron una serie de prototipos que sirven de ejemplo para mostrar cómo se puede ayudar a empoderar a los diseñadores y creadores, haciendo uso de tecnologías libres y promoviendo el ejercicio del diseño desde una perspectiva fundamentada en las culturas Hacker y Maker.

Se usaron tres tipos de instrumentos metodológicos diferentes, pero complementarios, para construir esta tesis. Uno de ellos es una arqueología de medios la cual se usó en los dos (2) primeros capítulos de esta tesis, como una estrategia para contextualizar al lector en torno a las temáticas de las tecnologías libres y las culturas Hacker y Maker. El segundo instrumento es un análisis documental el cual se usó para construir los capítulos III y IV en torno al dilema de programar o ser programados, y el fenómeno de la obsolescencia programada y la desobediencia tecnológica. Para estos dos primeros instrumentos, los criterios de selección de fuentes se basó en rastrear a profundidad algunas menciones hechas por expertos como Bret victor (2013a), Jake Elliott (2008), Stewart Brand (1988), Steven Levy (2010) y Daniel Rodríguez (2011).

El tercer instrumento es una aproximación de corte empírico analítica, en torno al caso de estudio del Laboratorio Hipermedia de Tecnologías para la Comunicación, en la Fundación Universitaria Los Libertadores. La población que se eligió fueron estudiantes de diseño gráfico. Y la muestra que se usó fueron estudiantes de diseño gráfico cursando espacios académicos de diseño multimedial y programación de videojuegos entre el año 2013 y 2016 en la Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.

Para darle nombre a esta tesis se usó el concepto de “mundo” que hace referencia a la noción de creación como un acto para establecer orden fuera del caos. El cual proviene de la traducción del término griego “kósmos”. Así pues para esta tesis “Programar el mundo” hace referencia a una acto de construcción o de creación de herramientas que ayuden a empoderar a creadores, artistas y diseñadores para que no sean consumidores pasivos de software y tecnologías privativas, sino que puedan participar en el proceso de darle forma a las herramientas y tecnologías que usan para crear.

Uno de los objetivos de esta tesis es la de hacer una invitación y una provocación para ejercer el derecho a mal utilizar la tecnología. Siguiendo la postura del diseñador y artista finlandés Erkki Kurenniemi, quien manifestaba que la tecnología no tomará el control, siempre y cuando, la podamos mal utilizar. Kurenniemi (2003, en Taanila, 2003, 12:21). Y es que el control se pierde cuando la postura del diseñador es la de adoptar tecnologías. Ya que en este caso, el diseñador queda a merced de herramientas que no fueron pensadas particularmente para cumplir con sus necesidades, obligándolo a adaptarse a la herramienta que adopta. Lo cual va en detrimento de los procesos creativos y de innovación (sobre todo en las áreas del diseño, el arte y la comunicación). Al usuario le trae más ventajas que desventajas, asumir la postura de “adaptar tecnologías” frente a la opción de adoptar. Y aunque adaptar implica mayor trabajo y responsabilidad por parte del usuario, le ofrece mayor autonomía bajo una lógica descentralizada. Mientras que adoptar lo convierte en un usuario más dependiente, bajo el modelo centralizado al que obedece lógica del software propietario.

Esta tesis es también en parte autobiográfica, ya que está construida a partir de algunos ejemplos que tienen origen en mi experiencia personal, en experiencias vividas durante mi vida, que me dan pistas para proponer rutas de trabajo, para llevar a cabo iniciativas como la del laboratorio Hipermedia, un espacio para la experimentación basada en el modelo de la innovación abierta, haciendo uso de tecnologías libres para la creación de estrategias comunicativas hipermedia (Hitec Lab, 2014).

Gracias a los resultados obtenidos con la implementación del Laboratorio Hipermedia estoy convencido de que si se provee el entorno adecuado para la invención y la creación, sembrando las semillas correctas, se puede cosechar futuras generaciones de diseñadores con aptitudes para domesticar las tecnologías y apasionados por crear e innovar.

Se logró evidenciar que cuando se aplica en el contexto de las escuelas de diseño la filosofía Hacker y Maker, se evidencia transformación en la manera como los diseñadores se apropian de las tecnologías, debido a una mayor comprensión de lo que hacen y se despierta en ellos una postura crítica y propositiva. Es por esto que se identifica la necesidad de proponer el "Hacker Thinking" definiéndolo como una estrategia para acercarse a los problemas y de resolverlos, en donde la creatividad, la recursividad y la perseverancia hagan de la tecnología un recurso maleable, el cual se pueda moldear a las necesidades específicas del diseñador o creador.

Referencias

- Brand, S. (1988).** *The Media Lab: inventing the future at MIT.* New York, N.Y., U.S.A: Penguin Books.
- Elliott, J. (2008).** *The Last HOPE: Dirty New Media - Art, Activism, and Computer Counter-Cultures.* [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iFIwzB1WKz8>
- Hitec Lab. (2014).** *Laboratorio Hipermedia de Tecnologías para la Comunicación.* Recuperado de <http://www.hiteclab.co.nr/>
- Levy, S. (2010).** *Hackers: Heroes of the Computer Revolution - 25th Anniversary Edition.* Sebastopol: O'Reilly Media.
- Rodríguez, D. (2011).** *Ceros y unos: la increíble historia de la informática, Internet y los videojuegos.* Madrid: Ciudadela Libros.
- Taanila, M. (2003).** *The Dawn of dimi [DVD].* Documental.
- Victor, B. (2013a).** *Bret Victor The Future of Programming [Archivo de video].* Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8pTEmbeENF4>

Sincronías y paradojas del desarrollo de la animación 3D en Colombia y España

Presentación oral

Camilo Hermida Benítez / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Diseño, animación 3D, tridimensional, audiovisual, digital

En los últimos años se percibe un interés de las industrias digitales por la animación tridimensional en diferentes medios como la publicidad, la televisión, el cine y el arte entre otros campos revisados por Martínez (2009). En este momento es normal que toda la producción de una pieza audiovisual sea tridimensional digital, como lo expresaba anteriormente Pompa (1996). El crecimiento de la animación en 3 dimensiones en el mundo y en Colombia es evidente y es respaldado por diferentes espacios institucionales, gubernamentales, académicos, comerciales y por realizadores experimentales e independientes, que trabajan en la producción de obras animadas.

No obstante a pesar de la inversión del estado y del interés de los creadores, se observa un lento desarrollo técnico y conceptual en obras y piezas de animación 3D en nuestro territorio. En comparación con otros países de la zona y específicamente con un país como España, estamos con un retraso en producciones de impacto internacional y producciones cinematográficas lucrativas.

Introducción

A partir del trabajo de pasantía realizado en el 2017 en la Universidad Jaume I de Castelló en España, se indago a través de textos sobre animación 3D y de productos audiovisuales, entrevistas con expertos y académicos, así como la revisión de información de la industria en España y Colombia, lo que permitió encontrar información relevante para entender el fenómeno de la creación 3D de estos países. Estos datos permiten entender el estado de la producción tridimensional en nuestro contexto y recrear un panorama de oportunidades técnicas, económicas y creativas. Ejemplos de producciones latinoamericanas como “Ana y Bruno” película mexicana del 2017, “Mochica” película peruana del 2016, “Metegol” película argentina del 2013 o “Historia de un Oso” cortometraje chileno del 2014 y la única ganadora de un Óscar de Latinoamérica en la categoría de cortometraje animado, representan producciones con propuestas en contexto desde la temática, el estilo, la técnica y la cultura latina. Esto implica que aun en nuestro país falta apoyo económico y propuestas creativas para crear una industria que impacte local e internacionalmente la animación tridimensional digital.

Referencias

- Arce, Ricardo. Sánchez, Carolina. Velásquez, Óscar. (2013). *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*. Bogotá, Colombia. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Facultad de Artes y Diseño.
- Cogua, Camilo. Editor Académico. (2017). *Estudios Sobre Animación en Colombia, Acrobacias en la línea de tiempo*. Bogotá, Colombia. Editorial Siglo del Hombre Editores S.A. Facultad de Artes, Pontificia Universidad Javeriana.
- Vive digital. (2014). *Guía de buenas prácticas de calidad internacional para la industria de Animación Digital identificadas y documentadas como referente para la empresa colombiana*. Manizales, Colombia
- Martínez Barnuevo, María Luisa. (2009). "La animación española de largometraje: pasado, presente y perspectivas de una paradoja". *La Laguna (Tenerife)*. Revista Latina de Comunicación Social, 64, páginas 491 a 507.
- Pompa Regueira, Isaac de la. (1996). *Los efectos visuales digitales en la cinematografía*. Revista: Cuadernos de Documentación. Madrid, España. Multimedia ISSN: 1575-9733. Univ. Complutense de Madrid. Fac. Ciencias de la Información.
- Ministerio de cultura. (2013). *Tecnología y nuevos mercados para el emprendimiento cultural. Evaluación de los nuevos mercados digitales a través de prácticas en empresas y emprendedores*. Manizales, Colombia. *Compilación de las investigaciones desarrolladas por el grupo Emprendimiento Cultural en los años 2011 a 2013*.
- Vidal Ortega, Miguel. (2008). *Contribución de la animación cinematográfica, al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo*. Valencia, España. Tesis Doctoral, Departamento de dibujo, Universidad Politécnica de Valencia.

El video interactivo como objeto para el aprendizaje de la comunicación audiovisual

Presentación oral

Carlos López Ospina / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Interactive Video, Object learning, Interactivity, Interactive Audiovisual

Actualmente, el debate sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es uno de los principales aspectos en las agendas gubernamentales y académicas; constantemente se está haciendo relación a los beneficios que tendría la comunidad de cada país si logra desarrollar nuevas tecnologías y ponerlas al servicio de sus integrantes (IEEE, 2001). Sin embargo, la visión que se ha construido sobre el uso de dichas tecnologías no necesariamente es positiva pues hay casos donde los resultados de estas llamadas nuevas tecnologías son en efectos negativos para el desarrollo de los individuos y sociedades, dado que dichas tecnologías han contribuido a reemplazar masas de obreros profesionales y en mayor medida, no cualificados, esto no es ajeno para los grupos de educadores que pueden pensar ser sustituidos por algún elemento tecnológico de aprendizaje, igualmente los efectos generados por estas nuevas tecnologías han contribuido a la aparición de problemas sociales como la crisis de valores, el declive institucional y la ruptura de los lazos sociales, que hoy se ven reflejados en la construcción de un nuevo tipo de sociedad virtual como lo afirma Castells (1998).

Desde la mirada de muchos autores se afirma que nuestra sociedad cada día es más atacada por las tecnologías de la información (Echeverría, 2008), por esta razón en las instituciones educativas cada vez es más común el uso de estas TIC en diversas metodologías de aprendizaje (Gewerc & Montero, 2013). Sin embargo, la utilización que se le da no siempre es la más adecuada dado que, "las TIC no son un instrumento homogéneo y se ha encontrado que algunos usos pueden ser más beneficiosos para algunas asignaturas o conceptos dentro de ellas que otros", como lo menciona Claro (2010, p.7), en su documento impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes. Así pese a que los estudiantes pasen una mayoría de su tiempo frente a un computador viendo y descargando material de ocio/educativo, esto no garantiza que estén aprovechando al máximo esta herramienta didáctica, el estudiante al estar frente de un dispositivo digital disfruta viendo películas, videos, imágenes, audios, que puede bajar de la internet, sin embargo, puede estar dejando de lado todo un potencial didáctico que podría emplear en el campo educativo (Casanova, 2010).

Desde inicios de la década de los sesenta se empezó a utilizar esta palabra de Objetos de Aprendizaje entre informáticos y desarrolladores, como un lenguajes de programación dirigido a objetos pero mucho más visual, este concepto o modo de

trabajo se le da un giro para llevarlo al ámbito académico, este designio es tomado para la definición de lo que son los OA. Este término de Objetos de Aprendizaje es extendido por Wayne (1994) y Hodgins (2002).

En el artículo *Objetos de aprendizaje, un estado del arte*. *Entramado*, 7 (1), 176-189 nos afirman los autores que hay una deficiencia en la definición del concepto de Objeto de Aprendizaje, pues formalmente no hay una, lo que implica que existan una diversidad de definiciones que terminan cayendo en la generalización. De todas maneras, y partiendo del principio práctico de la investigación, es necesario resaltar algunas de estas definiciones, como por ejemplo la aportada por Wiley (2000, p.1), para quien dichos objetos son elementos para la instrucción o aprendizaje basada en computadora, este recurso digital puede ser reutilizado como apoyo del aprendizaje.

Los videos han sido un gran precursor para la elaboración de estos OA, este medio ha venido en una evolución a tal punto que hoy hablamos del Video Interactivo (VI), iniciar su estudio puede darse un poco complicado al no existir una definición normalizada y generalmente aceptada de vídeo interactivo. A pesar de ello, hablar de este tipo de video es referirse al conjunto de posibilidades que ofrecen la tecnología del mismo y la tecnología computacional en su diversidad de lenguajes. El VI al resultar de la fusión de dos poderosos medios electrónicos: el vídeo y la informática o desarrollo, posibilita la combinación del poder de evocación de la imagen con la capacidad de diálogo con el interface, cabe resaltar que hay distintos niveles de interactividad, desde el más básico, sería un vídeo que podemos pausar, ir para adelante, para atrás, “estos niveles de interactividad se han venido clasificando según el sistema tecnológico utilizado, alcanzándose el máximo en un ordenador conectado en red” (Sánchez, 2015, p.97). También es importante el grado de participación: selectivo, transformativo y constructivo el cual se profundizará el desarrollo conceptual en el tránsito de la investigación, ya que estamos en un cambio continuo inducido por las TIC.

El concepto por lo tanto resulta ambiguo, se puede encontrar autores para los que el fundamento del vídeo interactivo no ha de buscarse por la vía del hardware, sino en su propio diseño didáctico (Salinas, 1993).

Muchas investigaciones hablan sobre Objetos de Aprendizajes u objetos interactivos para la educación, de ahí partiremos a recopilar las metodologías adoptadas y modelos puestos en marcha para la gestión de contenidos educativos digitales en el campo de los OA dados por el Ministerio de Educación Nacional e instituciones educativas privadas y públicas de Colombia.

Comprendido el OA, este como todo elemento estructurado de una forma significativa, llevado a un propósito educativo y que corresponda a un recurso digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la red, dichos objetos deben diseñarse a partir de criterios como:

Atemporal: Que no tenga tiempo de vigencia en los contextos utilizados.
Didáctico: El objeto virtualmente responde a qué?, para qué?, con qué? y quién aprende?
Usable: Que facilite el uso intuitivo del usuario interesado.
Interactivo: Que motive al usuario a promulgar inquietudes y retornar respuestas o experiencias sustantivas de aprendizaje.
Accesible: Garantizada para el usuario interesado según los intereses que le asisten. (Colombia Aprende, 2013)

Referencias

- Callejas Cuervo, M., & Hernández Niño, E., & Pinzón Villamil, J. (2011). Objetos de aprendizaje, un estado del arte. Entramado, 7 (1), 176-189.*
- Casanova, E. M. M. (2010). Vídeo digital y alfabetización audiovisual en la formación universitaria. Recuperado de <http://goo.gl/4d1rEy>*
- Castells, M. (1998). Hacia el estado red. Globalización económica e instituciones políticas en la era de la información. Ponencia presentada en el Seminario sobre "Sociedad y reforma del estado", organizado por el Ministerio de Administracao Federal e Reforma Do Estado, Republica Federativa do Brasil. Sao Paulo, 26-28. Recuperado de <http://goo.gl/odrD8i>*
- Colombia Aprende (2017). "El portal educativo de Colombia" . Recuperado de goo.gl/7rz70J*
- Claro, M. (2010). Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes: estado del arte. Recuperado de <http://goo.gl/j8dWRF>*
- Echeverría, J. (2008). Apropiación social de las tecnologías de la información y la comunicación. Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad, 4(10), 171-182. Recuperado de <http://goo.gl/RDHDtB>*
- Gewerc, A., & Montero, L. (2013). Culturas, formación y desarrollo profesional. La integración de las TIC en las instituciones educativas: Cultures, training and career development. The integration of ICT in educational institutions. Ministerio de Educación. Recuperado de <http://goo.gl/lmrw3f>*
- Hodgins, H. W. (2002). The future of learning objects. Recuperado de <http://goo.gl/T1JEr2>*
- IEEE. (2001). Learning Object Metadata Working Group . Recuperado el 14 de diciembre de 2004, de <http://ltsc.ieee.org/wg12/index.html>*
- Moreno Sánchez, I. (2015). Interactividad, interacción y accesibilidad en el museo transmedia. ZER-Revista de Estudios de Comunicación, 20(38). Recuperado de <http://goo.gl/NPMqZy>*
- Salinas Ibáñez, J. (1993). Interacción, medios interactivos y vídeo interactivo. Recuperado de <http://goo.gl/Bnm54d>*
- Wiley, D. (2000). Getting axiomatic about learning objects. Recuperado de <http://goo.gl/nioL1A>*

La imagen en movimiento como aporte a la narrativa en tiempo real

Presentación oral

Vanessa Gañán / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Diseño, Tecnología, Expanded Cinema, Stage Design

Ciencia y tecnología han constituido un eje central en la formación de conceptos y prácticas en la era contemporánea, así mismo, el diseño ha estado ligado a estos ejes apoyándose en la tecnología para ampliar sus herramientas, y es por esta razón que ha hecho parte del avance científico y tecnológico, pero ¿cuál ha sido su principal aporte en el progreso de estas dos aéreas? Estableciendo un paralelo entre ambas áreas del conocimiento se puede llegar a precisar que en la ciencia se fundamentan los conceptos para la generación de nuevas tecnologías, pero más aún, podemos estar seguros de que la innovación tecnológica ha sido el resultado del aporte no sólo de la ciencia, sino de las necesidades de una sociedad en constante cambio. Siendo entonces la tecnología, una gigantesca red de procesos cognitivos, tanto como lo es la ciencia. Teniendo esto en cuenta, es necesario al menos mencionar la importancia de nuevas prácticas y evoluciones tecnológicas que nos ayudan a ampliar nuestro espectro de contemplación del arte, tales como la realidad virtual, los wearables, los mecanismos de georeferenciación, apps de visualización de datos, el expanded cinema y muchos otros. Todo esto permeado por una necesidad constante de crear arte desde diferentes ventanas del conocimiento mediado por softwares a los que fácilmente podemos acceder y que partidarios de ideologías cibernéticas como “do it yourself” o “el conocimiento es para todos” nos brindan tutoriales, información o blogs en donde podemos llevar a cabo nuestras piezas sin necesidad de gastar mucho dinero.

Existen ciertas variables en torno a la manera de comunicarnos, cada día la inmediatez de esta generación nos obliga a conocer y adaptar nuevos mecanismos de entretenimiento, aprendizaje y disposición de ciertas conductas humanas que van adheridas a las nuevas tecnologías.

La intermedialidad propone una respuesta articulada entre lo estético y lo formal por medio de la creación y mezcla de sonidos e imágenes dinámicas, reactivas e interactivas que ofrecen un cambio en el ambiente, generando experiencias sensoriales y permitiendo al espectador hacer parte de un mundo inmersivo.

El fenómeno de los nuevos medios audiovisuales se hace cada vez más presente en la sociedad tanto virtual como real. Los soportes se hacen más diversos, los métodos de creación se convierten en una herramienta de experimentación, pero mas allá de

ello, los nuevos medios deben ser mecanismos para un acercamiento reflexivo ya sea, cultural, social, político, o pedagógico. El "Vjing" por ejemplo es una manifestación de creación audiovisual la cual cuenta con diferentes factores: temporalidad, interdisciplinariedad, intermedialidad, interactividad, entre otros.

La realidad de nuestra cotidianidad y la realidad virtual se unen para generar una relación espacio/tiempo entre la comunicación del humano y la maquina con su entorno.

En el arte, los avances tecnológicos y los medios electrónicos posibilitan nuevas formas de creación solucionando problemas de comunicación y muchas veces de presupuestos, por ejemplo en montajes de obras de teatro o performances, muchas veces no es necesario invertir cantidades de dinero en grandes escenarios; basta con utilizar sistemas de luces y proyecciones para controlar el ambiente con el añadido de que se puede dinamizar el lugar con animaciones en las proyecciones. Esto es solo un ejemplo de las muchas posibilidades que nos ofrecen dichos avances.

También cabe mencionar que con estos avances vienen diferentes dinámicas de experimentación en el campo de lo audiovisual, la programación, y de la industria del entretenimiento en general: el livecoding, el livecinema, la telemática, el transmedia, la realidad aumentada y virtual, las narrativas en tiempo real y muchas otras que nos permiten explorar el campo de las artes y la creación. El rompimiento de los espacios convencionales como los museos y las galerías es una de las características mas importantes en cuanto a este "fenómeno" de los nuevos medios.

Pensar en el diseño desde el área investigativa, es sin lugar a dudas, involucrar diferentes dinámicas de conocimiento donde se crean conceptos propios y también fundamentados en diferentes disciplinas, muchas veces de las ciencias exactas, que fomentan el desarrollo de procesos conscientes y hacen reflexión del uso de medios tecnológicos que llevan al diseño hacia métodos científicos, propios de una investigación que concluye en la creación de objetos; una casa, un afiche, una película...etc. Teniendo en cuenta que el diseño es determinado por la existencia de un problema, se puede definir el proceso de concepción para determinar el modelo de investigación que se quiere implementar, con qué propósito se pretende resolverlo para llegar a una solución y como acercarlo más a una filosofía científica, dejando claro que todo depende, primero, con qué fin se va a sustentar el diseño, y segundo, cuáles herramientas se utilizarán para realizarlo, porque no se puede prescindir de los medios necesarios para lograr el propósito, es decir, que debe tener claridad con el mensaje que se proyecta y determinar a través de qué medios, para así, fijar los lineamientos que pueden hacer del diseño un proceso científico. Si se califica el objeto como un diseño inapropiado pueden existir muchos factores en medio para determinar algo así, pero antes de analizar los resultados es importante prestarle atención al proceso, puesto que es allí donde se fundamentan los conceptos para la creación del producto; es durante ese proceso, donde se analizan, califican y corrigen las ideas que puedan desarrollarse. Para lograr una mayor objetividad en este caso, se estarán vinculando etapas del conocimiento, que a su vez, conduce a un verdadero proceso científico.

Referencias

- Pérez, B. (2010). *El Vj y la creación audiovisual performativa: hacia una estética radical de la postmodernidad*. Recuperado de http://eciencia.urjc.es/bitstream/10115/5325/1/Libro_tesisBlanca-Final2011.pdf
- Magaña, L. (2003/2005). *Medios audiovisuales y practicas performativas en el arte contemporáneo, contexto y critica al fenómeno del VJing*. Recuperado de http://vjspain.com/wp-content/uploads/2006/06/inves_vj_junio06.pdf
- Benjamín, W. (1989). *La obra de arte en la época de su reproducción técnica, en discursos interrumpidos*, Argentina: Aguilar.
- Brea, J. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, practicas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. España: Ed. Centro de Arte de Salamanca.
- Chion, M. (1998). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. España: Paidós comunicación.
- Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. España: Paidós comunicación.
- Magaña, L. (2007). *El Vj en la escena artística española*. Recuperado de [http://www.poraquiandamos.com/images/ART_El_Vj_en_la_escena_artistica_espanola.p df](http://www.poraquiandamos.com/images/ART_El_Vj_en_la_escena_artistica_espanola.pdf)
- Gil, C. (2012). *El medio es el diseño audiovisual, la ruptura de las líneas*. Colombia: Universidad de Caldas.
- Godard, P. (2000). *Video y teoría de las imágenes. Maquinas de imágenes: una cuestión de línea general*. Argentina: Libros del Rojas.
- Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. España: Ed. Gustavo Gili.
- Ranciere, J (2005). *Sobre políticas estéticas*. España: Ed. Museud'artContemporani de Barcelona.

Diseño de animación en Colombia 2010-2017. Una poética en desarrollo

Presentación oral

Jesús Alejandro Guzmán Ramírez / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Animación, Poética, Artefactura, Diseño de movimiento

La evolución de la animación colombiana se ha visto impactada por diferentes factores de carácter político, económico, social y cultural a lo largo del siglo XX y XXI, que involucran problemáticas relacionadas con el origen y cantidad de los recursos para producir animación, el reclutamiento y la estabilidad del capital humano en el país y la apenas emergente academia en el gremio (Arce, Sánchez, & Velásquez, 2013). A partir de la década del 70, los resultados generados en animación logran progresivamente llegar a un estado en el que se busca desde diferentes frentes sectoriales y productivos un constructo discursivo que permite pensar en visionar una poética de la animación colombiana. Para llegar a determinar su existencia dentro de la animación, la poética se concibe como un acto de creación artística (o una teoría del hacer (Brigante, 2012; Valéry, 1990)), que permite una nueva entonación en la realidad de un colectivo inscrito en el marco de un momento histórico específico (Dilthey, 2007; Voloshinov, 1997).

La presente investigación pretende entender esta visión de poética inscrita dentro de la concepción del movimiento como proceso creativo que se expresa en lo audiovisual, mediante la pregunta generadora ¿Cuál es la relación existente entre las prácticas culturales del diseño de movimiento y sus resultados audiovisuales en Colombia? Para dar respuesta a la anterior pregunta se revisaron las prácticas productivas en animación, así como también el impacto que han tenido en el sector que ya empezó a generar políticas nacionales, logrando así su posicionamiento en becas como el Fondo para el Desarrollo cinematográfico y el Crea Digital. Estas becas se han convertido en un sistema de startup y validación social en el ámbito nacional, encontrándose afincado adicionalmente en procesos emergentes en paralelo, como la distribución de producciones animadas en ámbitos audiovisuales de impacto general dentro del país.

Dentro de ese panorama se lograron detectar 24 proyectos finalizados, que a partir de una serie de criterios puntuales se depuraron en 9 unidades de análisis, y que fueron abordados a partir de técnicas de investigación como análisis audiovisual y entrevistas semi-estructuradas a los realizadores. El motivo de dicha selección es analizar los proyectos con mayor difusión en circuitos de relevancia en el área, para así comprender las motivaciones, problemáticas, contextos productivos y propuestas finales bajo la matriz para cortometrajes animados realizada por Ricardo Arce (2012).

El objetivo de la investigación entonces es analizar los elementos que aportan a la construcción de una posible poética del diseño de animación en Colombia, inmersa en el crecimiento del fenómeno animado a nivel nacional e internacional. Lo anterior se examina bajo el concepto del diseño de movimiento, entendido como una relación permanente entre lo mecánico y lo plástico, para finalmente inscribirlo en resultados generados desde lo artístico, lo comercial y lo académico a través de políticas gubernamentales alrededor de las industrias creativas y culturales entre los años 2010-2017 en el país. Esta revisión documental de la imagen animada en Colombia se basa en el entendimiento de la poética como una evidencia de las artefacturas inscritas en el diseño de movimiento.

En esa medida, la artefactura se determina como un proceso que debe ser planificado, deconstruido y reinterpretado para responder a una intención simbólica, icónica, narrativa, indicial y testimonial específica, conformada en la construcción fragmentada pre-expresiva de cada acción. Este concepto permite entender a la animación como la acción de capturar unidades estáticas, para luego ser proyectadas de forma plástica mediante un dispositivo configurado para reproducir diacrónicamente la imagen animada, e incidir sobre la realidad del colectivo para ser apropiada por este en última instancia (Dematei, 2015; Durán, 2014; Latour, 2001).

La artefactura y la animación se ven circunscritas al diseño de movimiento, visto este último desde dos tradiciones, una de carácter tecnológico y otra antropológico, permitiendo articular las narraciones y mitos de un grupo a las técnicas y tecnologías que convierten a la plástica y la mecánica en una herramienta que reinterpreta la realidad y logra un vínculo empático con el espectador (Furniss, 2007; Giedion, 1970).

La investigación es de enfoque cualitativo vista a través del constructivismo propuesto por Bruno Latour desde la nueva sociología de la ciencia, partiendo desde el entendimiento de la investigación sobre el diseño (Findeli, Brouillet, Martin, Moineau, & Tarrago, 2008), utilizando la Teoría del Actor-Red (Latour, 2008) como una aproximación sociológica para el análisis de la realidad, articulada a la teoría fundamentada emergente para el análisis de datos a partir del método comparativo constante y el muestreo teórico que le son propios (Cuñat Giménez, 2007; Torre et al., 2004).

Referencias

Arce, R. (2012). *Inicio y consolidación del campo de creación del cortometraje de animación en Colombia: Creación, producción, circulación y recepción de las obras de cortometraje animado de ficción en Colombia (1972 - 1992)*. Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Arce, R., Sánchez, C., & Velásquez, Ó. (2013). *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*. (Andrés Londoño Londoño, Ed.). Bogotá, Colombia: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Retrieved from <http://avalon.utadeo.edu.co/servicios/ebooks/animacion/>

- Brigante, A. M. (2012). LA TEORÍA DE LA ACCIÓN POÉTICA DE PAUL VALÉRY. *Pensamiento*, 68(256), 273–286.
- Cuñat Giménez, R. J. (2007). Aplicación De La Teoría Fundamentada (Grounded Theory) Al Estudio Del Proceso De Creación De Empresas. *Decisiones Globales*, 1–13. Retrieved from https://www.academia.edu/8411106/DECISIONES_GLOBALES_1_APLICACION_DE_LA_TEORIA_FUNDAMENTADA_GROUNDED_THEORY_AL_ESTUDIO_DEL_PROCESO_DE_CREACION_DE_EMPRESAS
- Dematei, M. (2015). *La Animación Expandida. Representación del movimiento en el media-art y el audiovisual contemporáneo*. Universitat Politècnica de València. Retrieved from <https://riunet.upv.es/handle/10251/61437>
- Dilthey, W. (2007). *Poética. La imaginación del poeta - las tres épocas de la estética moderna y su problema actual* (1st ed.). Buenos Aires, Argentina: Editorial Losada.
- Durán, M. (2014, August). Las potencias de la imagen animada. *Cuadernos de cine colombiano* N° 20. *Animación en Colombia: Una historia en movimiento*, 20, 35–45. Retrieved from <http://www.cinematocadistrital.gov.co/node/256>
- Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C., & Tarrago, R. (2008). *Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research*. «FOCUSED» — *Current Design Research Projects and Methods*, 67–91. Retrieved from http://swissdesignnetwork.ch/src/publication/focused-current-design-research-projects-and-methods-2008/SDN-Publication-2008_Focused.pdf#page=69
- Furniss, M. (2007). *Art in motion - animation aesthetics*. Eastleigh: John Libbey Publishing.
- Giedion, S. (1970). *Mechanization Takes Command - A Contribution to anonymous history* (3rd ed.). New York: Oxford University Press.
- Latour, B. (2001). *la esperanza de pandora - Ensayos sobre la realidad de los Estudios de la Ciencia* (1st ed.). Barcelona: Editorial Gedisa.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red* (1st ed.). Buenos Aires - Argentina: Ediciones Manantial.
- Torre, G. D. La, Carlo, E. Di, Santana, A. F., Opazo Carvajal, H., Ramírez Vega, C., Rodríguez Herrero, P., ... Tirado Torres, J. (2004). Teoría fundamentada o grounded theory. *Métodos de Investigación*. ..., 1–55. Retrieved from https://www.academia.edu/29456105/APLICACION_DE_LA_TEORIA_FUNDAMENTADA_GROUNDED_THEORY_AL_ESTUDIO_DEL_PROCESO_DE_CREACION_DE_EMPRESAS
- Valéry, P. (1990). *Teoría poética y estética*. Madrid: Visor Distribuciones. Retrieved from <https://ia902709.us.archive.org/25/items/ValeryPaulTeoriaPoeticaYEsteticaOCR/Valery-Paul-Teoria-poetica-y-estetica-OCR.pdf>
- Voloshinov, V. (1997). *La palabra en la vida y la palabra en la poesía. Hacia una poética sociológica*. In *Hacia una filosofía del acto ético. De los borradores y otros escritos* (pp. 106–137). Barcelona: Anthropos Editorial del Hombre.

Creatividad aumentada: La experiencia e interacción en el laboratorio de fabricación digital (FABLAB) para la enseñanza y el aprendizaje del diseño en el contexto de la formación para el trabajo

Presentación de poster

Wilmer Angarita / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Experiencia, Interacción, diseño, Fablab, fabricación, digital, formación, Creatividad

El siguiente documento tiene como objetivo el exponer aspectos importantes de esta investigación desde sus antecedentes así como de las nuevas posibilidades que han surgido en el transcurso de la misma; de los acercamientos y comparaciones que se han podido registrar gracias a la transformación espacial y material del entorno de aprendizaje así como de su concepto mismo, dando origen a nuevas interacciones en la formación en diseño para el trabajo.

Siempre me ha sido interesante ver la enseñanza como un proceso de diseño, ¿pero que implicaría verlo de ese modo?, ¿que estaríamos diseñando?, ¿no es el diseño la concepción y planeación de lo artificial? (Buchanan 1992), y si es así, y lo es, ¿serían entonces todas aquellas instrucciones y direccionamientos en el desarrollo educativo del individuo y el colectivo parte de ese mundo artificial creado y prototípico de la actividad proyectual?; esta serie de preguntas me ha dirigido hacia uno más de los “wicked problems” en los que el diseño a menudo se ocupa, sin embargo mis mayores esfuerzos de investigación no están centrados en responderlas sino en encontrar, explorar y explicar esas formas en las que el espacio y las interacciones modelan el pensamiento, la acción y espíritu de quien intenta instruirse en el conocimiento tácito del diseño.

Para esta investigación es especialmente importante resaltar que el interés principal es observar y entender como las interacciones y experiencias con ese mundo artificial diseñado influyen en la ganancia de habilidad para la solución de problemas, es decir, en cómo esas relaciones complejas con el contexto aportan al desarrollo de conocimiento tácito, siendo fundamental para la formación en el trabajo y la cotidianidad.

Antes de iniciar entonces, debemos considerar la perspectiva con la que observamos el fenómeno; según Cross en la educación general se pueden encontrar dos áreas o culturas de educación, una relacionada a las ciencias exactas y la otra relacionada a las humanidades y las artes, sin embargo, dice también, que hay una tercera la cual no es tan reconocida y que tiene que ver con el diseño, y cuyo interés principal

es el mundo artificial. A esto se suma lo que Frayling (1993) propone acerca de la investigación con perspectiva de diseño y menciona tres modelos: la investigación en el diseño, la investigación por diseño y la investigación a través del diseño. Por lo tanto, es bastante confuso saber lo que realmente es educar e investigar con una visión de diseño. Siendo, quizá ligeramente, atrevido, podría afirmar que la investigación en diseño es aquella que está dotada de una observación holística y sistemática para la solución de problemas complejos que a menudo no es posible examinar separándolo en subproblemas, o de ser posible, esta separación anularía o camuflaría ciertos otros aspectos que se presentan en la sinergia de los mismos, es entonces el formado con pensamiento en diseño capaz de ver el problema en partes y como un todo con sus sinergias.

Quizá he exagerado, sin embargo, puedo asegurar que parte del conocimiento tácito del diseñador es el poder observar los problemas con este doble análisis, ¿es quizá el diseño un catalizador o un canal donde convergen estas dos culturas que propone Cross? o mejor aún, quizá es el diseño una nueva forma de articular el conocimiento, una evolución intrínseca de la manera de crear conocimiento, lo que sí es seguro es que para que exista la apertura a esta posibilidad (de ser una) el conocimiento tácito en el diseño debe ser pensado y explorado dentro de sus contextos más valiosos. Con este entendimiento es probable que en el futuro esa tercera cultura de la educación de la que habla Cross sea más reconocida y visible y así mismo que el interés por el mundo artificial no sea solo un asunto de diseñadores, sino también un asunto de las humanidades y de la ciencia.

Esta doble mirada que parte del conocimiento tácito que he mencionado nos dirige al Design complexity de la que habla Stortelman, textualmente la define como la complejidad que un diseñador experiencia cuando enfrenta una situación de diseño (Stortelman, 2008), también reitera en que la complejidad del diseño es subjetiva y que es dependiente de cada diseñador que la experiencia, sin embargo esta definición no ahonda mucho en lo que la experiencia con estas complejidades puede contribuir al desarrollo de un pensamiento de diseño pragmático. Para un “diseñador tácito” o de formación basada en la práctica, considero importante construir experiencias e interacciones diseñadas a diferentes niveles de complejidad (diseñar la complejidad del diseño) para crear un conocimiento tácito sólido que le permita interiorizar los procesos y las soluciones que propone y así lograr una verdadera “práctica reflexiva” (Schön, 1983) que permita construir habilidades para la solución de problemas reales.

Es necesario mirar un poco más a fondo acerca de los retos que presenta la práctica reflexiva en el diseño en el contexto de la formación para el trabajo, y de la posibilidad que esto logra a través de experiencias e interacciones pensadas y direccionadas, teniendo en cuenta que podemos estar ante una paradoja de diseño.

La paradoja del como diseñar para y por el diseño mismo, de si es posible crear experiencias despojadas de valores únicos dados por el diseñador que las concibió,

para que el futuro diseñador tácito genere las suyas y les de valor propio en el camino, convirtiendo dichas prácticas en momentos significativos de su ejercicio; este es el reto del diseñador de experiencias con significado, el de pensar este proceso de enseñanza como un diseño complejo y asumir con pasión el diseño de futuros que moldean ese mundo artificial del aprender haciendo.

Entonces estamos presentes ante el reto del diseño del hacer, del hacer por el diseño y el de configurar a si mismo ese mundo para que sea posible, rediseñar el espacio, el micromundo de las aulas, donde la creatividad e inquietud natural prime y no el método artificial, es pues el espacio para la experimentación: el laboratorio.

Por ello la investigación me ha llevado a este mundo de caos controlado, de espacios donde todo se mueve a través del flujo del diseño tácito y profundo y no del cumulo de métodos estáticos, el mundo de las redes y de la conexión constante con la tecnología como extensión de la inteligencia y las capacidades creativas humanas, del bit que se transforma en materia, de los objetos sencillos pero con alto valor significativo para quien lo concibe, más que para el que los usa de manera externa, pues es el objeto lo que da cuenta de cuanto se hizo por el mismo y de las infinitas posibilidades y tomas de decisiones que lo definieron y de los procesos de transformación de la materia que hacen parte de la evolución de otros procesos. La experiencia e interacción con una caja de arena para desarrollar el potencial creativo.

Aproximación metodológica para el desarrollo de montajes artísticos de interacción telemática

Presentación de poster

Oscar Ceballos Guapacha / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Interacción, telemática, concierto, arte, tecnología, actuación telemática, Network Performance, Human computer interaction HCI

El concierto telemático; Descripción y background. Hacemos referencia al concierto telemático entendido como aquel donde los intérpretes están en diferentes lugares geográficamente alejados, este tipo de ejercicio está en la práctica desde hace mucho tiempo, el compositor John Cage crea una pieza considerada como una de las primeras interpretaciones distribuidas en " Paisaje Imaginario No. 4 para doce radios "(1951), se utilizaron transistores de radio como instrumentos. Aquellos estaban interconectados y se influenciaban mutuamente. Aunque el nivel de interactividad se limitaba al dial de las emisoras de radio, la ganancia y tono (ecualización) del deseo de investigación sobre las posibilidades de influencia transversal en los instrumentos conectados en red es evidente en ese trabajo. En 1982 [1] cuando Charlie Morrow en la celebración del solsticio de verano con un funcionamiento musical con los músicos en diversas latitudes; Suecia, Estados Unidos, Nueva Zelanda, Canadá, Dinamarca e Italia, Reunidos en tiempo real a través de las ondas de radio satelital, vemos cómo la tecnología puede volver a configurar el espacio físico del concierto y repensarlo en un espacio telemático. [1]

Desde los días de Cage y Morrow hasta el presente, la tecnología y las redes han evolucionado en capacidad y se refleja en la velocidad de transmisión de datos y la calidad. Por el momento la conectividad telemática se produce a través de redes de alta velocidad como Internet2 en los Estados Unidos. Y otros servicios del mismo tipo en otros países, los programas que servimos para este tipo de tareas son en su mayoría libres, para el envío de audio que usamos JACKTRIP, Desarrollado por Juan Cáceres en el Centro de Investigación Informática en Música y Acústica (CCRMA)[2] de la Universidad de Stanford. Para la presentación de video hemos utilizado aplicaciones desarrolladas en Max / Msp y también en experiencias recientes hemos utilizado Ultragrid, que ha sido Desarrollado en laboratorio de tecnologías avanzadas de la red SITOLA también conocida como ANTLab en República Checa.[3]

¿La tecnología ha facilitado la realización de estos eventos? Sin duda, dado que si no fuera por la tecnología sería simplemente imposible hacer de estas empresas una realidad, pero el dominio de estas tecnologías no ha sido una tarea fácil , no se ha logrado un desarrollo fluido de toda la preparación y ensayos previos tanto técnicos como artísticos anteriores a los conciertos. De ahí surge la necesidad de proponer un

sistema que tal vez “arbitrariamente” para fines prácticos lo llamaremos “protocolo telemático” que nos permita tomar el control de los procesos y pasos a seguir para lograr más efectivamente la conexión telemática entre dos puntos geográficos.

2. Materiales y Métodos:

Después las propuestas se llevaron a campo en montajes del laboratorio Sensor, luego por medio de Encuestas, análisis de usuario, Análisis de Ocurrencias, test multivariable; con estos se recolectaron los datos que permitieron evaluar las hipótesis para luego ser rediseñadas a validadas.

3. Discusión:

El Laboratorio Sensor [4] de la Universidad de Caldas ha participado en varias ediciones de el festival de la Imagen del departamento de Diseño visual de la misma universidad , en una franja llamada “Tele-espacios Activos” [5] la cual lleva a la fecha 3 ediciones, y también ha hecho parte de otros eventos telemáticos como la muestra realizada en el Museo de Arte Moderno de Medellín [6]. Hacemos referencia solo a estos pues por ser en los que se ha usado la tecnología anteriormente mencionada.

A. Uno de los problemas que surgió al inicio de las actividades fue la adecuada configuración de la red que para efectos del uso del JACKTRIP debe ofrecer una IP pública y fija, con los puertos posibles, libres. que por motivos de seguridad no se configuran de esta manera las redes pues la información estaría disponible para cualquiera, pero esta situación se puede acordar con el proveedor de servicio.

B. la operación de JACKTRIP se da (para economía del sistema) a través de comandos desde el terminal o consola del sistema operativo. Estos códigos no son comprendidos y/o familiares para los usuarios en especial si estos vienen del campo de las bellas artes, y ha generado que solo en la comprensión para el uso de estos códigos se invierta (o desperdicie) tiempo valioso que debería se invertido en el desarrollo de la obra artística ya sea ensayos, improvisaciones o creación en red.

C. En la tecnología usada para el envío de video (Ultragrid o Max/Msp) aunque los requerimientos no son tan específicos como los de audio al no lograr un conexión temprana se retrasa de manera importante el tener ensayos apropiados de asuntos como el tipo de tomas, la correcta adecuación de la locación, diseño de luces y escenario, elementos que son parte importante en la puesta en escena de cualquier tipo de evento audiovisual o de música en directo.

D. A la par de lo ya mencionado está la gran labor previa a los momentos telemáticos, hacemos referencia a la labor de preproducción, las reuniones, las gestiones de los espacios y los recursos ya sea de solicitud de servicios o de insumos y equipos de video y audio necesarios para los ensayos y los eventos al público, ya sean

conciertos, instalaciones, performance o cualquier posibilidad escénica. Partiendo de estas experiencias se hizo evidente la necesidad de una solución que facilitara la conexión y nos permitiera avanzar de manera mas ágil para llegar a la parte artística con prontitud ofreciendo a los artistas mas tiempo de ensayos y pruebas, una de las propuestas de nuestros pares de Medellín fue hacer una aplicación de arranque, la cual ejecutara de manera automática todas la aplicaciones requeridas para la tarea. Por nuestra parte no fuimos muy receptivos pues las configuraciones puntuales, la necesidad de ajustar valores para mejorar el desempeño de los ordenadores y los programas que no sería muy practico; por el contrario mas que buscar mas complejidad tecnológica optamos por un sistema amable con cualquier usuario, aplicamos a la primera ley de la simplicidad de John Maeda [7] "Reducción".

4. Metodología:

IMAGEN ADJUNTA paper 17. mirar

En la figura encontramos el algoritmo del proceso de investigación el cual sigue la línea de investigación a través del diseño: every design activity, considered as a part of a larger design research program, created new design knowledge: knowledge that was transferable from one project to another. [8] El libro de Brenda Laurel, Design Research: Métodos y Perspectivas, también describe cómo la interacción los diseñadores pueden realizar investigaciones mientras practican el diseño para mejorar su proceso y con suerte aumentar las posibilidades de éxito de un producto en el mercado [9].

5. Resultados o Avances: hasta el momento se han realizado dos propuestas, un protocolo (lista de chequeo) que se rediseño en dos ocasiones. luego a la propuesta le fueron agregados vídeo tutoriales, y en la cuarta fase de desarrollo se ha planteado el desarrollo de un red social enfocada en vincular personas dedicadas y/o interesadas en la participación en montajes artísticos de interacción telemática.

Referencias

(Rockwell, John. "DRUIDS' MARK SOLSTICE EUPHONIOUSLY." *The New York Times*, June 22, 1982, sec. Arts. <http://www.nytimes.com/1982/06/22/arts/druids-mark-solstice-euphoriously.html>

Deal, Scott. Burtner, Matthew. 2011. *Proceedings of the International Computer Music Conference 2011, University of Huddersfield, UK, 31 July - 5 August 2011* [pag. 512]

Caceres, Juan Pablo. Chafe, Chriss. 2009. *JACKTRIP: UNDER THE HOOD OF AN ENGINE FOR NETWORK AUDIO. Center for Computer Research in Music and Acoustics (CCRMA) Stanford University, Stanford, [pag. 4]*

"UltraGrid - iGridWiki." Accessed August 12, 2016. https://www.sitola.cz/igrid/index.php/Main_Page

“SENSORLAB – LABORATORIO SENSOR UDC.” Accessed August 12, 2016. <http://www.sensorlab.co/sensorlab/>.

“EVENTOS ESPECIALES.” Accessed August 12, 2016. <http://www.festivaldelaimagen.com/es/eventos/eventos-especiales>.

“24 de Noviembre: Concierto Telemático Desde El MAMM (Directo).” Accessed August 15, 2016. <https://www.renata.edu.co/index.php/convocatorias/7948-24-de-noviembre-concierto-telematico-desde-el-mamm-directo>.

[7] Maeda, John. *The Laws of Simplicity*. MIT press, 2006. http://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Ih9gRQ4i_zwC&oi=fnd&pg=PP10&dq=%22early+computer+art+experiments+led+to+the%22+%22and+a+focus+of+my+research+at+MIT.+There,+I%22+%22today%E2%80%94I+felt+doubly+responsible+that+someone+at%22+%22products+can+lead+to+market+success.+By+the%22+&ots=WAYb6ER0PJ&sig=8zAqCCZr0ydb8giy78qisyD5LwA.

Mancinni, *Social Innovation and Design*. pag 58 [9] Laurel B. *Design Research: Methods and Perspectives*. MIT Press, Cambridge, MA, 2003. [10] Row, Peter G, *Design Thinking*. MIT press, Cambridge, MA, 1987.

La acción de elementos complementarios en los procesos de la imagen en movimiento y la animación

Presentación de poster

Sergio Ceballos Tobón / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Animación digital, Imagen en movimiento, La acción en la imagen, Vida en la animación, Principios básicos de la animación

Desde la era de las cavernas, el hombre plasmó en las pinturas rupestres su curiosidad por el movimiento, al dibujar con pigmentos orgánicos imágenes sucesivas con una asombrosa plasticidad, de los animales que observaba o cazaba, lo que podríamos hoy catalogar como uno de los primeros acercamientos al estudio del movimiento e imitación del entorno que lo rodeaba. La animación retoma esta idea como parte de un proceso secuencial y de interiorización del movimiento y de las formas gráficas que cambian en el tiempo y el espacio, a razón de la capacidad artística del dibujante de darle un significado más allá de las estéticas y las técnicas existentes mediadas por su visión humanizada, emocional y sensible del movimiento. “La precepción personal, sustenta nuestra manera de observar y está estrechamente ligada a los conocimientos y a la formación visual de cada persona”. (Joanna Quinn, Dibujo para animación, 2010).

Actualmente la educación para formación de animadores se ha visto renovada por el re-surgimiento de la animación cuadro a cuadro, o stop-motion (the trends that impacted animation in 2016). Los estudios Aardman son un buen ejemplo de ello, ya que retornaron a ese look auténtico, hecho a mano, lo que devuelve la “calidez” en un renovado deseo de las audiencias por lo real. Disney no se queda atrás y ha desarrollado tecnologías digitales que simulan “imperfecciones” del trabajo manual de animación.

Esta búsqueda, por lo tanto, debe verse reflejada en la calidad de los procesos para aprender las técnicas de animación, aplicables en cualquier medio y formato digital. Las Instituciones de educación superior en nuestro país, que ofrecen carreras profesionales relacionadas con la animación, son todavía pocas. Una de ellas, la IUSH y su Escuela de Artes, ofrece un pregrado en animación, con énfasis en los procesos de animación que involucran la actuación, los procesos transmediales y los principios básicos. El Sena, ofrece dos programas en animación Digital y Animación 3D, con enfoques en la producción de series animadas y contenidos narrativos originales, a través de la educación en animación desde la tecnología digital.

2. Materiales y métodos

Bajo la pregunta: ¿Por qué el estudiante, sabiendo que tiene las condiciones educativas, no anima bien...

Se definen algunos enfoques que pueden servir como métodos así:

*Emancipatorio:

Interés en transformar la realidad, a través de procesos de autonomía: (propio de las ciencias críticas sociales, con énfasis en el desarrollo humano).

*Acepciones de procedimiento y comprensión (tratar de entender un fenómeno):

El método I.A.P – Investigación, Acción Participativa permite mayor claridad en el conocimiento de sus problemas, menor margen de error al actuar para transformar, y un aprendizaje de una manera más objetiva y democrática del entorno y de sí mismo.

Algunos materiales pueden listarse como:

Entrevistas semi-estructuradas.

Muestras por conveniencia.

Chequeo tecnológico.

Pruebas de usabilidad.

Cuestionarios.

3. Discusión

Partiendo del objetivo general de la propuesta investigativa que pretende analizar las herramientas y técnicas para la acción de los elementos complementarios de la animación y la imagen en movimiento para una creación sensible, estética y dinámica, se puede enunciar que los estudiantes o aprendices, no aplican debidamente los principios básicos de la animación. (dar "Vida"). No comprenden cabalmente la implicación de los fenómenos y dinámicas involucradas. Por lo tanto, es necesario ahondar en los fenómenos tanto físicos, emocionales y mecánicos que intervienen en la creación de una pieza animada en cualquiera de las técnicas que se utilice.

Preguntas que lo justifican:

*¿Hay "alma" en el producto animado?

*¿Los movimientos tienen que ver con las fuerzas que nos gobiernan?

*¿Se nota cierto realismo en las actitudes, poses y situaciones descritas en lo animado?

El animador o aspirante a serlo, debe buscar significado en sus acciones y sentido a los movimientos, en primer lugar, desde su introspección y en segundo lugar desde la recursividad, rigurosidad en la técnica y creatividad con que aplique estos principios básicos.

4. Metodología

Como estrategia metodológica, se escogió el Método de Interacción Simbólica, ya que Tiene estrecha relación con la investigación cualitativa, que es el enfoque para este proyecto. La interacción simbólica, se hace la pregunta de ¿Qué conjunto común de

símbolos han emergido para darle sentido a las interacciones de la gente? Bajo esta premisa, el significado de una conducta se genera en la relación con el otro, a través de la interacción social. La consciencia de la existencia propia, se crea al igual que la consciencia sobre otros objetos, que no es más que interacción social. Cuando las personas se relacionan entre sí, crea significados compartidos, que llegan a convertirse en su realidad. “Debemos ser los otros si queremos ser nosotros mismos” (Mead, 1934).

El interaccionismo simbólico, no estudia las cualidades del individuo, sino su relación con los otros. Entonces, esa característica, hace que los individuos no actúen meramente por sus instintos biológicos; en cambio, pueden definir por sí mismos las situaciones por las que atraviesan, para luego actuar de acuerdo a esas delimitaciones de situaciones. El interaccionismo simbólico, obliga a que quien investiga, se concentre conceptualmente en el individuo.

Herbert Blumer (1969) define tres simples premisas para el Interaccionismo simbólico:

1. Las personas actúan en relación a las cosas a partir del significado que las cosas tienen para ellos.
2. El contenido de las cosas se define a partir de la interacción social que el individuo tiene con sus conciudadanos.

El contenido es trabajado y modificado a través de un proceso de traducción y evaluación que el individuo usa cuando trabaja las cosas con las que se encuentra.

Resultados o avances

Todavía no hay resultados o avances de mi proyecto de tesis, ya que apenas estoy construyendo el documento. Apenas empecé con el asesor de tesis asignado.

Referencias

- Arendt, Hanna (2009) *La condición humana. 1ra. Ed. 5ta reimp. Buenos Aires, Argentina. Ed. Paidós. Traducción de Ramón Gil Novales.*
- Blumer, Herbert (1969) “*Symbolic Interaction: Perspective and Method*”. Englewood Cliffs N.J:Prentice Hall.
- Cuadernos de Cine Colombiano - Nueva época. / Cinemateca Distrital-Gerencia de Artes Audiovisuales del idartes. Semestral. Bogotá. No. 20, 2014. 180 p.; 20 x 20 ISSN: 1692-6609-20*
- Cuesta Martínez, José (2015) *La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales. Tesis doctoral, Madrid. Recuperado de: <http://biblio.ucaldas.edu.co:2083/stable/1577081>*
- Heidegger, Martin (2013, mayo), *Nietzsche. 1ra. Ed. España, Ed Ariel.*
- Interaccionismo simbólico, recuperado de: <http://cmap.javeriana.edu.co/serolet/SBReadResourceServlet?rid=1K6XH9Q-JQ-1HB851T-2M6>*

- Johnston, Ollie. Thomas, Frank (1995, octubre), *The Illusion of life*. United States. Hyperion.
- Maestri, George (1996), *Digital character animation*. Indianapolis, USA. New Riders Publishing.
- Mead, George Herbert (1934) "*Mind, Self and Society: from the Standpoint of a Social Behaviorist*". Chicago, University of Chicago Press.
- Le Travail Humain, 63(4), 311-329. (2000). Recuperado de: <http://biblio.ucaldas.edu.co:2083/stable/40660267>
- Los horizontes de la razón, para leer a Zemelman, Hugo Zemelman, Pags, 31 Archivo PDF facilitado por el docente William Vásquez.
- Teoría de las Pulsiones de Freud (2013). Recuperado de <http://tlodeleuze.blogspot.com.co/2013/06/teoria-de-las-pulsiones-en-freud.html>
- Wells, Paul; Quinn, Joanna; Mills, Les. *Dibujo para animación*. 1ra. Edición lengua española. Naturart, Madrid, BLUME (2010).

Imágenes fuera del cuadro. El enroque de la imagen cliché

Presentación de poster

Javier Olarte / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Cine Expandido, Montaje de Atracciones, Cliché Visual

Imágenes fuera de cuadro es una investigación que emerge producto de la compaginación entre los siguientes temas: cine expandido, narrativas digitales, la teoría del montaje de atracciones y la imagen cliché.

Mi propósito es encontrar alternativas para hacer, interpretar y exponer el cine de forma diversa, experiencial e incluyente. Hibridación entre la tecnología análoga fusionando la física y la mecánica con la tecnología del cine digital. La indagación propone, posterior a la investigación cualitativa y el análisis fenomenológico, una fase de creación, donde la obra es producto de las reflexiones teóricas y prácticas resultado de experimentos con el cine expandido, el montaje cinematográfico y la intervención de los espacios. El propósito es problematizar sobre la imagen movimiento; se cuestiona así el concepto de la imagen cliché y se pone en juicio la convencionalidad del cine dentro del recuadro ortodoxo.

Concibo el cine como una forma de pensamiento, algo orgánico, cultural e histórico. Existen algunos antecedentes a tener en cuenta: el concepto de montaje de atracciones de Sergei Eisenstein, el digital storytelling, es decir las narrativas visuales entendidas como poética de la mirada, construcción de relatos por la vía de la imagen, lógica de pensamiento; y por último la reflexión y posterior desmitificación de los estereotipos visuales.

Objetivos: General:

Analizar la dimensión mediática y estética del cine expandido, entendiendo que en el cine, se abren nuevas dimensiones, relatos, formas estéticas cuando rompe los límites del rectángulo académico (fenómeno físico-perceptual). El cine se expande pues entra en constante choque y yuxtaposición con imágenes otras.

Específicos:

Explorar narrativas no lineales en el cine expandido, preguntándose constantemente por la relación autor, obra, espectador.

Combinar los elementos de las transmedialidad, y la puesta en escena con el fin de problematizar el concepto de presencia de la obra a la hora de exponer una obra de cine expandido.

Indicaciones sobre la Metodología:

La metodología aplicada para esta investigación es inicialmente un ejercicio cualitativo, y análisis de la fenomenología. Parto de la idea de la investigación cualitativa debido al impacto del tema estudiado desde 1970 por Gene Youngblood, luego por Carolee Schneemann, Stan Vanderbreek, Jonas Mekas y Werne Nekes. Sin embargo, si tenemos en cuenta los avances narrativos y tecnológicos del siglo XXI. Pese a existir una vertiente amplia y a la vez difusa llamada el Paracinema, que se distancia del cine expandido ya que está asociado al avant-garde ó el cine experimental, más próximo a las formas de construcción del relato. Se ubica entonces el cine de vanguardia temporalmente a principios de los años 70's con cineastas como Ken Jacobs, y Antony McCall.

Por otro lado, entiendo la investigación cualitativa como el método que se basa en la observación constante de comportamientos naturales, entrevistas, interacción abierta con los actores sociales. El método cualitativo analiza el conjunto del discurso entre los sujetos y la relación de significado para ellos, según contextos culturales, ideológicos y sociológicos. En el arte, la interacción, la subjetividad, la creación son susceptibles de ser analizados con métodos de rigor científico evaluando la aptitud, la particularidad y la naturaleza.

La fenomenología, por otra parte es una corriente filosófica, que intenta dar respuesta a un problema filosófico ú ontológico acudiendo a la experiencia intuitiva ó a la experiencia subjetiva evidente. La etimología revela que fenomenología proviene del latín que significa "apariciencia" de "estudio", por tanto la filosofía nos ayuda a generar un método que evalúa la experiencia personal.

Hay autores como Maurice Merleau Ponty quien realizó todo un tratado sobre la fenomenología de la percepción, más próxima y cercana la actual investigación.

Cine expandido:

Con la aparición del texto de Gene Younglood, a finales de la década de 1970, el cine expandido propone un ensanchamiento de la idea convencional del cine, priorizando la convergencia de lenguajes, las formas de exhibición, con la experiencia del espectador. Las manifestaciones del cine expandido, presenta nuevos escenarios y amplía así el alcance de los escenarios iniciales de la exhibición. El cine expandido nos propone otras nociones de espacio e interacción, por ende los ambientes virtuales, el video arte, las instalaciones y otras formas de presentación.

El cine expandido es también entendido como Transcinema, concepto creado por Kátia Marciel que enfoca la recepción de las artes audiovisuales como el lugar en cual el espectador experimenta con las imágenes, al tiempo que puede interrumpir y editar la narrativa. (2009)

Para abordar la noción de lo que se expande en el cine, aquello que se amplía y rompe es definitivo estudiar autores como: Jackie Harfiel cuyo tema central es el sujeto en el cine expandido, Duncan White quien ha trabajado el mapeo y la trasabilidad del espacio, Paul Hegary autor que reflexiona sobre las implicaciones de la ruptura física y conceptual de recuadro expandido, entre otros tenemos a Erika Balsom quien escribió un texto sobre la exhibición del cine en el arte contemporáneo. La bibliografía en este campo es extensa y diversa. Encontré 117.000 citas en google academics.

Montaje

El Montaje de atracciones (1923), se fundamenta de manera consistente en la forma en la cual el espectador debe ser sometido a estímulos de acción psicológica y sensorial, por medio de algunos mecanismos de montaje con el fin de provocarle un choque emotivo. El producto artístico, dice Sergei Eisenstein: "arranca fragmentos del medio ambiente, según un cálculo consciente y voluntario para conquistar y seducir al espectador". (1999, p.199)

Abordar la noción del montaje de atracciones es definitivo en este trabajo, determina una mirada, y la vía hacia la creación. Autores que he estudiado son: David Borwell quien hace un recorrido historiográfico sobre las teorías del cineasta soviético, Vicente Sánchez Viosca español que ha estudiado a fondo el montaje como forma de construcción del relato, por último he leído al propio Eisenstein quien escribió una extensa bibliografía sobre la teoría del montaje. Existen 3640 referencias del montaje de atracciones en google académico.

La imagen Cliché:

Para entender la manera en que propongo una emancipación ante esta vorágine, es prioritario aclarar la noción cliché visual, qué es y cómo opera. La palabra cliché deviene del francés cliché (imprimir por estereotopía) que significa estereotipo, percepción generalizada. La palabra se refiere a una frase, expresión coloquial, idea que ha sido usada en exceso, hasta el punto en que pierde novedad. La aparición de un cliché en el discurso oral o escrito indica falta de creatividad por parte de un autor, quien no se toma la molestia de formular una idea propia. Es en este punto donde toman fuerza las ideas de Escobar, Gutiérrez y Pardo, al profundizar en la idea de la homogenización.

Entonces, si a este estereotipo ó uso indiscriminado de forma cultural que es el cliché le adicionamos el componente de imágenes, es entonces que vamos a configurar una reproducción indiscriminada, asumida como "cierta" y de manera estereotípica de una acción concreta. Es de esta forma que llegamos a un mundo incontrovertible, sin polémica alguna, pero que a través de las imágenes se configura como realidad monosémica.

Existen 69.900 citas sobre el cliché visual en google académico, autores como George Didi-Huberman, John Berger, Inés Dussel y Laura Mulvey abordan en profundidad dicha noción.

Diseño de experiencias mediante la aplicación de tecnologías de apoyo

Presentación de poster

Cristian D. Quintero Guerrero / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Tecnologías de apoyo, Tecnologías asistivas, Experiencia de usuario, Discapacidad, Diseño complejo

La década de los años 2000 estuvo enmarcada por la observación de tendencias desde un concepto de diseño emocional (Norman, 2004), donde se propone una categorización hacia lo estético como una emoción inmediata no controlada; la efectividad y el placer en el uso de un producto analizado a través del comportamiento humano; y la recordación de la experiencia o la satisfacción personal del uso, que permite dar una base donde evolucione una tendencia emergente denominada experiencia de usuario -UX-, y es donde se hace implícito involucrar al humano hacia una fragmentación de factores que se relacionan entre sí como lo es; lo estético, lo emocional y experimental (Hassenzahl, 2006). Adicionalmente, con la UX ha integrado con conceptos de computación permitiendo dar soporte en la interacción humana computador -HCI- que se define como el estudio de como la tecnología en computación influencia el trabajo humano (Dix, 2009), esto permite proponer una investigación con enfoque cualitativo y un énfasis en la inclusión social mediante tecnologías de apoyo por medio de un diseño de experiencias que permitan mejorar las situaciones cotidianas entre la intercomunicación entre comunidades con discapacidad y sin discapacidad.

El desarrollo de procesos de investigación desde el diseño para la ciencia requiere de una estructura según lo menciona Buchanan, 1992 y Jelinek, 2008, esto permitirá realizar una propuesta de investigación en el cual pretende desarrollar procesos en diseño mediante la práctica desde un conocimiento tácito, es decir, visto como la reflexión de la acción humana hacia una conceptualización y planeación para generar una estrategia como proceso de la investigación y la teorización (Friedman, 2008). La propuesta de investigación establece una metodología a través del diseño como lo dice Findeli, 2008, donde expone una propuesta de trabajo transdisciplinar permitiendo visualizar aspectos desde múltiples perspectivas hacia un problema en común, esto permite un aporte desde varias disciplinas hacia una proceso de investigación, en este punto es donde se permite generalizar dos aspectos: el primero consiste en tener como referente la ciencia de la ingeniería el cual conlleva procesos metodológicos rigurosos y establece un enfoque específico en la delimitación de un problema, adicionalmente permite modelar los requerimientos y métodos hacia una posible solución del problema; el segundo aspecto se basa en el diseño con el fin de establecer una generalización de opciones a diferentes problemas donde los procesos

de diseño permiten visualizar múltiples perspectivas desde el UX, estableciendo métodos y métricas como soporte en la investigación (Hekkert, 2008).

La propuesta de investigación busca producir conocimiento científico a través del diseño mediante la comunicación asertiva desde una argumentación persuasiva (Buchanan, 1992), es decir, un sistema de comunicación alternativo hacia un interés social en personas con discapacidad, sin embargo, para tener una recordación funcional del esquema de comunicación se debe analizar también a las personas sin discapacidad, desde un aspecto emocional, semántico y estético. La generalización de términos y principios que propone un marco conceptual del placer como tranquilidad, usabilidad y funcionalidad basadas en la UX (Jordan, 1998), estos criterios permiten realizar un análisis desde un enfoque emocional donde se pueden clasificar y medir de una forma cualitativa y cuantitativa mediante la experimentación. Esto permite plantear una postura crítica en la interpretación en la división entre la práctica y la investigación en diseño como los menciona Owen, 2008; Cross, 1982, permite dar soporte hacia una práctica del diseño como proceso de investigación como la denomina “Diseño Complejo”, y es donde la práctica del diseño debe ser un componente interno de la investigación y no una base para hacer investigación. Esto da a lugar en la propuesta de investigación a desarrollar una primer etapa denominada proceso de análisis de información hacia el estado de arte mediante un método que generaliza una búsqueda de información y se filtra a través de criterios que permiten sintetizar los resultados de la búsquedas mediante una búsqueda sistemática (Beltrán, 2013) desde el rigor científico y se aplica una búsqueda intuitiva desde las fuentes de información que se tiene acceso, para un primer momento se seleccionaron 17 bases de datos categorizadas en acceso gratuito y por suscripción ver tabla 1. Se seleccionaron 3 palabras claves para iniciar la búsqueda: Tecnología de apoyo, Tecnología de asistiva (Abril Abadin & Pérez-Castilla Álvarez, 2014) y Experiencia de usuario; y estas a su vez en inglés assistive technology & user experience y para realizar un primer filtro se combinaron los términos.

En el análisis de información se observa en la figura 1a que en la búsqueda de términos en español tiene un porcentaje menor en comparación con los términos en inglés, esto permite ubicar la producción científica en una aproximación temática en la recolección de información y existe mayor información utilizando la terminología en América, adicionalmente, en la figura 1b encontramos que la experiencia de usuario y la tecnología de apoyo tiene un porcentaje similar en la mayoría de resultados, sin embargo, cuando los términos se combinan la información cambia respecto a la importancia de búsqueda, es decir, que los factores resultantes son proporcionales y en algunas bases de datos no tienen ningún tipo de relación entre los parámetros combinados en el área temática de la investigación.

Producto derivado por la comisión de estudios de doctorado en agradecimientos a la Universidad Militar Nueva Granada.

Referencias

- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design - Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books (p. 257). New York. https://doi.org/10.1111/j.1537-4726.2004.133_10.x
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience - A research agenda. *Behaviour and Information Technology*, 25(2), 91–97. <https://doi.org/10.1080/01449290500330331>
- Jelinek, M., Romme, A. G. L., & Boland, R. J. (2008). Introduction to the Special Issue: Organization Studies as a Science for Design: Creating Collaborative Artifacts and Research. *Organization Studies*, 29(3), 317–329. <https://doi.org/10.1177/0170840607088016>
- Findeli, Alain & Brouillet, Denis & Martin, Sophie & Moineau, Christophe & Tarrago, Richard. (2008). Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research. 67–91.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems Thinking in Design. *Design Issues*, 8(2), 5–21.
- Friedman, K. (2008). Research into, by and for design. *Journal of Visual Arts Practice*, 7(2), 153–160. <https://doi.org/10.1386/jvap.7.2.153/1>
- Hekkert, P., & Schifferstein, H. N. J. (2008). Introducing product experience. *Product Experience*, (December), 1–8. <https://doi.org/10.1016/B978-008045089-6.50003-4>
- Jordan, P. W. (1998). Human factors for pleasure in product use. *Applied Ergonomics*, 29(1), 25–33. [https://doi.org/10.1016/S0003-6870\(97\)00022-7](https://doi.org/10.1016/S0003-6870(97)00022-7)
- Owen, C. L., Thomke, S., Feinberg, B., Dalsgaard, P., & Stolterman, E. (2008). The nature of design practice and implications for interaction design research. *International Journal of Design*, 609–66(1), 55–65. <https://doi.org/10.1016/j.phymed.2007.09.005>
- Cross, N. (1982). Designerly ways of knowing. *Design Studies*, 3(82), 221–227. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(82\)90040-0](https://doi.org/10.1016/0142-694X(82)90040-0)
- Beltrán G., Ó. A. (2013). Revisión sistemática de la literatura. <https://doi.org/10.5944/educxx1.17.1.10708>
- Dix, A. (2009). Human-Computer Interaction. In L. LIU & M. T. ÖZSU (Eds.), *Encyclopedia of Database Systems* (pp. 1327–1331). Boston, MA: Springer US. https://doi.org/10.1007/978-0-387-39940-9_192
- Abril Abadín, D., & Pérez-Castilla Álvarez, L. (2014). *Tecnologías de apoyo, mercado y nuevos sistemas de información*. Retrieved from <http://www.ceapat.es/InterPresent2/groups/imsero/documents/binario/tecnologiaapoyo.pdf>

Ciudadanía digital y Pensamiento crítico

Presentación de poster

Johann Mateo Soler / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Interactividad, Ciudadanía digital, Pensamiento crítico

Actualmente las diferentes manifestaciones que se dan en los contextos sociales y económicos tiene una injerencia muy marcada en las tecnologías digitales, es así como comienzan a emerger nuevas formas de comprar, comunicar o formar entre otras múltiples acciones. Ahora, la presente investigación, se aproximará al termino de ciudadanía digital, comprendida como aquellos “individuos que utiliza el internet para ejercer sus derecho y deberes políticos y sociales” (Morales, 2009; p. 76), pero para abordar este término, no basta con conocer su definición ; es inevitable tener que comprender, por un lado, la concepción de este fenómeno en el pasado, sus distintos tipos de participación, y lo que implica ejercerla en entornos digitales.

Este último factor, acarrea un gran compromiso por parte de los individuos que componen la sociedad, ya que deben ser formados y capacitados para poder desempeñar, a través de las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC), una serie de requisitos, competencias y habilidades, para no quedarse atascados dentro de la brecha digital.

Además, deben aprender a manejar críticamente la inmensa cantidad de información a la cual van a ser sometidos, ya que sino lo hacen, pueden ser manipulados tanto por estrategias mercantilistas, como socio-políticas.

2. Materiales y métodos

Es indispensable y primordial, visualizar dentro del ambiente de diseño interactivo, las necesidades, el desempeño y las experiencias que emergen en los usuarios al ejercer su ciudadanía dentro de estos entornos virtuales. Tal y como mencionan Rogers, Sharp, & Preece (2007) en diseño interactivo es el desarrollo de diferentes formas de reciprocidad, intercambio de información, interrelación u intercomunicación que apoyan procesos en la vida cotidiana y laboral, en tal sentido se busca despejar los siguientes interrogantes:

- ¿Qué herramientas de participación ciudadana en espacios digitales existen?
- ¿Cómo están constituidos estos espacios?
- ¿Que experiencias le dejan a los ciudadanos?
- ¿De que forma estos espacios generan interacción con los ciudadanos?
- ¿Cuál debería ser la conceptualización de una plataforma ideal para ejercer la ciudadanía digital?

Por otro lado, es de interés para la investigación identificar que tanta reflexión, análisis y evaluación de la información realiza la ciudadanía al interactuar con las TIC; a esto se le llama, según López (2012) pensamiento crítico. Para esto, se basará en diferentes estudios ya realizados con anterioridad por expertos en dicha área (Rocío, 2016; Castrillón Morales, 2015; Alape & colaboradores, 2015), desglosando así, los siguientes cuestionamientos:

- ¿Cuales son los principales medios digitales por los cuales se informa el ciudadano? ¿son fiables?
- ¿Que tan susceptible es el ciudadano a la manipulación mediática y desinformación a causa de las TIC?
- ¿Acaso el ciudadano digital esta ejerciendo el pensamiento crítico por medio de sus participaciones?

Dar solución a esta serie de interrogantes, tiene como finalidad producir el prototipo de un entorno virtual interactivo que le permita a los individuos de esta sociedad ejercer una ciudadanía digital con pensamiento crítico.

3. Metodología

Esta investigación se enmarcará dentro de un modelo cualitativo, planteado bajo un enfoque interpretativo que se centra “en el entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, sobre todo de los humanos y sus instituciones...” (Hernández... 2014; p. 9); lo que permitirá describir la forma en la cual participan e interactúan los ciudadanos en entornos digitales. A continuación se describirán los instrumentos o criterios que se utilizarán a lo largo de la investigación.

- Estudios que hayan aplicado el HCTAES- Test de Halpern para la Evaluación del Pensamiento Crítico mediante Situaciones Cotidianas, a nivel local, nacional o iberoamericano, relacionado con la interacción con tecnologías digitales. Este instrumento, pretende evaluar “cinco habilidades del pensamiento crítico: comprobación de hipótesis, razonamiento verbal, análisis de argumentos, probabilidad e incertidumbre y toma de decisiones y resolución de problemas” (Álvarez & Yair, 2013; p. 71).
- Ahora, por medio de los objetivos de usabilidad (eficacia, eficiencia, seguridad, utilidad, capacidad de aprendizaje y memorabilidad) y de experiencia (atención, ritmo, juego, interactividad, control consciente e inconsciente, estilo de narración y flujo) descritos por Rogers, Sharp, & Preece (2007) se pretende analizar por lo menos tres entornos de participación ciudadana y contrastar su interactividad.

Ahora, para definir el tipo de participantes, se ha tenido en cuenta los Indicadores de ciencia y tecnología, Colombia 2016 del Observatorio Colombiano de Ciencia y Tecnología (2017), en donde se deduce que en el 2015, la cantidad de colombianos que utilizan el internet a nivel nacional, es superior a los 24.5 millones de personas,

el rango de edad que mas frecuente en internet es entre 25 y 54 años con una cifra superior a los 10.5 millones de personas, los lugares en donde acceden a internet son el hogar, el trabajo e instituciones educativas, ingresando principalmente a redes sociales, buscar información y correos o mensajería (p. 152).

Referencias

Alape, A. A., Restrepo, L. A., Molano, A. A., Vega Cantor, R. A., Zuleta, E. A., Hoyos Vásquez, G. A., & ... Moncayo, V. E. (2015). Antología del pensamiento crítico colombiano contemporáneo.

Castrillón Morales, L. Y. (2015). Las tecnologías educativas y la formación de pensamiento crítico. Fides Et Ratio - Revista De Difusión Cultural Y Científica De La Universidad La Salle En Bolivia, (10), 15.

López Aymes, G. (2012). Pensamiento crítico en el aula. Docencia e investigación, p. 41-60

Morales, J. M. R. (2009). Ciudadanía digital: una introducción a un nuevo concepto de ciudadano. Editorial UOC.

Observatorio Colombiano de Ciencia y Tecnología. (2017). Indicadores de ciencia y tecnología, Colombia 2016. Bogotá: Ediciones Ántropos Ltda.

Rocío, P. L. (2016). Influencia de la plataforma del programa "Más Tecnología" sobre el pensamiento crítico / Influence of the program platform "More Technology" on critical thinking. Apertura (Guadalajara, Jal.), (2), 117.

Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2007). Interaction design: beyond human-computer interaction. John Wiley & Sons.

Visualización de Información: Herramientas de soporte para la toma de decisiones por parte de la Ciudadanía

Presentación de poster

Carlos Eduardo Zuluaga / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Datos Abiertos, Política de la Visualización, Visualización de la Información

El desarrollo tecnológico de dispositivos electrónicos unipersonales con, hasta hace unas décadas inimaginables capacidades de procesamiento, ha impulsado, además de otras tendencias, la generación de una enorme cantidad de datos provenientes de fuentes cada día más diversas. La sociedad, en la adopción de las nuevas tecnologías, ha cambiado la forma de actuar y ha empezado a apoyarse en la visualización de la información proveniente de estos datos para tomar, desde las decisiones cotidianas: rutas alternas tráfico, vestuario para el clima, economía familiar, etc. hasta las más trascendentales: Medio-Ambientales, Políticas, Macro-Económicas, etc.

La Visualización de Información adoptada, inicialmente, con fines explicativos y analíticos, desde Platón con la Metáfora Visual, pasando por Wittgenstein con la Tabla de Verdad (Chen & Floridi, 2013), en la última década y a través del desarrollo de soportes digitales y del procesamiento digital de datos, ha permitido abordar complejas visualizaciones de redes, presentar visualizaciones dinámicas, entre otras funcionalidades, para soportar estrategias como la Información Gubernamental Abierta (Open Government Data) o Datos Abiertos.

La Visualización, como una “forma asistida por computadora” de ver información a partir de datos y cuya dinámica convierte la información en la “divisa” fundamental intercambiada a través de la visualización (Chen & Floridi, 2013), ha empezado a expandir sus límites tradicionales con recientes desarrollos en la Visualización Artística, la Visualización Casual y la Visualización Narrativa. En la Visualización Narrativa, donde el Contar Historias puede encontrarse en el espectro entre: “enfoques impulsados por el autor” y “enfoques impulsados por el lector”, la noción de “enfoques impulsados por el autor”, reconoce, por un lado el rol no neutral del diseñador y por otro un “enfoque impulsado por el lector” dependiente del nivel de compromiso del lector (Dörk, Collins, Feng, & Carpendale, 2013).

Desde la mirada de la teoría crítica, el diseño de herramientas de visualización de información, debe considerar estrategias para evitar los sesgos en la información transmitida y para garantizar la inclusión y participación práctica de la ciudadanía. Se propone por tanto una evaluación de las herramientas de visualización bajo cuatro principios: Revelación, Pluralidad, Contingencia y Empoderamiento (Dörk, Collins, Feng, & Carpendale, 2013).

En el contexto Colombiano, dada la transición política y social que vive el país, en un etapa denominada “Posconflicto”, es crítico que la primera reconciliación se presente entre el Estado y el Ciudadano, y que ambos actores, teniendo voz en las herramientas de transferencia bilateral de información, empiecen a fortalecer una relación que requiere por un lado la eficacia, eficiencia, transparencia y adecuada rendición de cuentas por parte del Gobierno y por otro lado, la apropiación de la información por parte de la Ciudadanía. Así, en el marco de The Alliance for Open Government (AGA), a partir de Octubre de 2016, Colombia se vincula al International Open Data Charter. Este acuerdo internacional compromete a los países firmantes y refleja el interés de sus miembros en promover la demanda, el acceso y el uso de Datos Abiertos como activo público de calidad para incentivar la innovación, el mejoramiento de la participación en red y los procesos de toma de decisiones (Mobile Government Summit 2016). El Ministerio TIC del Gobierno Colombiano presenta como objetivos de la estrategia en su Guía de Datos Abiertos: Abrirse a la innovación, Empoderar al ciudadano, Medir el impacto de las políticas, La transparencia y el control social, Mejorar la eficiencia y eficacia del Estado y Mejorar y crear productos y modelos de negocio (Datos Abiertos Gobierno Digital Colombia). La estrategia se objetiva en la plataforma www.datos.gov.co.

La World Wide Web Foundation, en la cuarta edición del Open Data Barometer, evaluó un total de 115 países y jurisdicciones determinando que Reino Unido es el país que mejor implementa la estrategia de Datos Abiertos, en tanto que Colombia se ubica en el puesto 24. Otros hallazgos de la evaluación indican que, aunque algunos gobiernos están avanzando hacia estos objetivos, los Datos Abiertos siguen siendo la excepción y no la regla (Open Data Barometer):

- 9 de cada 10 Conjuntos de Datos Gubernamentales no son Abiertos.
- Los Datos Gubernamentales son típicamente incompletos y de baja calidad.
- La voluntad política rompe con el propósito de los Datos Abiertos.
- Los Gobiernos no están publicando los datos necesarios para restablecer la confianza de los ciudadanos.
- Pocas iniciativas de Datos Abiertos promueven activamente la inclusión y la equidad.

Aunque los datos abiertos son un pilar indiscutible en la estrategia de apropiación de la información por parte de la ciudadanía, hay críticas frente al abismo entre uso público práctico buscado y los conjuntos de datos entregados por las instituciones y entidades. Se denuncia que la mayoría de los ciudadanos no tienen la pericia requerida para la manipulación de los datos, estando esta capacidad solo en manos de unos pocos expertos. Se presenta un nuevo peligro al agregar una nueva “Brecha de Datos” sobre las divisiones digitales y económicas existentes (Roberts, 2012).

Esta reciente iniciativa del Gobierno, como muchas otras que vienen acompañadas de herramientas de Visualización de Información, requiere de una evaluación crítica del proceder en el diseño de las mismas donde se garantice: Primero, que los problemas de valores y de poder, no influyeran posibles interpretaciones actuando en contra de transparencia de la información y transformando peligrosamente, la visualización de datos, en una herramienta de disuasión masiva de la ciudadanía para la toma de decisiones de índole político, medioambiental, económico y social. Segundo, que la apropiación de las herramientas de visualización de datos abiertos sea adecuada a los usuarios del contexto dentro del cual se diseñan las herramientas, de forma que se garantice un uso público práctico suficiente que garantice la participación democrática.

En función de entender cómo la Ciudadanía interactúa con las herramientas de visualización de datos basadas en Datos Abiertos, se desarrollará una investigación cualitativa de tipo fenomenológico que permita describir, a través de grupos focales, entrevistas semi-estructurada, observación participante e investigación-acción, aplicadas a una muestra variada de estudiantes de las Universidades de la ciudad de Manizales, el uso actual de Herramientas de Visualización de Datos para la participación política, las Dinámicas de Co-diseño que podrían entregar mejores herramientas de Visualización de Datos, y por último el uso y evaluación de las Soluciones de Diseño obtenidas. Estructurando la investigación en tres etapas: Diagnóstico, Acción y Evaluación se pretende describir los puntos críticos en la adopción y co-diseño de herramientas de visualización de información por parte, inicialmente, de la población Universitaria de la Ciudad de Manizales.

Referencias

- Chen, M., & Floridi, L. (2013). *An analysis of information visualisation. Datos Abiertos Gobierno Digital Colombia. (s.f.). Datos Abiertos Gobierno Digital Colombia. Obtenido de Datos Abiertos Gobierno Digital Colombia: <https://herramientas.datos.gov.co/es/blog/conoce-la-gu%C3%ADa-de-datos-abiertos>***
- Dörk, M., Collins, C., Feng, P., & Carpendale, S. (2013). *Critical InfoVis: Exploring the Politics of Visualization. Mobile Government Summit 2016. (s.f.). Mobile Government. Obtenido de Mobile Government: <http://www.m4life.org/conferences/mgovsummit2016/partners/a2017-051-colombia-open-data-portal/>***
- Open Data Barometer. (s.f.). Open Data Barometer. Obtenido de Open Data Barometer: <http://opendatabarometer.org/4thedition/report/>**
- Roberts, T. (Febrero de 2012). Computer Weekly. Recuperado el Octubre de 2017, de <http://www.computerweekly.com/opinion/The-problem-with-Open-Data>**

IV. Línea de Investigación Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología

De una filosofía de la tecnología a una filosofía del diseño

Presentación oral

Diego Alejandro Acosta Forero / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología

Con el giro epistémico de la filosofía de la tecnología, las reflexiones teóricas centraron su atención en los artefactos técnicos, los cuales trascendieron de su dimensión pragmática a una dimensión epistemológica. Ocupando un lugar en la estructura del conocimiento a través de la fenomenología. Los artefactos pasaron entonces de ser intermediarios a ser mediadores (Brey, 2010, p. 36). Otorgándoles en cierto sentido intenciones, estas intenciones en gran medida dependerían del propósito con el que fueron diseñados.

De aquí surge una discusión ontológica que involucra al diseño. En primer lugar aparece la pregunta por los modos de ser de los artefactos y si a estos se les puede atribuir intenciones, lo que conlleva a la preguntas sobre la naturaleza de las intenciones, y cómo estas intenciones están relacionadas con el diseño.

Maarten Franssen ofrece pistas que permiten dilucidar estas cuestiones partiendo en primer lugar por precisar que es un artefacto, que no sería simplemente algo hecho por el hombre, de lo contrario cualquier cosa en la que interviniera podría entrar en esta categoría, incluso si la intervención es simplemente incidental o accidental, tal es el caso por ejemplo del humo que emana de una chimenea o de las secreciones del cuerpo.

Lo que hace a un artefacto ser lo que es, según Maarten Franssen es que su existencia no llega a darse por la mediación accidental del hombre sino por un acto intencional de creación (2008, p. 22). No obstante, que un artefacto sea diseñado con una intención no quiere decir que necesariamente este sirva a la misma. Un vaso puede ser diseñado intencionalmente para contener líquidos pero al mismo tiempo puede ser usado como un pisapapeles. En este sentido la intención no sería suficiente para definir el estado ontológico de un artefacto, de lo contrario el vaso con un nuevo uso dejaría de ser un vaso.

Es por ello que Peter Kroes les atribuye a los artefactos una doble naturaleza, intencional y material(2010, p. 52), con esto queriendo decir que para describir que es un artefacto al menos uno técnico no es suficiente con conocer las intenciones con la que fue diseñado sino además es importante conocer su estructura material.

La naturaleza intencional se suele relacionar con propósito, mientras que la naturaleza material se relaciona con las cualidades físicas del objeto y su estructura. Las intenciones atribuidas a un artefacto en el momento de su creación determinan su estructura formal. Siendo ontológicamente más relevante la estructura que la materialidad del objeto en sí. La materialidad de un artefacto es por lo tanto un rasgo secundario, porque los atributos físicos del objeto serían un elemento más bien contingente en la relación entre la intencionalidad y la estructura, estando en determinados casos incluso ausente. Un artefacto virtual por ejemplo no necesita de una forma material para existir, sin embargo eso no implica que carezca de una intención o de una estructura, la materialidad no es una cualidad que necesiten los artefactos para existir como artefactos. Por eso resulta más preciso afirmar que la doble naturaleza de los artefactos incluso técnicos no reposa en el dualismo intencionalidad, materialidad como afirma Peter Kroes, sino en el dualismo de intencionalidad, estructura.

Todos los objetos tienen una estructura que de algún modo justifica su existencia, no obstante en los artefactos la estructura depende de las intenciones y propósitos de su creador. En el caso de los artefactos técnicos así como en los objetos de diseño las intenciones están estrechamente relacionadas con la función y el uso. La función y la estructura estarían determinadas por las intenciones del diseñador, mientras que el uso no.

Basándose en la falacia intencional de la literatura según la cual los significados que se les atribuyen a un texto no dependen exclusivamente de las intenciones del autor. Don Ihde llama a esta discrepancia entre función y uso la falacia del diseñador(2008, p. 51). Un artefacto puede haber sido diseñado con una función sin embargo esta puede cambiar si el usuario le asigna un nuevo propósito. Así como en la literatura el lector es capaz de atribuirle diferentes significados a una obra el usuario tiene la capacidad de asignarle nuevas intenciones a los artefactos.

Esta diferencia entre función y uso en los artefactos técnicos resulta particularmente importante para aspectos concretos de la filosofía de la tecnología como la mediación tecnológica, si la intencionalidad de los artefactos técnicos cambia con el uso esto quiere decir que la mediación tecnológica no depende exclusivamente del diseñador. Los artefactos entonces estarían sujetos también a la intencionalidad de sus usuarios, no obstante si los artefactos estuvieran sujetos exclusivamente a las intenciones de sus usuarios tampoco existiría mediación sino solo intermediación. Lo cual abre una tercera opción, que los artefactos por sí mismos tienen intencionalidad como lo plantea Paul Verbeek (2010, p. 113), sin embargo la intencionalidad es un rasgo que depende de una conciencia para existir tal como lo plantea Husserl en su fenomenología trascendental.

Donald Norman en su libro el diseño de las cosas cotidianas, ya plantea esta diferencia entre función y uso , según él, todos los objetos no solo los artificiales sino además

los naturales, tienen propiedades que describen como posiblemente pueden ser usados(1988, p. 9), estas propiedades denominadas affordances no dependen del diseño y aun así son capaces de orientar las acciones humanas. Es así como un objeto natural como una roca puede servir a varios usos sin que necesariamente un diseñador les haya adjudicado esas funciones. Estas propiedades sugieren que los objetos entendidos como entes sin conciencia, poseen cualidades propias que las independizan de las intenciones. Ciertos objetos por ejemplo, ofrecen nueva información sobre el entorno, que sin su intervención no podría haber sido obtenida, agregando algo nuevo a la conciencia del sujeto que lo usa. Tal es el caso de ciertas tecnologías que se han originado como actos accidentales, en el que las intenciones creativas no están acordes con los resultados.

Por lo tanto el uso de los objetos no depende exclusivamente de la intencionalidad, porque son capaces de aportar algo nuevo a sus usuarios que no está relacionado con sus intenciones. En términos fenomenológicos tanto los objetos naturales como los artificiales median la experiencia de sus usuarios en relación a su entorno(2009, p. 41). En la filosofía de la tecnología con enfoques teóricos como la tecnociencia se ha más o menos comprendido la importancia epistemológica de los artefactos técnicos, sin embargo aún falta extender estas reflexiones a los artefactos cotidianos, los cuales son de especial interés para el campo del diseño, comprendiendo el acto de diseñar no solo en un sentido pragmático sino además en un sentido epistemológico. Si bien existen algunos acercamientos filosóficos y teóricos, como los de Tomas Wendt(2015, p. 1) y Paul Verbeek aún queda un campo grande por explorar que explique la importancia del diseño en el conocimiento humano, siguiendo el camino que ya ha demarcado la filosofía de la tecnología, pero desarrollando una teoría fundacional para el diseño(Galle, 2011, p. 81).

Referencias

- Brey, P. (2010). *Philosophy of Technology After the Empirical Turn. Techne, 14(1), 36–48.***
- Franssen, M. (2008). *Design, Use, and the Physical and Intentional Aspects of Technical Artifacts. En Philosophy and Design (pp. 21-35). Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-1-4020-6591-0_2***
- Galle, P. (2011). *Foundational and Instrumental Design Theory. Design Issues, 27(4), 81-94. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00107***
- Ihde, D. (2008). *The Designer Fallacy and Technological Imagination. En Philosophy and Design (pp. 51-59). Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-1-4020-6591-0_4***
- Ihde, D. (2009). *Postphenomenology and Technoscience: The Peking University Lectures. SUNY Press.***
- Kroes, P. (2010). *Engineering and the dual nature of technical artefacts. Cambridge Journal of Economics, 34(1), 51-62. <https://doi.org/10.1093/cje/bep019>***
- Norman, D. A. (1988). *The Design of Everyday Things. Doubleday.***
- Wendt, T. (2015). *Design for Dasein: Understanding the Design of Experiences. CreateSpace Independent Publishing Platform.***

Imágenes y viajeros Estilos visuales e intercambios de una economía de la visión

Presentación oral

David Andrés Zapata Arias / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología

1. Introducción y principios del viaje:

El largometraje *El abrazo de la serpiente* (Ciro Guerra, Colombia, 2016) es la puerta de entrada para una conexión histórica entre las imágenes de científicos y viajeros de los siglos XIX y XX y el cine contemporáneo colombiano. El autor entrelaza la serpeteante relación entre las imágenes científicas y las imágenes cinematográficas, identificando cómo los estilos visuales de las primeras expediciones han influenciado una parte de los estilos visuales del cine colombiano reciente. En este sentido, se integra la perspectiva teórica de la economía de la visión que expone Debora Poole en una relación que pone en evidencia los mecanismos de producción, circulación, consumo y posesión de imágenes entre Europa, Norteamérica y Colombia y el influjo que éstas tienen en la configuración de un discurso cultural de la idea del sujeto moderno.

2. Estilos visuales que hablan por las imágenes

El cine colombiano reciente viene presentando cambios regulares en sus propuestas narrativas y estéticas al mismo tiempo que crece la producción cinematográfica, la emergencia de nuevos creadores y la participación en festivales internacionales de cine, particularmente los europeos. Este incremento en la producción audiovisual ha presentado una variopinta gama de propuestas temáticas, narrativas y estéticas y al mismo tiempo unas ciertas tendencias en las mismas.

Sin embargo, han sido frecuentes en los últimos años las afirmaciones de varios críticos e investigadores de cine que defienden el supuesto según el cual, el cine colombiano ha entrado en una cierta tendencia de ajustar sus propuestas artísticas, es decir, los estilos visuales de sus imágenes, a favor de la participación y la premiación en los festivales de cine. Por consiguiente, existe la tensión según la cual en la medida que el cine colombiano se acerca narrativa y estéticamente a los estándares internacionales, se aleja en esa misma proporción de los públicos locales quienes tienen otros gustos y modos de comprender la imagen en movimiento. Este trabajo de investigación doctoral siempre ha tenido como perspectiva teórica y metodológica identificar una epistemología de la mirada, es decir, busca “desmantelar” en palabras de José Luis Brea (2005) quién se une al debate en *Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad* al proponer que “todo ver es, entonces, el resultado de una construcción cultural – y por lo tanto un hacer complejo, híbrido – podría ser el punto de partida básico sobre el que sentar el fundamento y la exigencia

de necesidad de estos estudios. No – quizás esto pueda sonar un tanto paradójico, pero no podría ser de otra forma – sobre la afirmación de alguna presunta “pureza” o esencialidad de la visión, sino justamente sobre lo contrario. Sobre el reconocimiento del carácter necesariamente condicionado, construido y cultural – y por lo tanto, políticamente connotado – de los actos de ver: no sólo el más activo de mirar y cobrar conocimiento y adquisición cognitiva de lo visionado, insisto, sino todo el amplio repertorio de modos de hacer relacionados con el ver y el ser visto, el mirar y el ser mirado, el vigilar y el ser vigilado, el producir las imágenes y diseminarlas o el contemplarlas y percibir las..., y la articulación de relaciones de poder, dominación, privilegio, sometimiento, control... que todo ello conlleva.” [Brea 9]

Para Debora Poole “El ver y el representar son actos ‘materiales’ en la medida en que constituyen medios para intervenir en el mundo” y agrega “Más bien, las formas específicas como vemos – y representamos – el mundo determina cómo es que actuamos frente a éste y , al hacerlo, creamos lo que ese mundo es. Igualmente, es allí donde la naturaleza social de la visión entra en juego, dado que tanto el acto aparentemente individual de ver, como el acto más obviamente social de la representación, ocurren en redes históricamente específicas de relaciones sociales.” (Poole, 24)

3. Economía de la visión:

Comprender teórica y metodológicamente la economía de la visión, es comprender la circulación de las imágenes como un sistema más o menos organizado de producción, circulación, consumo y posesión de las imágenes y que permite “aprehender mejor el sentido de entrecruzamiento entre las imágenes visuales y las fronteras nacionales y culturales” Esta perspectiva tres niveles: Primero: debe haber una organización de la producción y comprende a individuos como tecnologías que producen imágenes. Poole se centra en las personas y no tanto en las instituciones que elaboraban y distribuían las imágenes. Es a lo sumo, una etnografía histórica alrededor de los intelectuales cuyos discursos e ilustraciones que dieron forma al imaginario moderno de los andes. Poole como etnógrafa selecciona unas imágenes, descarta varias imágenes de viajeros y selecciona otras y pone un particular énfasis en la comprensión de que cada persona e imagen-objeto tienen un lugar particular en el amplio mundo de las prácticas y discursos representaciones del mundo de imágenes andino. Segundo: la circulación de las mercancías, en este caso de las imágenes-objeto visuales. Aquí el aspecto tecnológico de las imágenes es fundamental. Y finalmente, un tercer nivel que se superpone con el segundo. “Los sistemas culturales y discursivos a través de los cuales las imágenes gráficas se aprecian, se interpretan, y se les asigna valor histórico, científico y estético.” Poole abandona la economía visual deja de lado la cuestión del significado de las imágenes específicas para preguntarse cómo es que adquieren valor

4. La transferencia de los estilos visuales

El viaje épico de Karamakake al cual invita el director Ciro Guerra y su equipo de producción, tomaron como base el libro El río de Wade Davis donde el investigador norteamericano recoge el material de Richard Evan Shultes de su viaje de doce años por el Amazonas, quién al igual que su antecesor Theodor Koch-Grunenberg quién había venido a principios del siglo trazaron mapas, realizaron descripciones y fotografías de las comunidades humanas que habitaban la selva Amazónica de Colombia, Venezuela y Brasil. Las primeras fotografías de estos dos científicos exploradores tienen unas características visuales específicas, un estilo visual que describe la percepción de un científico moderno en búsqueda de una planta sagrada que encierra un secreto misterioso. Es clave en este sentido, la idea de científico moderno y explorador blanco que tiene un primer contacto con el hombre nativo de la amazonía suramericana.

Referencias

- Brea, José Luis (ed) (2005) *Estudios visuales: la epistemología de la visualidad en la era de la globalización / 1er Congreso Internacional de Estudios Visuales, celebrado en Madrid durante ARCO 2004. Ediciones Akal. Madrid.***
- Mitchel, W.J (2009) *Teoría de la Imagen: Ensayos sobre la representación verbal y visual. Ediciones Akal, S.A. Madrid.***
- Poole, Deborah. (2000) *Visión, Raza y Modernidad: una Economía Visual del Mundo Andino de Imágenes. Sur Casa de Estudios del Socialismo. Lima***

Body Painting interactivo, una propuesta de diseño y creación para la participación en procesos de inclusión y reconciliación el posconflicto colombiano

Presentación de poster

Lina María Carvajal Araújo / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología

Por más de 50 años Colombia ha sufrido las consecuencias sociales, políticas y económicas de la guerra; la desigualdad, el miedo y la desconfianza se han afianzado en la sociedad generando fracturas difíciles de reparar. Después de tantos intentos por firmar un acuerdo de paz entre el Gobierno Nacional y las organizaciones armadas ilegales Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia- Ejército del Pueblo (FARC-EP), finalmente se firmó el acuerdo el 26 de Septiembre de 2017 el cual daría fin a este conflicto.

Una vez dejadas las armas por este grupo guerrillero el fin del conflicto supondrá un nuevo capítulo en nuestra historia. "Se trata de dar inicio a una fase de transición que contribuya a una mayor integración de nuestros territorios, una mayor inclusión social -en especial de quienes han vivido al margen del desarrollo y han padecido el conflicto-", en este sentido uno de los mayores retos para la sociedad en la transición al posconflicto, a parte de la solidificación de la economía y la no re-insurgencia, consistirá en garantizar mayor inclusión y participación de los diversos grupos poblacionales, así como la reparación y reconciliación -no solo de las víctimas- sino de la sociedad en general, de esta manera se podría hablar de una paz duradera y sostenible.

En ese sentido, la responsabilidad de lograr la tan anhelada paz no solo debe provenir del gobierno y los actores del conflicto, sino también del aporte que cada uno de los Colombianos y Colombianas pueda contribuir desde sus propias realidades. Es por esta razón que surge este proyecto, como una posibilidad de participación en la construcción de la paz, a partir de mi realidad como Colombiana Artista Visual y Diseñadora Gráfica y la experiencia que he tenido en el campo del body painting desde hace algunos años; Es desde esta perspectiva que me pregunto: ¿De qué manera el cuerpo como medio de expresión se convierte en un agente comunicativo que permita escuchar las voces de las víctimas del postconflicto?,

Según Marxen Eva (2011) El arte es un facilitador de la expresión y la reflexión; La ventaja de éste como terapia consiste en que se puede "hablar" del conflicto sin hacerlo directamente, las imágenes u objetos artísticos creados en un entorno seguro posibilitan la expresión y resolución de emociones conflictivas. De acuerdo con lo anterior, abrir espacios de participación entre víctimas del conflicto armado a través

del arte permite generar procesos de perdón y reconciliación como primer paso para una paz duradera y sólida.

En este sentido, es fundamental generar espacios de co-creación donde las víctimas puedan expresarse a partir de procesos creativos siendo apoyados por artistas, diseñadores, psicólogos, o cualquier agente social que pueda contribuir a la difusión de los mismos, en estos procesos es donde los medios digitales, tecnológicos y el diseño entran en su rol de comunicar de una manera clara y en su mayor difusión los estados de reconciliación entre las víctimas, y también de quienes no han sido víctimas directas pero que también deben entrar dentro de los procesos de reconciliación.

Visto el body painting como herramienta de comunicación es pertinente por el impacto que esta puede generar en el espectador, desde el punto de vista estético, desde la relación del cuerpo con el espacio, la relación de la pintura con el sujeto, y más aún desde la interacción que podrá existir entre el body painting y los medios digitales que se quieren incluir dentro de este proyecto, de manera que no solo la pintura sobre la piel juegue un papel importante sino que se genere más impacto a través de la inclusión de herramientas tecnológicas que permitan ir más allá de la representación estática de la forma, lo cual en este proyecto denominaremos "Body painting interactivo" como una propuesta a nuevas formas de percibir el body painting incluyendo la interacción con medios digitales como dispositivos electrónicos, proyectores de imágenes, entre otros, que al pasarlos por encima de la pintura en la piel puedan generar nuevas formas de narración en movimiento en forma de animación o a través del paisaje sonoro alrededor del cuerpo.

Teniendo clara la relación de todos estos elementos, diseño, arte, body painting y el aporte que se puede hacer desde estas prácticas al posconflicto en Colombia, se ha creado una metodología que permita llevar a cabo este principal objetivo; Crear una propuesta de body painting interactivo, como una herramienta de comunicación y expresión que permita escuchar las voces de las víctimas del postconflicto Colombiano y contribuir en los procesos de inclusión y reconciliación, como primera medida para lograrlo se recurre a: a) Propiciar espacios de participación donde los diferentes grupos poblacionales se integren en un espacio de comunicación de sus experiencias como víctimas del conflicto, tomando como herramienta de expresión el body painting; para identificar estas poblaciones específicas se recurrirá a diferentes organizaciones que actualmente trabajen con víctimas del conflicto, como la "Ruta pacífica por la mujeres" – Regional Eje Cafetero, Agencia para la Reincorporación y la Normalización ARN, Fundación Universitaria del Área Andina, entre otros.

b) Una vez generado un grupo poblacional específico, se procederá a desarrollar diferentes talleres de arte donde el objetivo principal consistirá en escuchar a las víctimas e invitarlas a que participen en procesos de creación y expresión de sus historias a través del body painting como un primer paso para la reconciliación.

- c) Simultáneamente se irá trabajando en el desarrollo de la propuesta de introducción de los medios digitales a la práctica del body painting con el fin de generar más impacto en las narraciones, transmisión y visibilización de los contenidos, esto se realizará dentro de un proceso de co-diseño con otros diseñadores y artistas.
- d) Finalmente dentro de los espacios participativos, se generara una propuesta de co-creación entre los actores víctimas del conflicto así como el acompañamiento de artistas, diseñadores, fotógrafos, entre otros, con el fin de visibilizar a través del body painting interactivo, el resultado de los procesos de expresión y reconciliación de los actores en este proceso.

La imagen fotográfica digital como interfaz en la construcción de identidad y nuevas formas de interactuar

Presentación de poster

Laura Milena Peña Jara / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología

La influencia de los avances tecnológicos en los últimos años y la portabilidad de los dispositivos móviles nos han permitido obtener una visión del mundo “instantánea” mediada por interfaces. Fotografiarlo todo y cada vez más, se ha convertido en una práctica que hoy hace parte de la vida cotidiana, evidenciando una sociedad visual que deja de lado los relatos verbales y le otorga un alto poder a la imagen como un nuevo lenguaje de comunicación e interacción. Foncuberta (2015)

El fenómeno de las redes sociales trajo consigo una serie de transformaciones tanto en las relaciones humanas como en la percepción del individuo sobre sí mismo y su realidad, asignándole un formato digital para comunicarlo. Debord en 1967 argumentó que la vida social moderna radica en el cambio de conciencia entre el “ser y el parecer” una condición de la cultura visual actual que sustituyó la vida social auténtica por su imagen representada y que a su vez es la acumulación infinita de espectáculos. Una síntesis donde se comprende la dualidad entre el “yo real” y el “yo ideal” en el individuo para la construcción de su identidad Rogers (1980) y las interacciones sociales del ser humano como puras interpretaciones teatrales. Goffman (1959)

Gracias a internet y las prácticas de comunicación mediadas por dispositivos se establecieron espacios para la auto representación, una narración que se integra cada vez más por medio de imágenes de carácter simbólico con alto valor cultural que dan cuenta de la construcción de identidad del autor, una “subjetividad comunicable” Iñiguez y Lupicinio 2001. La búsqueda por una representación sofisticada y editada de la persona que sea reconocida y validada socialmente registra en el tiempo situaciones y/o experiencias visualmente interesantes a pesar de que los sentimientos e ideas personales muchas veces se encuentren alejadas por completo de la realidad Manovich (2016).

En consecuencia, las condiciones que permiten los entornos virtuales propician un juego de apariencias que se establecen con las interacciones online que el ser humano contemporáneo pasa su tiempo construyendo obsesionado por la valoración, llegando a enfatizar rasgos a nivel emocional de impaciencia, impulsividad, ansiedad, entre otros, descritos por el psicólogo Aboujaude (2011). Una premisa para nada alejada de la realidad.

En efecto, el panorama de las Narrativas de la Identidad en la actualidad son más que simplemente representaciones visuales, estas evidencian los nuevos procesos en las relaciones socioculturales y posibilidades de interacción con el mundo, no solo ponen sobre la mesa la dualidad del “yo” sino también la reconfiguración de la mirada, la identidad y la subjetividad.

La relación entre la imagen y el sujeto en sí mismo nos lleva a cuestionarnos sobre la necesidad de reconocernos a través de quien nos mira, la importancia del “yo” en la sociedad, las nuevas prácticas y rutinas creadas para la interacción con otros a través de los dispositivos, comprender las redes sociales en este caso “Instagram” con una visión que va más allá de una básica plataforma tecnológica, pues es un reflejo de lo que sucede como práctica cultural cotidiana y en el fondo podría considerarse una teoría de la imagen actual. Siloé (2017)

Este estudio tiene como objetivo investigar sobre el rol que cumple la imagen fotográfica como interfaz a la hora de contar historias y construir identidad en los entornos virtuales. Su introducción a una nueva practica que entiende la inmediatez de la comunicación, la transformación y creación de nuevos formatos gráficos. Para foncuberta (2015) la fotografía hoy en día representa nuevas formas de inscripción autobiográfica, buscamos inscribirnos en un momento, una historia y evidenciarlo por medio de la imagen que a su vez actúa como un lenguaje que envía mensajes unos a otros, un ejemplo de ello : “Las selfies”. Aunque la autobiografía se define como la escritura o narración de nuestra propia vida, cuya práctica se realiza por medio de autonarrativas (contar historias) estas proponen que sean “reales” de personas “reales”, paradójicamente en la construcción de dicha narrativa impera muchas veces la imaginación e la idealización que en última instancia termina revelando lo que no somos manifestando la necesidad de ser reconocido, lo anterior deja n evidencia la urgencia del ser humano por pertenecer a esta nueva forma de vinculación virtual, por lo cual su “ identidad social” tendría lugar en la interacción simbólica de dos procesos complementarios: la comparación y la competición social. Tajfel (1981)

Para lograrlo, se pretende comprender el lenguaje que compone cada imagen publicada, los códigos que Instagram ha implantado en los usuarios y por supuesto el poder y el valor que se le asigna a la imagen actualmente como memoria visual para la construcción, representación y expresión de identidad. Desde el diseño se considera pertinente abordar este tema con otra perspectiva ya que no se trata de ver solo fotografías en perfiles, sino de saber interpretar qué hay detrás de ellas, cómo es su proceso de creación y como un estilo de vida evidentemente marcado en las redes sociales.

Para esto se busca investigar ¿Cómo se ven o desean ver las personas? ¿Qué recursos utilizan para mostrarse? ¿Con qué se identifican? ¿Qué quieren contar al mundo? ¿Cómo ha cambiado la forma de relacionarse e interactuar con el mundo? entre otra; las respuestas dejarán en evidencia la propia imagen proyectada e identificar los

símbolos utilizados alrededor de su imagen personal y cuantas diferencias podrían llegar a existir en un paralelo de realidades.

Esta investigación es de enfoque metodológico cualitativo, ya que se plantea una investigación que depende de las percepciones y subjetividades del objeto de estudio. Se busca determinar y analizar a profundidad los pensamientos y experiencias de las personas producidas en el mundo virtual y real en el contexto local y regional los cuales por medio de contenidos simbólicos permiten comprender la construcción de identidad, expresión de pensamiento crítico y las nuevas formas de interactuar. Acude a un método fenomenológico (experiencial) con el objetivo de comprender al ser humano, sus experiencias y su discurso teniendo en cuenta los aspectos sociales y culturales del entorno en el que habitan los individuos de estudio.

Referencias

- Aboujaoude, E. (2011). *Virtually You: The Dangerous Powers of the E-Personality*.**
- Cruz, E. G. (2012). *De la cultura Kodak a la imagen en red. Una etnografía sobre fotografía digital*.**
- Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. Francia.**
- Fernández, E. (2011). *Identidad y personalidad: o como sabemos que somos diferentes de los demás*. *Revista Digital de Medicina Psicosomática y Psicoterapia*, 17.**
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*. Goffman, E. (2001). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Nueva York.**
- Lara Abeledo Carrillo, V. A.-M. (2015). *Autobiografía: narración y construcción de la subjetividad en la creación artística contemporánea*. Valencia, España.**
- Lev Manovich, A. T. (s.f.). *Competitive Photography and the Presentation of the Self*. 2016.**
- Manovich, L. (2016). *Instagram and Contemporary Image*.**
- Tifentale, A., & Lev Manovich, A. (n.d.). *Competitive Photography and the Presentation of the Self*.**
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*.**

ARCHIVO TIERRA Prácticas estéticas ambientales

Presentación de poster

Pedro Antonio Rojas Valencia / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología

El proyecto Archivo Tierra hace parte de un programa de investigación más amplio que he definido como el estudio —desde la estética— de las relaciones entre el hombre y la naturaleza. El proyecto tiene como objetivo la creación de un dispositivo que nos permita aproximarnos tanto a problemas ambientales concretos como a las distintas prácticas estéticas que los enfrentan (provenientes del activismo, el arte, el diseño o la vida cotidiana), teniendo presente que la actual crisis ambiental es una crisis “civilizatoria” y que, para resistirla, es preciso una transformación que involucre distintos aspectos de nuestra cultura (Maya, 2015, p. 254). Siguiendo este horizonte, gracias a la asesoría de Adolfo León Grisales, la investigación ha tomado dos rumbos: por un lado, he realizado una indagación en torno del concepto de archivo; y, por otro, he intentado delimitar las problemáticas ambientales y las prácticas estéticas con las cuales quisiera dialogar a lo largo de la investigación.

La necesidad de servirme del concepto de archivo, en un primer momento, obedeció a la decisión de tomar distancia de nociones como exposición, colección o museo. Sin embargo, con el tiempo y la lectura de distintos autores, me he dado cuenta que el concepto de archivo me permite robustecer el planteamiento teórico (desde una perspectiva histórico-crítica), al tiempo que me pregunto por los soportes y las estrategias de mediación de los que se serviría el dispositivo. Quisiera señalar dos de los hallazgos que me parecieron más reveladores al estudiar las re-elaboraciones del concepto de archivo de diferentes autores, provenientes del campo de la estética y la filosofía de la historia:

1. Por un lado, Jacques Derrida, en *Mal de Archivo*, sostiene que la palabra “Archivo” no solo tiene relación con el tiempo, la memoria y la historia, sino con el poder político, la autoridad y la ley. En latín la palabra archivo (*archivum* o el *archium*) se emparenta con la palabra griega *arkheíon*, que se refiere a los lugares donde se guardaban los documentos oficiales: las casas de los arcontes (1997, p. 24). De allí que, incluso en nuestra época -en la que nos enorgullecemos por la “libre circulación” de la información- los documentos sigan teniendo una estrecha relación con el poder. El hecho de que muchas veces sean destruidos, prohibidos, desviados, borrados o modificados, corrobora que existe una necesidad de apropiarse del documento, de tener el poder de poseerlo, conservarlo o interpretarlo.

2. Por otro lado, Michel Foucault, en *La arqueología del saber*, sostiene que un archivo no se trata del conjunto de documentos que dan cuenta de una serie de acontecimientos que tuvieron lugar en un momento específico, sino de una manera de ordenarlos, de hilarlos y de permitir la producción de nuevos documentos; en otras palabras, no se trata de una simple colección que pretenda registrar y conservar los discursos, sino de explorar las condiciones para que algo se pueda decir, en términos estrictos, se trata de un “sistema de discursividad” (1985, p.54).

Una vez señaladas estas relaciones de los “archivos” con el poder y el saber. Aparece la necesidad de que el dispositivo Archivo tierra sea coherente con el tenor crítico de las prácticas estudiadas y que -en tanto generador de nuevas experiencias sensibles- permita el estudio de las distintas maneras en que se han producido, circulado y escolarizado. Me propuse, entonces, delimitar las prácticas estéticas que deseaba estudiar. Sin embargo, esta delimitación se convirtió, poco a poco, en la exploración de distintos enfoques teóricos que se ocupaban de problemas similares a los que deseaba enfrentarme. Entre los cuales la estética y los estudios de performance me parecieron sumamente oportunos por la cercanía al pensamiento crítico y al estudio de las prácticas que afectan la sensibilidad (del sentir y ser sentido). En lo concerniente al campo del diseño -en los distintos cursos del doctorado- me he aproximado a distintos enfoques como:

1. El diseño crítico que nos advierte que: “los diseñadores están comprometidos, al menos en parte, en todos los casos de contaminación” (Papanek, 1997, p. 41).
2. El diseño ontológico, que sobrepasa la prefiguración de artefactos y considera que “los humanos diseñamos las condiciones de nuestra existencia y, a su vez, las condiciones de nuestro diseño” (Escobar, 2017, p. 128).
3. Los diseños de los sures, que tienen como tarea explorar el “sentido” que las comunidades subalternas le dan a la “prefiguración de artefactos tradiciones de pensamiento y acción” (Gutiérrez, 2015b, p. 16).
4. El diseño para las transiciones que pretende crear estrategias y narrativas que permitan una transición hacia “modelos menos destructivos de la vida” (Escobar, 2014, p.78).

Estos enfoques, coincidían en la necesidad de estudiar las prácticas estéticas que toman distancia de su dependencia del mercado y que, apropiadas por comunidades específicas, permiten el cuidado de la tierra. Me propuse, entonces, explorar uno de los problemas ambientales más álgidos de nuestro contexto: el extractivismo minero. Por esta razón, realicé un laboratorio creativo llamado *Susurros_Piedra*, en el que me centré en el caso de Marmato-Caldas, especialmente en las maneras en que la comunidad resiste la amenaza del extractivismo estatal (que avala la explotación del cerro El Burro por parte de las empresas multinacionales). Esto me permitió conocer la manera en que distintas personas reflexionan de forma creativa en torno a un problema ambiental concreto e identificar uno de los casos que pretendo investigar a mayor profundidad en el transcurso del doctorado.

Finalmente, quisiera señalar que en esta primera indagación también descubrí que la palabra archivo remite a origen (Arkhé). Sin embargo, por la necesidad de tomar distancia de las connotaciones metafísicas, que lo emparentan con lo originario, lo primero, lo principal, lo primitivo, descubrí palabras como “comienzo” (origo) y “comenzar” (oriri), provienen del griego oros que significa “montaña”. En este sentido, Archivo tierra no pretende realizar una simple colección de prácticas artísticas, mucho menos a la búsqueda de un principio, causa o esencia, sino a un estudio de la procedencia, el arraigo y la tierra.

Referencias

- Ángel-Maya, A. (2015).** *Desarrollo sostenible o cambio cultural*. Cali: Corporación Universitaria Autónoma de Occidente, Fondo Mixto Para la Promoción de la Cultura y las Artes del Valle del Cauca. En: *Moncayo, V-M. Antología del pensamiento crítico colombiano contemporáneo*. Buenos Aires: Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales CLACSO.
- Camitzer, L. (2009).** *Didáctica de la liberación: Arte conceptualista latinoamericano*. Murcia: CENDEAC.
- Derrida, J. (1997).** *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Paco Vidarte (trd.). Madrid: Trotta.
- Escobar, A. (2012).** *El lugar de la naturaleza y la naturaleza del lugar: ¿globalización o postdesarrollo?* En: *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas Latinoamericanas*. Buenos Aires: CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. Disponible en: <https://goo.gl/B9b33e>
- Escobar, A. (2014).** *Sentipensar con la tierra. Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia*. Medellín: Ediciones UNAULA. Disponible en: <https://goo.gl/krknUf>
- Escobar, A. (2016).** *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. Popayán: Editorial Universidad del Cauca. Disponible en: <https://goo.gl/czyYBi>
- Foucault, M. (1985).** *La Arqueología del saber*. Aurelio Garzón del Camino (trd.). México: Siglo Veintiuno Editores.
- Foucault, M. (1999).** “El orden del discurso”. En: *Estética, Ética y Hermenéutica. Obras esenciales Tomo III*. Ángel Gabilondo (trd.). Barcelona: Paidós.
- Foucault, M. (2007).** *Las palabras y las cosas: una Arqueología de las ciencias humanas*. Elsa Cecilia Frost (Trd.). México: siglo XXI editores.
- Foucault, M. (2008).** *Nietzsche la Genealogía y la historia*. José Vaques Pérez (trd.). España: Editorial Pre-textos.
- Grisales, A-L. (2002).** *El Arte como horizonte*. Manizales: Universidad de Caldas.
- Grisales, A-L. (2010).** “El Arte otra vez como Tejne”. En: *Revista KEPES. Año 7, No. 6 enero-diciembre*, pp. 195- 210.
- Grisales, A-L. (2015).** *Artesanía, arte y diseño. Una indagación filosófica acerca de la vida cotidiana y el saber práctico*. Manizales: Universidad de Caldas.
- Guasch, A-M. (2004).** *Arte y Archivo. 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuadas*. Madrid: Ediciones Akal.
- Guasch, A-M. (2005).** *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid: Alianza editorial.

- Gutiérrez Borrero, A. (2015^a). "El sur del diseño y el diseño del sur". *Actas del Coloquio Internacional Epistemologías del Sur*. Coimbra: Proyecto Alice.
- Gutiérrez Borrero, A. (2015^b). "Resurgimientos: sures como diseños y diseños otros". *Revista Nómadas* 43: 113-129.
- Huberman-Didi, H. (2011). *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*.
- Antonio Oviedo (trd.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo editorial.
- Papanek, V. (1997). *Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social*. Luis Cortés de Álvaro (trd.). Madrid: H. Blume.
- Ranciere, J. (2005). *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona.
- Rojas, P. (2013). *Hacia una arqueología del pensamiento musical*. [Tesis para optar al título de profesional en filosofía y letras]. Manizales: Universidad de Caldas
- Rojas, P. (2016). *Los llamados de la tierra. Caminos hacia una estética ambiental*. [Tesis para optar al título de magister en Estética y Creación]. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Rojas, P. (2017). *Narraciones discontinuas. Narraciones visuales, Conceptualismo y Archivo*. [Conferencia]. Bogotá: Memorias Proyecto Tesis, Museo de Arte Contemporáneo.
- Rojas, PA. (2017). *Susurros_Piedra. Laboratorio crítico de eco-creación*. [Catálogo]. Pereira: Banco de la República, Maestría en Estética y Creación. Disponible en: <https://goo.gl/Be6pve>
- Salgado, M. *Diseñando un museo abierto. Una exploración sobre la creación y el compartir de contenidos a través de piezas interactivas*. Argentina: Wolkowicz Editores.
- Virilio, P. (1988). *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama.

Variantología de lo transmedial en Hispanoamérica

Presentación de poster

Mauricio Vásquez Arias / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología

Cuando el teórico francés Serge Gruzinski se aproximaba al estudio de los regímenes visuales en la América colonial, advirtió tempranamente cómo las configuraciones estéticas resultantes de la respuesta a las imposiciones religiosas de los españoles a las comunidades nativas derivaron en la configuración de registros escópicos que escapaban a los marcos a los que occidente ha estado acostumbrado (Gruzinski, 1995, 60).

En una situación similar nos encontramos cuando intentamos por sugerencia de Freeman (2016, 2017) una arqueología del transmedia en Latinoamérica o de una historización de los transtextos y de lo transmedial como propone Richards (2017). Lo anterior dado que pareciera que nuestras configuraciones estéticas no cupieran en las comprensiones encorsetadas que suelen llegarnos sobre la narración transmedia, permeadas por la visión de mundo extrapolada del modo hollywoodense de concebir la creación cultural, las cuales parecen haberse diseminado acriticamente en el ámbito de la investigación sobre dicho campo en nuestro contexto.

No queremos decir con esto que no han de darse diálogos fructíferos con las tradiciones de otros contextos geográficos, sino que por el contrario habrá que potenciar los mismos intentando posicionar una contraparte que construye sobre una comprensión y usos distintos del concepto en cuestión y que, a partir de allí, debe procederse en la investigación que intenta reconstruir los basamentos históricos de un lugar que, adelantándonos a nuestra hipótesis, se construye a través de la consiliencia o coexistencia generadora de una tercera cultura que supera las divisiones entre ciencia y arte (Kluszczyński, 2016) a lo que se suma, en el contexto hispanoamericano, los espacios construidos por el entretenimiento y la lúdica popular (Cuardic, 2012). Un esfuerzo que coincide con los planteamientos de Andrés Burbano (2009) quien, intenta evidenciar los esfuerzos de experimentación y desarrollo tecnológico en este contexto, en paralelo a la escena mainstream norteamericana y europea.

Este ejercicio habrá de derivar en una re-significación creativa de los hallazgos de una arqueología de los medios. A este espacio de intersecciones y traducciones, como escenario por naturaleza que define los encuentros entre arte, ciencia y tecnología, según Malina (2016), responde la idea de una necesaria variantología de la transmedialidad en Hispanoamérica, en donde, a la consigna ampliamente difundida acerca de que “la historia hay que conocerla para no repetirla”, se contraponen las

ideas arqueológicas de Burbano, acerca de que la historia deberá auscultarse con propósitos creativos de actualización y resignificación a través de una puesta en diálogo con nuestro presente, un diálogo que le da lugar al pasado sin forzarlo a nuestras comprensiones actuales, “[...]imaginando” como sugiere Parikka “pasados posibles y futuros por fuera de la historia mediática lineal” (Trad. del Autor. Parikka, 2012, 41).

Así pues, en la línea de investigación dispuesta por Zielinski (2011) que nos insta a escudriñar los meandros de una historia de la sono-visión profunda, se suma la necesidad de introducir en ello las variantes sociales y geográficas como un vector fundamental de comprensión de dichas trayectorias de la mediatización cultural (Zielinski, 2005), esta combinación de sugerencias motivó la pregunta acerca de ¿cuáles son las condiciones de posibilidad históricas, en su sentido arqueológico y variantológico, de la transmedialidad en Hispanoamérica? La respuesta a esta pregunta espera derivar en la comprensión más amplia de las prácticas transmedia tanto para el ámbito de los estudios intermediales como para el campo emergente del diseño transmedia.

Una revisión bibliográfica preliminar que abonó un amplio corpus de documentos especializados, cuyas coincidencias nos permiten plantear algunos aspectos como los siguientes:

-Entre los siglos XVIII y XIX tuvo lugar un complejo espacio de intercambios entre física experimental, arte, espectáculo y entretenimiento popular, con un estatuto cuya importancia cultural no permite que sean reducidos al ámbito de lo que los estudiosos del cine denominan como precinematográfico.

-Estos espectáculos constituyeron complejos procesos intermediales logrados gracias al uso creativo de dispositivos ópticos mejor conocidos como juguetes filosóficos (linternas mágicas, panoramas, estereoscopios, fantasmiscopios, entre otros), que dieron lugar a espectáculos mixtos (eidophusikon, dioramas, cosmoramas, tutilimundi, fantasmagorías, panoramas, entre otros) a partir de los cuáles se configuraron regímenes, modalidades y modos de afectación que derivaron en la constitución de un sensorium (Ndalianis, 2012) particular.

-Se trata en todo caso de la indagación acerca de sistemas intermediales y multimodales que cruzaron al mismo tiempo los ámbitos de la demostración científica con los espectáculos públicos, los actos circenses, la magia y el ilusionismo; los viajes pintorescos con la gráfica, la literatura, los títeres, el teatro y la tramoya; la mecánica aplicada a los relojes con autómatas y efectos sonoros; transitando y transfiriendo y transformando temas, técnicas y efectos estéticos de un lugar a otro, sin dificultad alguna.

De lo anterior se ha elaborado una formulación que se intentará ilustrar a través de este texto, la cual apunta a mostrar cómo en estas formas culturales híbridas podemos encontrar tanto una rica configuración intermedial como una prototransmedialidad en el contexto hispanoamericano que servirán de base para la construcción de marcos de diseño para experiencias y dispositivos de transmedialización.

Referencias

- Burbano, A. (2009), *Inventions at the Borders of History. Re-significance of Media Technologies From Latin America*. Santa Barbara: University of California.
- Cantos, M. (2013), "Los dispositivos ópticos y su recepción en la prensa del romanticismo (1835-1868)". *Anales*, 25.
- Cuvardic, D. (2012), "Los espectáculos ópticos de la cultura popular salvadoreña: el tutilimundi en el artículo costumbrista el panorama, de Arturo Ambrogi". *Káñina, Revista Artes y Letras, Universidad de Costa Rica*, Vol. XXXVI.
- Elleström, L. (2017). *Transfer of media characteristics among dissimilar media*. *Palabra Clave*, 20(3), 663-685. DOI: 10.5294/pacla.2017.20.3.4
- Fernández, L.M. (2006), *Tecnología, espectáculo, literatura. Dispositivos ópticos en las letras españolas de los siglos XVIII y XIX*. Santiago de Compostela: Universidad Santiago de Compostela.
- Freeman, Mathew (2016), "Real" Transmedia: Cultures and Communities of Cross-Platform Media in Colombia". Disponible en: <http://blog.commarts.wisc.edu/2016/01/27/real-transmedia/>
- Freeman, Mathew (2017), *Historicising Transmedia Storytelling. Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*. New York: Routledge.
- Gruzinski, Serge (1995), *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a "Blade Runner" (1492-2019)*. México: FCE.
- Malina, R. (2016), "Third Culture? From the Arts to the Sciences and Back Again". En: Kluszczynski, (Ed.) (2016), *Towards the Third Culture. The Co-Existence of Art, Science and Technology*. Gdańsk: Laznia Centre for Contemporary Art.
- Montaldo, Graciela (2016), *Museo del consumo. Archivos de la cultura de masas en Argentina*. México: FCE.
- Ndalianis, A. (2012). *The Horror Sensorium. Media and the Senses*. London: McFarland & Company Inc. Publishers.
- Kluszczynski, (Ed.) (2016), *Towards the Third Culture. The Co-Existence of Art, Science and Technology*. Gdańsk: Laznia Centre for Contemporary Art.
- Pinedo, C. (2004). *El viaje de ilusión: un camino hacia el cine: espectáculos en Valencia durante la primera mitad del siglo XIX*. Valencia: Institut Valencià de Cinematografia" Ricardo Muñoz Suay".
- Richards, Denzell (2017), "Historicizing Transtexts and Transmedia". En: Derhy B.; Kurtz, D. & Bourdaa, M. (Eds.) (2017), *The Rise of Transtexts. Challenges and Opportunities*. New York: Routledge.
- Varey, J. A. (1995). *Fuentes para la Historia del Teatro en España VIII. Cartelera de los Títeres y otras Diversiones Públicas de Madrid: 1758-1840. Estudio y documentos*.
- Zielinski, S. & Wagnermaier, M. (2005) *Variantology 1. On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies*. Cologne: Ministry of Science of Northrhine-Westfalia and Academy of Arts and the Media.
- Zielinski, S. (2011), *Arqueología de los medios. Hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*. Bogotá: Universidad de los Andes.

La relación proyectual de diseñadores, artistas y artesanos en el trabajo del tejido artesanal de Sandoná – Nariño

Presentación de poster

Cristian Fernando Zambrano Pantoja / Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología

La presente investigación se enmarca en las relaciones epistémicas entre diseñadores, artistas y artesanos, en sus maneras de concebir el recurso estético en sus obras, artesanías o diseños en la contemporaneidad; a partir de lo cual, en una primera parte se propicia una reflexión teórica desde los postulados conceptuales, de cómo se están articulando a la semántica propositiva de la ARTESANÍA del tejido, en relación con la responsabilidad del diseño en la actualidad. La segunda parte del trabajo se plantea como un ejercicio de investigación – creación a partir del diseño social, teniendo como eje formal la artesanía del tejido de la paja toquilla en la comunidad de Sandoná – Nariño, interviniendo el mecanismo productivo desde la esencia de la materia prima hasta la experimentación en la aplicación formal diseñística.

La investigación requiere de la documentación bibliográfica conceptual que de cuenta de las diferencias propositivas a través de la historia entre arte y artesanía, teniendo en cuenta la tensión que ha existido entre estos dos conceptos, y que aún es evidente en la actualidad; se requiere, entonces la reivindicación integral de los oficios porque como expone el profesor Grisales (2015) refutando al filósofo e historiador Collingwood: “al disociar el arte y artesanía vaciamos de sentido el trabajo humano y desconectamos el arte del sentido concreto, de la vida cotidiana, de modo que el hombre común, el que trabaja, queda reducido a un autómatas, enajenado” (p 71). De acuerdo con esta premisa podemos pretender tomar al diseño como nodo articulador entre arte y artesanía, como una nueva esfera del conocimiento desde una perspectiva estética filosófica. Así mismo si tenemos en cuenta los conceptos del profesor Arturo Escobar, donde enmarca a la artesanía dentro del diseño difuso colmada de significados, se puede experimentar la transición paulatina hacia el diseño experto para solución de problemas y prácticas estéticas novedosas de reivindicación de los oficios manuales. La artesanía y el diseño se convierten en el núcleo de la proyectividad contemporánea, los medios digitales de la representación y la interacción inmersiva. En el campo de acción investigativo - creativo se busca la inmersión etnográfica en la comunidad artesanal y su contexto, desde el origen de la cadena productiva como es la siembra de la materia prima, su aplicabilidad en distintos escenarios como la arquitectura o la moda textil, así mismo su continuidad en el proceso de creación artesanal, explorando posibilidades figurativas como la combinación de materiales y colores, en aras de la innovación formal en el objeto de diseño, haciendo especial énfasis en la autenticidad creativa de la bioregión sur emergente, puesto que como

dice el autor Acha (1993) "los latinoamericanos tenemos que ser consecuentes, y privilegiar todo lo que beneficie a nuestro autoconocimiento y no dejarnos acomplejar por el hecho de ser pragmáticos y simplificadores" (p. 12) y es en este punto donde se focaliza la necesidad de promover una simbiosis entre los medios tecnológicos actuales y la herencia cultural artesanal de los pueblos latinoamericanos, por lo tanto, surge como una manera de problematizar el proyecto de investigación, las siguientes preguntas:

- ¿Ofrece la tecnología y/o los medios de representación digital contemporáneos, un punto de encuentro entre la artesanía y el diseño para la generación de propuestas estéticas novedosas?
- ¿Qué mecanismos, técnicos, teóricos o prácticos, se pueden utilizar desde la artesanía en su esencia, para conjugarse armónicamente con el diseño contemporáneo?
- ¿Cómo estimular a las nuevas generaciones de artesanos, artistas o diseñadores a la concepción de nuevas propuestas o recursos estéticos enmarcados en la tradición productiva artesanal, teniendo al diseño como enclave?

Respondiendo a estos interrogantes se plantea inicialmente, analizar detalladamente la generatriz del arte, la artesanía y el diseño, realizando el estudio y cotejo de la muestra diseñística, artístico-artesanal de las comunidades del sur occidente de Colombia, para configurar una propuesta interactiva contemporánea, desde la esencia de la tradición artesanal, que logre conjugarse con el diseño en un escenario llamativo para las nuevas generaciones. Podemos citar la siguiente definición para dilucidar los puntos de encuentro con el arte y así mismo transpolar al tema del diseño, dice sobre la artesanía: "Son una forma de expresión que resulta atractiva cuando se comprende con facilidad, produciendo emoción al evocar un bello lugar o la cultura de la que está terrenalmente alejado el receptor. Son arte en el sentido de que son una creación humana." (Salas Hernández, 2010 p 18). La definición deja abierta la posibilidad de contribuir a la generación de conocimiento a partir de la experimentación con la subjetiva ancestralidad de los pueblos, respetando su esencia; tal como lo afirma el artista Eduardo Kac en su página web "La cultura occidental está reconociendo lentamente las operaciones visuales mentales que son indisolubles del proceso cognitivo que llamamos "pensamiento".

Así pues la propuesta investigativa del presente trabajo conmina al arte, la artesanía y el diseño como conceptos ordenadores de una idea de intervención en los recursos estéticos contemporáneos de creación interactiva, para la experimentación y obtención de saberes intrínsecos en las culturas originarias latinoamericanas.

Referencias

- Acha, J. (1993). *Las Culturas Estéticas de América Latina. (Reflexiones)* Mexico. Editorial: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing* (pp. 1-13). Springer London.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y Diseño, la realización de lo comunal. Traducción Cristóbal Gnecco.* Editorial: Universidad del Cauca.
- Heiddeger, M. (1980). *Arte y Poesía. Traducción y Prologo Samuel Ramos.* Fondo de la Cultura Económica. México.
- Grisales V, A. L. (2015). *Artesanía Arte y Diseño.* Editorial: Universidad de Caldas, Manizales.
- Grisales V, A. L. (2017). *El olvido de la cotidianidad. Artesanía arte y territorio.* Editorial: Universidad de Caldas, Manizales.
- Salas Hernández, J. E. (2010). *La cestería y la jarciería en Zacatecas: urdiendo una tradición.* IDEAZ: Instituto del Desarrollo Artesanal de Zacatecas, Zacatecas, México.
- Schifferstein, H. N., & Hekkert, P. (Eds.). (2011). *Product experience.* Elsevier.
- Sennet, R. *El Artesano.* Traducción de M. A. Galmarini. (2009). Barcelona: editorial Anagrama.
- Shiner, L. (2004). *La invención del arte, una historia cultural.* Barcelona: editorial Paidós,
- Tatarkiewicz, W. (2004). *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética.* Traducción F. Rodríguez Martín. Madrid: editorial Tecnos (Grupo Anaya S.A.) Sexta edición.
- Vásquez, W. *Antecedentes de la escuela nacional de bellas artes de Colombia 1826-1886: de las artes y oficios a las bellas artes.* Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes escénicas, 9(1):35. 2014.
- Kac. E. (Tomado, 21 de Octubre de 2017) <http://www.ekac.org/dialogue.html>

Examen de candidatura

No hay interculturalidad sin creatividad. Desarrollo de la creatividad en el diseño participativo para entretejer las culturas

Presentación oral

Widman S. Valbuena Buitrago / Doctorado en Diseño y Creación Interactiva

Palabras clave: Co-diseño, Co-creación, Diseño intercultural, creatividad, Interculturalidad

Relaciones sociales creativas

¿Cómo la auto-organización de sistemas sociales creativos en procesos de diseño participativo genera relaciones interculturales? La diversidad cultural es un hecho ineluctable que ha acompañado a la especie humana (Martín-Barbero, 2008). En la actualidad esta condición es latente y cada vez más evidente y aceptada a pesar de los mecanismos político-ideológicos que pretenden y han pretendido históricamente la homogenización cultural. Pero aceptar la pluralidad cultural o multiculturalidad no es suficiente para establecer relaciones comunicantes y armónicas entre diferentes universos simbólicos. En el mismo sentido, estudiar la diversidad y la interculturalidad ha servido para entender con mayor precisión este fenómeno, pero los hechos demuestran que mayor conocimiento al respecto tampoco ha sido suficiente para tejer en la práctica relaciones interculturales (Martín-Barbero, 2008).

El diseño por su parte, tanto como práctica y como campo de estudios, ha estado interesado en la diversidad cultural, en parte por el cada vez mayor interés que exhibe el denominado Cross-cultural Design por adecuar servicios y productos de diseño a diferentes sociedades-culturas (Marcus, 2000), buscando activar el consumo y reduciendo la carga cognitiva que lleva consigo lo extraño (Ford, Kotzè, & Marcus, 2005). Pero también porque se considera la diversidad cultural como fuente inspiradora del diseño en la que además es posible desarrollar la creatividad individual.

La revisión de literatura académica interesada en la creatividad y la interculturalidad en el diseño presenta tres hallazgos relevantes. En primera instancia el marcado interés por considerar la creatividad en el diseño como fenómeno meramente cognitivo con preferencia por prácticas investigativas claramente ubicadas en el interés técnico de la ciencia (Habermas, 1968), dejando en segundo plano otros enfoques donde se entiende la creatividad como fenómeno sistémico de orden socio-cultural e histórico (Amabile, Hennessey, & Grossman, 1986; Amabile & Pillemer, 2012; Csikszentmihalyi, 1988, 1996; Sawyer, 2006; Simonton, 2012); segundo, la equivocada equivalencia e imprecisión conceptual entre la diversidad cultural o la

multiculturalidad con la interculturalidad (Antonsich, 2016), agregando poca inclinación hacia la problematización de la diversidad cultural en las prácticas diseñísticas desde un enfoque socio-crítico; y finalmente la escasa investigación en diseño que vincula creatividad e interculturalidad en una relación recíproca, no únicamente considerando que la pluralidad cultural tiene potencial para desarrollar la creatividad individual (Haines, 2014) sino que igualmente la creatividad, entendida como fenómeno socio-cultural históricamente situado, favorece la generación de relaciones sociales y simbólicas entre agentes de diferentes culturas (Valbuena, 2016), dando muestra así de relaciones inter-culturales a través de procesos creativos de diseño participativo (Sanders & Stappers, 2008, 2014).

Lo anterior plantea para el diseño interesado en actuar en espacios de diversidad cultural una oportunidad para problematizar las prácticas y estudios en diseño intercultural, no solo considerando la diversidad como potenciador de la creatividad individual del diseñador, sino también considerando que cuando el diseño desarrolla sistemas sociales creativos y actúa en espacios de diversidad cultural se convierte en generador de interculturalidad, porque contribuye al tejido social invirtiendo así esta relación para considerar como conjetura central, por lo menos en el diseño, que no hay interculturalidad sin creatividad (Valbuena, 2016).

Lo anterior, porque entender la creatividad como un sistema socio-cultural ensambla genuinamente con la consideración del diseño como fenómeno participativo (Escobar, 2016; Manzini, 2015; Sanders & Stappers, 2008), y al ser desarrollado en intersticios emergentes de diversidad cultural entreteje microsistemas sociales de diseño (Jones, 2014) que pueden ser considerados evidencia empírica de interculturalidad desde el desarrollo sistémico de la creatividad.

Finalmente los sistemas creativos pueden ser considerados como complejos auto-organizados de carácter psicosocial (Iba, 2010), lo cual permite avanzar en la visión sistémica del diseño, en particular desarrollar lo concerniente al diseño intercultural creativo apoyándose en teorías y métodos de la complejidad (Holland, 2006, 2009, 2014). Adelantar estudios localizados en grupos caracterizados por la diversidad cultural desde este enfoque, permitirá entender cómo la auto-organización de sistemas sociales creativos en procesos de diseño participativo genera relaciones interculturales, y en particular cómo esto sucede en espacios prácticos del diseño. En ese sentido, se han tomado dos casos de estudio, uno es el grupo de trabajo del Taller Red Académica de Diseño –RAD– de la ciudad de Bogotá y otro el Semillero de Interculturalidad de la Universidad de Caldas.

Lo anterior permite delimitar el problema de investigación en términos de ¿cómo la auto-organización de sistemas sociales creativos en procesos de diseño participativo genera relaciones interculturales al interior del grupo de trabajo del Taller RAD de la ciudad de Bogotá y el Semillero de Interculturalidad de la Universidad de Caldas?

Referencias

- Amabile, T. M., Hennessey, B., & Grossman, B. S. (1986). *Social influences on creativity: The effects of contracted-for reward*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50(1), 14–23. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.50.1.14>
- Amabile, T. M., & Pillemer, J. (2012). *Perspectives on the Social Psychology of Creativity*. *Journal of Creative Behaviour*, 46(12), 1–25. <https://doi.org/10.1002/jocb.001>
- Antonsich, M. (2016). *Interculturalism versus multiculturalism – The Cattle-Modood debate*. *Ethnicities*, 16(3), 470–493. <https://doi.org/10.1177/1468796815604558>
- Csikszentmihalyi, M. (1988). *The Systems Model of Creativity. The Nature of Creativity*. <https://doi.org/10.1007/978-94-017-9085-7>
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. (J. P. Tosaus, Trans.). Barcelona. Buenos Aires. México: Paidós. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. (C. Gnecco, Trans.). Popayán: Editorial Universidad del Cauca.
- Ford, G., Kotzè, P., & Marcus, A. (2005). *Cultural dimensions: who is stereotyping whom?* IADIS International Conference, 34(1), 1–5. <https://doi.org/10.1177/109467059800100207>
- Habermas, J. (1968). *Conocimiento e interés*. (G. Hoyos, Trans.), *Technik und Wissenschaft als "Ideologie"*.
- Haines, J. K. (2014). *Leveraging Diversity in Intercultural Creative Teams*. *Collective Intelligence*, 1–4.
- Holland, J. (2006). *Studying complex adaptive systems*. *Journal of Systems Science and Complexity*, 19(1), 1–8. <https://doi.org/10.1007/s11424-006-0001-z>
- Holland, J. (2009). *Sistemas Adaptativos Complejos. Redes de Neuronas*, 259–295. Retrieved from <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:SISTEMAS+ADAPTATIVOS+COMPLEXOS#7>
- Holland, J. (2014). *Signal and Boundaries: Building Blocks for Complex Adaptive Systems*. Iba, T. (2010). *An autopoietic systems theory for creativity*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(4), 6610–6625. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.04.071>
- Jones, P. H. (2014). *Systemic Design Principles for Complex Social Systems*. In *Social Systems and Design* (Vol. 1, pp. 91–128). <https://doi.org/10.1007/978-4-431-54478-4>
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation* (MIT Press). Massachusetts.
- Marcus, A. (2000). *Cultural Dimensions and Global Web UI Design: What? So What? Now What? White Paper: Cultural Dimensions and Global Web UI Design*, 1–27. <https://doi.org/10.1145/1900520.1900525>
- Martín-Barbero, J. (2008). *Diversidad cultural y convergencia digital*. *Revista Científica de Información Y Comunicación*, 5, 12–25.
- Sanders, E., & Stappers, P. (2008). *Co-creation and the New Landscapes of Design*. *CoDesign*, 4(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>

- Sanders, E., & Stappers, P. (2014). Convivial Toolbox: Generative Research for the Front end of Design. (B. Publishers, Ed.).*
- Sawyer, K. R. (2006). Explaining Creativity - The Science of Human Innovation. Oxford: Oxford University Press. [https://doi.org/10.1016/0140-1750\(88\)90050-4](https://doi.org/10.1016/0140-1750(88)90050-4)*
- Simonton, D. K. (2012). Fields, domains, and individuals. Handbook of Organizational Creativity. Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-374714-3.00004-5>*
- Valbuena, W. S. (2016). ¿Cómo estudiar la interculturalidad desde el diseño? No hay interculturalidad sin creatividad. Arquetipo, (13), 9–35.*



Tercer
PRE-
COLOQUIO
en **DISEÑO &**
CREACIÓN



DEPARTAMENTO DE
DISEÑO VISUAL

Doctorado en
DISEÑO
+ Creación

maestría en
diseño
+ creación interactiva



El Pre-Coloquio en **Diseño y Creación** es un evento semestral organizado por el **Doctorado en Diseño y Creación** y la **Maestría en Diseño y Creación Interactiva** para debatir propuestas y procesos del programa en investigación, reflexiones teóricas y casos de diseño o creación.