

PAR  
TICIPA  
CION (ES)  
OTRAS

19 FII 2020

9

6to  
**Coloquio en**  
diseño y creación

Un saludo cordial a las personas que acompañan la mesa y a los presentes en este evento: la Vicerrectora de investigaciones y posgrados de la Universidad de Caldas, los directores de las líneas de investigación de los Posgrados en Diseño y Creación, la directora de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva y los estudiantes.

Este evento que despierta interés entre las personas cercanas a los Posgrados en diseño de la Universidad de Caldas, se celebra en el décimo aniversario del Doctorado en Diseño y Creación, y se realiza como un evento de proyección nacional, para ello, se invitó a los egresados y a los estudiantes bajo la modalidad de convocatoria. En esta ocasión con un invitado de la Maestría en Artes, que orienta el Doctor Daniel Ariza.

Los Posgrados en diseño cuentan con este escenario desde hace cerca de 9 años, en el cual el Festival de la Imagen ha sido un aliado valioso. El Coloquio es un espacio en el que se puede hablar sobre el diseño y la creación en compañía de las personas que investigan en estos campos en el mundo.

El valor del Coloquio, radica en que permite ver avances en el desarrollo de investigaciones que poco a poco van aportando al fortalecimiento de las prácticas y las reflexiones en el objeto que se decide estudiar, en esta ocasión, contando con líneas temáticas como la ética, el diseño de imágenes sonoras, videojuegos de vestuario, entre otros intereses. Además, la participación de los estudiantes de la línea de Gestión y transmisión del conocimiento del doctorado con una valiosa reflexión sobre el estado de la línea.

Este doctorado viene mostrando preocupaciones por una reflexión sobre el diseño que trate de entender que sus fronteras tienen que expandirse: se hace con las líneas, pero también en proyectos como el de Pedro Rojas, Juliana Castaño, Alfredo Gutiérrez, Fernando Fernández, Edgar Rincón, solo por mencionar algunos.

Aportes tan valiosos como los presentados por egresados, estudiantes, y la grata colaboración de candidatos a doctor, egresados y profesores de la Universidad: los doctores Mario Fernando Uribe, Beatriz Peralta, Luis Fernando Loaiza. Este escenario conmueve y es de interés fortalecerlo. Invitadas internacionales y la alianza con la Maestría en Artes, muestran que es posible trabajar en conjunto.

Se valora este Coloquio porque se hace en medio de las circunstancias actuales y se agradece en público a Nancy, Francia, Laura y Lina, porque mediante sus buenos oficios se logra dar cierre a este semestre tan complejo.

Por último, es importante contar que la revista Kepes permanece en Scopus Q1, próximamente estará disponible el número 2020-1.

Para cerrar, se brinda un reconocimiento a las personas que con su trabajo hacen posible el FII, a los invitados del PDC, a las personas que colaboran como jurados, entre quienes se cuenta con egresados, pasantes y estudiantes del Semillero Usable del pregrado en Diseño Visual. Éxitos a los participantes.

**Walter Castañeda – Director Doctorado en Diseño y Creación**

# Fundamentación y análisis de la teoría ética aplicada al diseño gráfico: Propuesta de un instrumento de autorregulación profesional en México

**Gloria Guadalupe Vázquez Apodaca**  
Doctorado en Diseño, Departamento de Diseño  
Instituto de Arquitectura Diseño y Arte  
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez  
Cd. Juárez, México  
dggloriav@gmail.com

## ESTADO ACTUAL DEL PROBLEMA

Es importante recalcar que el concepto de ética es utilizado erróneamente para valorar objetos de diseño, que en realidad son el producto de una buena o mala práctica del diseñador. Sin embargo, el acto de diseñar sí tiene una intención que puede juzgarse moralmente desde la concepción de la idea hasta su producción y materialización.

Los diseños pueden ser evaluados respecto al cumplimiento de los requerimientos, la creatividad, la calidad o la efectividad. Por otro lado, una buena o mala práctica se asocia a comportamientos ocurridos durante el ejercicio de una actividad. En la práctica existen acciones que se van identificando como benéficas o perjudiciales. Inclusive existen conductas que sabemos de antemano están mal, sin que exista una ley o norma que las defina y sancione.

Hablar de ética en el diseño es complejo, pero a la vez muy útil, ya que la ética es una disciplina filosófica que analiza, describe y valora la conducta moral de los individuos.<sup>1</sup> Analizar la conducta moral de cada diseñador podría ser un reto, sin embargo, existen actitudes y comportamientos comunes en la práctica cotidiana que pueden ser identificados y analizados críticamente

desde esta disciplina filosófica. Es decir, también se vuelve útil entender la forma en que un colectivo de profesionistas establece formas de orientar y regular la práctica, como lo son los códigos de conducta o ética.

Los diseñadores gráficos o cualquier profesionista podría ser un buen objeto de estudio para tratar de identificar aquellas conductas, prácticas y criterios éticos que le ayudan a mantener la calidad en su ejercicio profesional y entender cómo involucra sus habilidades y competencias éticas dentro de sus procesos. Finalmente, en el caso propio del diseño, identificar si se refleja esa conducta ética en los productos que concibe.

La eticidad del diseño, es un fenómeno complejo y diverso que propone multiplicidad de perspectivas, existen etapas importantes desde la aparición de la profesión del diseño gráfico, que han marcado este proceso de eticidad y comprensión de la práctica, por ejemplo: su función social, las responsabilidades del diseño, críticas, manifiestos, códigos de ética, enfoques de diseño responsable, métodos, manuales, etcétera.

En el año 2005, Richard Buchanan escribió para la primera definición de Design ethics. Esta propuesta explica que la ética del diseño se refiere al comportamiento moral del diseñador y a las elecciones responsables en la práctica del diseño. Asimismo, Buchanan define que la ética del diseño sirve como guía durante el proceso de diseño y en la relación que se tiene con diversos agentes en el ámbito laboral. Por último, hace énfasis en el producto, el diseñador debe responsabilizarse hasta donde le sea posible, en la creación de productos que no sean dañinos para la sociedad y el usuario.

## PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Qué tipo de regulación ética requiere la práctica del diseño gráfico en México?

---

<sup>1</sup> Disciplina filosófica que estudia el bien y el mal y sus relaciones con la moral y el comportamiento humano. Extraído de *Diccionario General de la Lengua Española Vox*.

## OBJETIVO GENERAL

Analizar y explicar qué fundamentos deontológicos y éticos se han implementado a la práctica del diseño gráfico.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las dimensiones y perspectivas éticas que definen al ejercicio profesional del diseño gráfico.
- Establecer las dimensiones éticas de la práctica del diseño gráfico (valores, competencias, principios, deberes y obligaciones).
- Señalar cuáles son los problemas éticos más comunes en la práctica del diseño gráfico al detectar malas y buenas prácticas.
- Indagar cómo se ha fundamentado y establecido una ética aplicada del diseño gráfico.
- Examinar y explicar qué tipos de regulación y colegiación existen para la profesión del diseño gráfico en Latinoamérica.
- Identificar y analizar instrumentos de autorregulación del diseño gráfico (códigos de ética).
- Entender qué actitud y opinión tiene el diseñador gráfico frente a la ética profesional, deontología y autorregulación de su profesión.
- Diseñar una propuesta de autorregulación mediante recomendaciones éticas para el diseño gráfico en México.

## RELEVANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

La finalidad de la presente investigación es plantear una propuesta de autorregulación ética que estimule a la industria gráfica mexicana (agencias, impresores, productores, editoriales, gremios y diseñadores) a promover valores y normas éticas propias del diseño gráfico.

Se enfocará en encontrar una solución que favorezca la conceptualización y producción de comunicación gráfica, mediante un enfoque ético. Esta propuesta deberá funcionar a través del compromiso voluntario, quienes participen podrán aceptar y promover sus deberes y responsabilidades con el diseño.

Cabe señalar que la autorregulación no es un sistema de imposición, sino una ética convenida y aprobada entre los mismos interesados. Por ello, parte de la propuesta metodológica será emplear diversos métodos de diálogo y validación (mesa de discusión, entrevistas, cuestionarios etc.) entre una muestra de diseñadores y académicos agregando una revisión y validación con

representantes de un colegio y de la industria gráfica nacional, para así establecer finalmente los parámetros de una práctica ética y responsable del diseño gráfico en México.

## JUSTIFICACIÓN

Cuando un gremio se vuelve consciente y responsable de sus actos, se convierte en un observador de su propio ejercicio, incluso en un crítico más perspicaz para observar lo que sucede en su profesión e industria. El diseñador se puede convertir en un eticista del diseño, al señalar actos y prácticas que no son benéficas para la disciplina, la sociedad o el medio ambiente, incluso para promover acciones al respecto. En el campo del diseño gráfico nacional, faltan cadenas de participación y análisis de la práctica desde una dimensión moral, integrando esfuerzos con la industria, la academia y el Estado, son pocos los gremios y hace falta difusión.

Al hacer un análisis del contexto, se debe resaltar que hay escasez de estudios que muestran una reflexión profunda por medio de una discusión crítica ante aspectos éticos y deontológicos del diseño gráfico en México. Es importante también señalar la poca presencia de gremios profesionales o consensos entre diseñadores para evaluar la producción nacional.

Otro dato relevante, es la falta de sanciones a las empresas y creativos cuando el diseño es perjudicial o inapropiado para el usuario. Es decir, no existe una adecuada regulación y vigilancia de la práctica, que guíen y limiten al diseñador en sus conductas éticas y al desarrollo legal del ejercicio de la profesión. Asimismo, los colegios profesionales en México no tienen gran injerencia sobre la regulación del ejercicio profesional en el país. Respecto al aspecto legal de la profesión, en México existen pocas leyes, reglamentos y normas que regulan los productos de diseño y los sistemas de producción.

Cabe destacar que, en la mayoría de los códigos de ética del diseño gráfico, se hace énfasis en que el diseñador debe apegarse a toda normativa legal. Es así que, debe haber alguna forma en la que el diseñador se entere de las leyes generales y específicas que tiene que respetar para desempeñar una mejor práctica o bien procurar productos y prácticas que no trasgredan la ley y los principios éticos.

## REFERENTES TEÓRICOS

### Ejes temáticos

#### *Ética aplicada*

1. Adela Cortina (1996): Estatuto de la ética aplicada.
2. Hugo Aznar (1999): Autorregulación profesional
3. Augusto Hortal (2002): Ética general de las profesiones
4. Ramón Feenstra: (2019) Corregulación profesional

#### *Ética del diseño*

1. Victor Papanek (1971): Responsabilidades sociales y morales del diseñador
2. International Council of Graphic Design - ICOGRADA (1983): Ethical Code of Professional Practice
3. The American Institute of Graphic Arts - AIGA (1983): Code of ethics
4. Lucienne Roberts (2006): Ética del diseño gráfico
5. Kane Mac Avery (2010): Ethics: a graphic designer field guide
6. The professional association of design – AIGA (2010): Standards of professional practice
7. International Council of Design – ico-D (2011): Best practices paper
8. Peter Buwert (2016): Ethical design
9. Jet Gispen (2017): Ethical skills for designers
10. Richard Buchanan (2019): Design ethics

#### *Deontología del diseño gráfico (colegios y códigos de ética)*

1. CODIGRAM (México)
2. CODIGRA (México)
3. ADGCO (Colombia)
4. CDP (Chile)
5. CDGM (Argentina)

## METODOLOGÍA

El principal eje metodológico fue delimitar las dimensiones éticas del diseño gráfico que se pretendían analizar (principios, competencias, valores y deberes).

Posteriormente, se realizó una búsqueda de aquellas pautas históricas que el diseño como profesión ha establecido para edificar las bases de una ética aplicada (perspectivas) mediante la revisión de 82 fuentes durante el periodo de 1964 al 2020. Esto dio como resultado la identificación de 5 etapas del proceso de eticidad del diseño. Asimismo, estas perspectivas éticas

se clasificaron para marcar cuáles eran los principales fundamentos teóricos de la ética del diseño gráfico.

Consecutivamente, se realizó un modelo de análisis comparativo para comprender las formas de regulación profesional y de colegiación que poseen 4 países de Latinoamérica: México, Argentina, Chile y Colombia, con el objetivo de comprender el contexto de cada país respecto a sus colegios profesionales y códigos de ética.

Asimismo, se creó un modelo de análisis semántico para hacer una revisión sistemática de la deontología del diseño gráfico en estos países. La creación y utilización de un modelo de análisis semántico, permitió examinar a profundidad 5 códigos de ética de la profesión. El objetivo era analizar e identificar los deberes que enmarcan la profesión del diseño gráfico los cuales fueron publicados por colegios profesionales legalmente establecidos. Esta revisión dio como resultado una lista de 44 deberes del diseño gráfico.

Por lo tanto, el objetivo final de esta investigación será contrastar el ideal de comportamiento que proponen los colegios profesionales en los códigos de ética con la actitud real que tienen o demuestran los diseñadores hacia la ética profesional y sus deberes.

Para ello se pretende realizar un grupo focal para establecer una mesa de discusión con diseñadores gráficos de diferentes niveles de estudio y experiencia profesional, junto con algunos actores de la industria gráfica nacional para debatir los temas más relevantes que fueron obtenidos en los análisis previos. Esto ayudará a fortalecer y robustecer la propuesta final.

Finalmente, se buscará elaborar un sistema de validación que permita darle solidez a la propuesta, mediante su aplicación o discusión en algún gremio nacional.

## ALCANCES ESPERADOS:

1. Actualizar la forma en que se aplica la ética en el diseño gráfico e implementar una propuesta que favorezca la práctica ética del diseñador en México.
2. Aportar a la teoría ética del diseño.
3. Promover en el campo del diseño gráfico las diferentes perspectivas para implementar criterios éticos.

## REFERENCIAS

- [1] AIGA. (2020). *AIGA Standards of professional practice*. Recuperado de <https://www.aiga.org/aiga/content/tools-and-resources/aiga-standards-of-professional-practice/>

- [2] Aznar, H. ( 1999). *Ética y periodismo: códigos, estatutos y otros documentos de autorregulación*. España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- [3] Buchanan, R. (2005). Design Ethics. En *Encyclopedia of Science, Technology, and Ethics*. Encyclopedia.com Recuperado de <https://www.encyclopedia.com/science/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/design-ethics>
- [4] Buwert, P. (2016). *Ethical design: a foundation for visual communication* (Tesis para obtener el grado de Doctor en Filosofía). Robert Gordon University. Escocia. Recuperado de <https://rgu-repository.worktribe.com/output/248849/ethical-design-a-foundation-for-visual-communication>
- [5] Cortina, A. (1996). El estatuto de la ética aplicada. *Hermenéutica crítica de las actividades humanas. Isegoría*. (13), 119-134. Recuperado de <http://isegoria.revistas.csic.es/index.php/isegoria/article/view/228>
- [6] Feenstra, R. A. (2019). La corregulación de la publicidad a debate: una aproximación teórica. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 10(2), 105-114. Recuperado de <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2019.10.2.1>
- [7] Gispen, J. (2017). *Ethics for Designers: Incorporating ethics into the design process* (Tesis para obtener el grado de maestría). Delft University of Technology.
- [8] Hortal, A. A. (2002). *Ética general de las profesiones* (2ª. ed.). Bilbao: Desclée
- [9] Ico-D. (2020). *Best practices*. Recuperado de <https://www.ico-d.org/resources/best-practices>
- [10] MacAvery K., E. (2010). *Ethics: A Graphic Designer's Field Guide*. Recuperado de <http://www.ethicsingraphicdesign.org/field-guide/>
- [11] Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real*. (2ª ed. en castellano). Barcelona, España: Pol-len edicions.
- [12] Roberts, L. (2006). *GOOD: an introduction to ethics in Graphic Design: ethics of Graphic Design*. Ava Publishing.

# Las “máquinas de la memoria” del postconflicto colombiano: replanteando la memoria a través de modelos de diseño social

Diana Duque G  
MA Design Studies '19  
Parsons School of Design  
New York, USA  
duqud889@newschool.edu

## RESUMEN

Dentro de las complejidades éticas del proceso de paz de Colombia está el “reconocimiento de las víctimas” (GMH, 2016, p. 15) como ciudadanos con derechos. A su vez, el “activismo de memoria” (Gutman, 2017) sigue actuado como una fuente civil de movilización y acción social liderando un proceso de empatía y paz a través de sus acciones participativas. En Colombia, el conflicto presenta consecuencias para y con el diseño en la medida en que ha infiltrado el tejido cultural y social sirviendo, paradójicamente, como una fuerza creativa para la polifonía de voces del activismo de la memoria. Estas máquinas de la memoria resaltan la crisis humanitaria del Estado, a través de varios medios pues alcanzan una pluralidad de audiencias, y ofrecen diferentes propuestas de diseño que formulan diferentes tipos de memoria social, política y cultural.

Lo siguiente es un resumen de la tesis de posgrado sustentada en mayo de 2019 en la Escuela de Diseño de Parsons en la ciudad de Nueva York. Los tres casos descritos se refieren a obras conmemorativas; cuya relevancia radica en ser formas novedosas de reparación simbólica, que también demuestran un emprendimiento de nuevos modelos de muestra de memoria colectiva localizado en diferentes espacios públicos colombianos. Estos temas se desarrollaron entre el 2015 y 2018, durante los diálogos de paz entre la FARC-EP y el gobierno de Colombia; tienen cierre en el posconflicto, marcando el segundo aniversario de la firma histórica del acuerdo de paz. Es válido aclarar, que los proyectos expuestos a continuación, se analizan

bajo dos enfoques: las prácticas de diseño social. Para Binder (*et al.*, 2011, p. 1). estos monumentos surgen como formas de “ensambles socio-materiales (que) modifican el espacio de interacciones y rendimiento [...] y abren nuevas formas de pensar y comportarse”. El segundo es el activismo de memoria, que está orientado a ampliar la visibilidad, y afirmar la dignidad de las víctimas de la violencia prolongada por 52 años, tiene resonancia e implica consecuencias para y con el diseño como medio para servir y ejercer los derechos humanos, y fomentar ciudadanía en Colombia.

El primer proyecto, es un archivo de programas de radio titulado **Mil voces**; El segundo, un currículo de ciencias sociales acompañado de los **Museos escolares de la memoria (MEMo)**. Por último, el **Monumento Nacional de la Paz de Colombia** inaugurado en diciembre del 2018, que se refiere también al proyecto de la artista colombiana Doris Salcedo conocido notablemente como el contra-monumento **Fragmentos, espacio de arte y memoria**.

Se propone, entonces, un análisis de estos proyectos bajo un marco de las “Máquinas de la memoria” (García Márquez, 1971, p. 28) según la capacidad de estos proyectos de su habilidad de formular e intervenir en la memoria colectiva del posconflicto Colombiano (2016-presente) aplicando la tipología o “Formatos de memoria” expuestos por la antropóloga cultural Aleida Assmann (2008). (Figura 1)

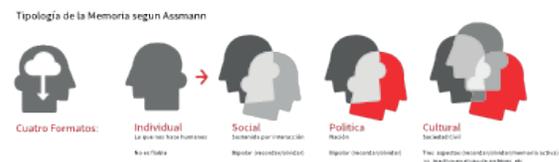


Fig. 1 Tipología o Formatos de la memoria según Aleida Assman

El modelo de las “máquinas de la memoria” se basa en el dispositivo mnemónico descrito por Gabriel García Márquez en su novela *cien años de soledad* concebido para combatir las “Arenas movedizas del olvido” (1971, p. 30) de los habitantes de Macondo. La Máquina de la memoria ofrece un símbolo apto tanto para los objetos materiales (monumentos, espacios, memoriales), como aquellos menos tangibles (metodologías, testimonios, archivos de audio) que, como una herramienta medieval o un mecanismo de influencia, es capaz de sustentar la memoria y difundir mayor comprensión.

Estos proyectos son producto de un proceso de diseño colaborativo en el cual contribuyentes y coproductores asumen papeles complementarios y como prototipos de diseño social, aspiran a una justicia social.

Estos proyectos ilustran también “actos de disenso,” (2009, p. 53) o aquellas acciones políticas descritas por el filósofo Jacques Rancière que existen en los espacios sociales del arte y que generan nuevas configuraciones de la experiencia sensorial. Mi análisis permite una valoración de la idea de ciudadanía en Colombia, al centrarse en la identidad étnica o de género, y en los efectos regionales del conflicto. Esto abarca lo que el antropólogo colombiano Arturo Escobar describe como un “pluriverso de configuraciones socio-naturales,” (2018, p.6) que sirven para contrarrestar lo que él llama, la creencia u, “ontología de un solo mundo.” (p. 6)

## REFERENCIAS

- [1] Assmann, A. (2006). “Memory, Individual and Collective.” In Goodin, R. & Tilly, C. *The Oxford handbook of contextual political analysis*. Oxford New York: Oxford University Press, 210-224. [En Inglés] DOI:10.1093/oxfordhb/9780199270439.003.0011
- [2] Binder, T., De Michalis, G., & Ehn, P. (2011). *Design Things*. Cambridge: MIT Press. [En Inglés]
- [3] Escobar, A. (2018). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham: Duke University Press.
- [4] García Marquez, G. (1971). *One Hundred Years of Solitude*. (Gregory Rabassa, Trans.). New York: Avon Books. (En Inglés)
- [5] Sánchez, G. (2016) Prólogo. En GMH, *Basta Ya! Colombia: Memories of War and Dignity*. Bogotá: NCHM. [En Inglés]
- [6] Gutman, Y. (2017). “Looking Backward to the Future: Counter-Memory as Oppositional Knowledge-Production in the Israeli–Palestinian Conflict.” *Current Sociology*, 65 (1), 54-72. (En Inglés)
- [7] Rancière, J. & Elliot, G. (2009). *The Emancipated Spectator*. London: Verso. [En Inglés]
- [8] (2016). *Acuerdo Final para el Fin del Conflicto y la Construcción de una Paz Estable Durable* [https://www.cancilleria.gov.co/sites/default/files/Fotos2016/12.11\\_1.2016nuevoacuerdofinal.pdf](https://www.cancilleria.gov.co/sites/default/files/Fotos2016/12.11_1.2016nuevoacuerdofinal.pdf)

# Diseño, obsolescencia y tradición. Una reflexión desde la cultura y sus significados

Luisa Fernanda Zapata Arango  
Egresada Maestría en Diseño y Creación Interactiva  
Bogotá, Colombia  
luisafernanda817@gmail.com

## RESUMEN

Los artefactos son, en la medida que están incorporados en las dinámicas de lo cotidiano, los que nos domesticamos y en las prácticas del día a día, los que nos reconocemos como humanos miembros de una cultura. Ahora, ¿qué sucede con los artefactos si las prácticas humanas mutan y la cotidianidad, ya sea a causa de este cambio o del olvido, se desdeñan?, esto nos invita a preguntarnos, también, por los significados que se construyen tras la interacción entre sujetos y artefactos, por los rasgos que caracterizan a estos últimos en función de las identidades de un territorio y por las lógicas que visibilizan lo que es vigente u obsolecente en las *maneras de hacer*.<sup>1</sup> La presente ponencia es resultado de la tesis de maestría denominada: *Diseño, obsolescencia y tradición. Una reflexión desde la cultura y sus significados*; una investigación que se ocupó de las formas de incorporación, práctica y olvido de la máquina de moler maíz, a través de la apuesta teórico-hermenéutica de un proceso cuyo propósito ha sido el de poner en cuestión la dimensión diseñística de la tradición y la obsolescencia de un artefacto, en clave territorial.

Dicho trabajo se articuló al proyecto *Rutas de Caldas. Escenarios de inmersión transmedia para la valo-*

*rización del patrimonio biocultural*, una apuesta por la indagación acerca del significado y el sentido que los habitantes de esta región otorgan a lo patrimonial para posibilitar a largo plazo, la definición de elementos del paisaje con valor representativo en la región. Uno de los propósitos al cual esta investigación tributó, desde el estudio de la máquina de moler maíz, fue la indagación sobre la memoria construida a partir de los artefactos para reconfigurar, desde los propios habitantes, las identidades contenidas en los objetos patrimoniales (arquitectura, artesanía, medios de transporte) para su narración, interpretación y puesta en común y, así, observar los significados que se construyen a partir de los lugares, su vigencia y obsolescencia, como dispositivos de la memoria. En suma, nos ocupamos de comprender las *prácticas ordinarias* que hacen parte de la construcción de una cultura, para reconocer en el diseño la posibilidad de atravesar la cotidianidad, pues es allí donde lo diseñado y, para este caso particular, el artefacto máquina de moler maíz se vivifica, se apropia, se significa y se territorializa.

En suma, esta investigación representa una invitación a observar desde los ojos del diseño, las estéticas subvertidas a la vida cotidiana y su imbricada red de relaciones, temporales, espaciales y habituales que inducen a reconsiderar el universo de lo otrora desdeñado. Por otro lado, el trabajo nos llevó a establecer la noción de artefacto frente a la de objeto que determinó las lógicas del diseño, al menos del industrial como profesión de forma decisiva en el siglo XX y que, más bien, invita a considerar la complejidad de la cultura material en tanto que apuesta de mundo, por un lado y en tanto que práctica/practicada, por el otro.

En ese sentido, ha quedado abierta la posibilidad de robustecer el estudio de los artefactos desde el diseño y la creación, para ampliar la comprensión del sistema de materializaciones que ocupan el día a día en la domesticidad, una noción que logra distanciarse de la mirada consumista e inclinada hacia la obsolescencia planifica-

---

1 Concepto planteado por Michael De Certeau en su libro *La invención de lo cotidiano 2. Habitar, cocinar*; como esas formas propias que el hombre inventa para hacer las cosas del día a día y que adquieren un lugar definitorio dentro de los escenarios en los que transcurre la vida cotidiana, convirtiéndose así en prácticas emancipatorias.

da de la cual también ha hecho parte el diseño industrial para acercarse a una mirada desde su dimensión territorial y, así, entender la práctica del diseño desde otro lugar, una suerte de *diseño alterno* que permita develar otra forma de entender el mundo y las formas de existir para dar apertura a una comprensión del sistema de artefactos que alimente la metateoría que está construyendo la comunidad académica del diseño y la creación; sin dejar de lado la emergencia de que los diseñadores del sur nos empecemos a ocupar del estudio y la práctica de un diseño instalado en su territorio.

## REFERENCIAS

- [1] Baudrillard, J. (1968) *El sistema de los objetos*. Éditions Gallimad, Paris.
- [2] Blanco, J. (2007). *Espacio y territorio: elementos teórico-conceptuales implicados en el análisis geográfico*. In: J. Blanco, S. Bocero, P. Ciccolella, M. Fernández Caso, R. Gurevich, C. Natenzon, S. Quintero and C. Reboratti, ed., *Geografía. Nuevos temas, nuevas preguntas*, Buenos Aires: Editorial Biblos.
- [3] Caraballo, C. (2011). *Patrimonio cultural. Un enfoque diverso y comprometido*. UNESCO, México.
- [4] Clandini, D. & Connelly, F. (1995). *Relatos de experiencia e investigación narrativa*. En Larrosa, J, Déjame que te cuente. Barcelona: Alertes.
- [5] De Certeau, M. (1990/2000). *La invención de lo cotidiano. Artes de hacer*, 1. (A. Pescador, Trad.) México D.F.: Universidad Iberoamericana.
- [6] Escobar, A. (2016). *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*. Popayán: Universidad del Cauca.
- [7] García, M. (2012). *El patrimonio cultural. Conceptos básicos*. Prensas Universitarias de Zaragoza.
- [8] Hernández, R; Fernández, C. & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill Education, México.
- [9] Krippendorff, K. (2016). *Rediseñar el diseño. Una invitación a un futuro responsable*. Infolio 05. Publicación sobre arte, diseño y educación. Obtenido de: [http://search.freefind.com/find.html?si=21413962&pid=r&n=0&\\_charset\\_=UTF-8&bcd=%C3%B7&query=Krippendorff](http://search.freefind.com/find.html?si=21413962&pid=r&n=0&_charset_=UTF-8&bcd=%C3%B7&query=Krippendorff)
- [10] Lindón, A. (2000). *La vida cotidiana y su espacio-temporalidad*. Anthropos Editorial, México.
- [11] Mandoki, K. (2001). *Análisis paralelo en la poética y la prosaica. Un modelo de estética aplicada*. Aisthesis, 34 pp. 15 - 32. Pontificia Universidad Católica de Chile.
- [12] Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Editorial Gedisa, España.
- [13] Montañéz, G. & Delgado, O. (1998). *Espacio, territorio y región: conceptos básicos para un proyecto nacional*. Cuadernos de Geografía, 7 pp. 120 - 133. Universidad Nacional de Colombia.
- [14] Yin, R. (2003). *Case Study Research. DesignMethods* (3ª ed). SagePublications.

# Campos y enfoques de investigación en la línea de Gestión y Transmisión del Conocimiento

**Carmenza Gallego**  
Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia  
carmenza.gallego@ucaldas.edu.co

**Juan P. Velásquez**  
Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia  
juan.velasquez@ucaldas.edu.co

**Juliana Castaño**  
Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia  
juliana.castano@ucaldas.edu.co

**Juanita González Tobón**  
Pontificia Universidad Javeriana  
Bogotá, Colombia  
gonzalez-juanita@javeriana.edu.co

**Lorena Alarcón**  
Universidad Pedagógica y Tecnológica de  
Colombia  
Duitama, Colombia  
lorena.alarcon@uptc.edu.co

**Adolfo León Grisales Vargas**  
Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia  
adolfo.grisales@ucaldas.edu.co

**Adriana Bastidas**  
Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia  
adriana.23620133378@ucaldas.edu.co

**Edgard D. Rincón Quijano**  
Universidad del Norte  
Barranquilla, Colombia  
redgard@uninorte.edu.co

**Paula López**  
Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia  
paula.lopez@ucaldas.edu.co

**Lupe Laserna**  
Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia  
lupe.laserna@ucaldas.edu.co

**Nelson Javier Espejo Mojica**  
Universidad Autónoma de Manizales  
Manizales, Colombia  
nespejom@autonoma.edu.co

**Héctor Prado**  
Universidad de Nariño  
Manizales, Colombia  
hector.23618125531@ucaldas.edu.co  
hprado@udenar.edu.co

## RESUMEN

La siguiente ponencia presenta un esquema que permite ubicar las diferentes investigaciones finalizadas y en curso durante los 10 años de la línea de Gestión y Transmisión del Conocimiento del Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Se propone la ubicación de las investigaciones en relación a *campos* de conocimiento y *enfoques* del diseño y la

creación. Se resalta una diversidad en los *campos* y una tendencia en los *enfoques* pragmáticos. La multidisciplinariedad invita a transitar por otros *enfoques*.

## PALABRAS CLAVE

Campos y enfoques de conocimiento; diseño y creación; gestión y transmisión del conocimiento.

## INTRODUCCIÓN

Reflexionar sobre el “alcance del conocimiento del diseño” en la línea de Gestión y Transmisión del Conocimiento es retador, en tanto incluye pensar sobre las diferentes formas de conocer, pensar y actuar en

diseño (Cross, 2001) o como lo expresa Buchanan (2001) investigar acerca de si existe algo como el conocimiento del diseño.

Dos elementos se incorporan para este análisis: Los *campos* y los *enfoques* de diseño. Con el primero se ayuda al investigador a aclarar la dirección del trabajo, a establecer las hipótesis y sobre todo a tomar postura sobre la orientación epistemológica, ontológica y metodológica que como investigador debe apropiarse. Y con el segundo a precisar su foco de interés.

### **Campos de conocimiento de la línea de investigación**

Uno de los panoramas provocadores y, que parten de la discusión sobre un posible cambio de denominación de la línea de investigación, es enfocar el estudio del conocimiento como producto de los procesos diseñísticos y de creación. Es decir, ubicar *campos* de conocimiento que permiten ubicar la investigación sobre el diseño y la creación en relación a la epistemología, la ontología, la enseñanza-aprendizaje, la cognición, la metodología, la historia, y el pensamiento de diseño y de la creación.

Estos *campos*, funcionan como referencia para las siguientes investigaciones del diseño y la creación:

- En epistemología: Proyectos que se preguntan sobre fundamentos, principios y métodos.
- En ontología: Proyectos que se preguntan por las propiedades y relaciones del diseño y la creación con otras áreas del conocimiento.
- En la enseñanza-aprendizaje: Proyectos que se preguntan por la gestión y circulación del conocimiento en entornos educativos.
- En la cognición: Proyectos que se preguntan por el conocimiento a través de la percepción y procesos mentales.
- En la metodología: Proyectos que se preguntan por los procedimientos racionales tanto en la investigación como en la aplicación de procesos.
- En la historia: Proyectos que se preguntan por los acontecimientos del pasado al presente.
- En el pensamiento de diseño y de creación: Proyectos que se preguntan por el tipo de pensamiento que se adquiere.

### **Enfoques del diseño en la línea de investigación**

Reflexionar en torno a los *enfoques* de “diseño y la creación” permite establecer puentes comunicantes entre lo propio de la línea de investigación en Gestión y Transmisión de Conocimiento (de lo que se ocupa) y los temas e intereses de los investigadores que se

vinculen a ella (aquello que lo motiva). En la tabla 1 se presentan algunos de los principales *enfoques*.

Una vez determinados los *campos* que apelan al conocimiento del diseño y la creación, se plantean los *enfoques* en relación a las áreas temáticas o paradigmáticas de la evolución del diseño y la creación. Esta propuesta se puede entender como una evolución temporal comenzando por el empirismo/racionalismo y llegando al *enfoque* generativo. Respecto al (1) empirismo / racionalista: se enmarcan proyectos orientados a matrices lógicas, sistemáticas y racionalistas de las actividades de diseño; al (2) pragmatismo: proyectos enfocados a abordar problemas de diseño de una forma contextual y temporal; al (3) fenomenológico: proyectos encaminados a estudiar un fenómeno centrado en el ser humano / complejidad organizacional; y, al (4) generativo: proyectos orientados a la no solución de problemas sino al abordaje de la complejidad social.

### **Proyectos de investigación en los campos y los enfoques**

La línea de investigación comienza a consolidar sus proyectos en el primer semestre de 2015, momento desde el cual se han desarrollado 14 trabajos de grado de los 32 entregados hasta el momento, esto muestra el aporte de la línea a la construcción del conocimiento en el doctorado con un 44% de la producción académica, además visualiza el amplio espectro que abarca la denominación de esta. Se puede evidenciar el amplio potencial que tiene la línea de convocar tópicos y campos diversos dentro de la participación del diseño y la creación como eje central, esto permite la participación de diversos campos de conocimiento dando apertura a una construcción dada desde filósofos, publicistas, trabajadores sociales, músicos, médicos, arquitectos, administradores, comunicadores sociales, ingenieros, lingüistas, entre otros, que componen el ámbito transdisciplinar que enriquece y construye el conocimiento en el diseño y la creación.

	Primera generación	Segunda generación	Tercera generación	Cuarta generación
Bousbaci (2008)	La visión intuitiva, artística y de "bellas artes" del proceso de diseño.	Visión más lógica, sistemática y racionalista de las actividades de diseño.	El diseñador como practicante reflexivo.	
	Postura epistemológica			
	Empirismo y racionalismo (60s)	Pragmática (70s)	Fenomenológica (80s)	Generativa (2000s)
Rittel (1984)		Procesos de diseño y planificación más participativos y argumentativos.		
Buchanan (1992, 1995 y 2001)	Primer orden El diseño de comunicaciones simbólicas y visuales.	Segundo orden El diseño de objetos materiales.	Tercer orden El diseño de actividades y servicios organizados.	Cuarto orden El diseño de sistemas o entornos complejos.
	Matriz de habilidades			
	Invencción y comunicación.	Juicio y construcción.	Toma de decisiones y planeación estratégica.	Evaluación e integración sistemática.
	Diseño gráfico	Diseño industrial	Diseño de interacción	Diseño de integración
Jones y Van Patter (2004)	Diseño tradicional.	Diseño de producto/servicio.	Diseño de transformación organizacional.	Diseño de transformación social.

Tabla 1. Autores de referencia en los enfoques del diseño. Elaboración autores

## CONCLUSIONES

La evolución de la línea ha permitido transitar una búsqueda por el conocimiento del diseño. Hoy existe la necesidad en los estudiantes de ubicar su intención de investigación en el marco de los *campos* de conocimiento y *enfoques* del Diseño y la Creación.

La representación en la matriz propuesta, producto del sondeo del estado de la línea, estimula a la genera-

ción de futuros trabajos bajo la emergencia de nuevos *enfoques*. Si bien, hoy la tendencia de la línea tiene una mayor frecuencia de *enfoques* pragmáticos, hoy los *enfoques* fenomenológicos captan el interés investigativo de los estudiantes.

Esta exploración dentro de la estructura generada, permite que mayor cantidad de profesionales diferentes al arte y el diseño, se vinculen a la línea. La discu-

sión multidisciplinar de la línea facilitó también que los *enfoques* generativos fuesen incorporados.

Lo anterior no implica que los intereses investigativos no pueda transitar por los distintos *campos* y *enfoques*. Hasta el momento hay mayor trabajo desde los *enfoques* del diseño que los de la creación. Sin embargo, aún es necesario comprender cómo se relacionan la gestión y la transmisión del conocimiento con la creación.

La construcción de un mapa para comprender la línea fue una excusa no solo para pensar la línea, sino también para entender la importancia y la dificultad de ubicarnos en los *campos* y *enfoques*, una discusión enriquecedora para quienes participan en la línea.

## REFERENCIAS

- [1] Bousbaci, R. (2008). "Models of Man" in Design Thinking: The "Bounded Rationality" Episode. *Design Issues*, 24(4), 38-52. <https://doi.org/10.1162/desi.2008.24.4.38>
- [2] Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5. <https://doi.org/10.2307/1511637>
- [3] Buchanan, R. (1995). Rhetoric, humanism, and design. *Discovering design: Explorations in design studies*, 23. [https://www.academia.edu/16700333/Retorica\\_humanismo\\_y\\_diseno\\_Richard\\_Buchanan](https://www.academia.edu/16700333/Retorica_humanismo_y_diseno_Richard_Buchanan)
- [4] Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. *Design Issues*, 17(4), 3-23. <https://doi.org/10.1162/07479360152681056>
- [5] Buchanan, R. (2015). Worlds in the Making: Design, Management, and the Reform of Organizational Culture. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1(1), 5-21. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2015.09.003>
- [6] Cross, N. (1981). The coming of post-industrial design. *Design Studies*, 2(1), 3-7. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(81\)90023-5](https://doi.org/10.1016/0142-694X(81)90023-5)
- [7] Cross, N. (2001). Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science. *Design Issues*, 17(3), 49-55. <https://doi.org/10.1162/074793601750357196>
- [8] Dorst, K. (2015). Frame Creation and Design in the Expanded Field. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1(1), 22-33. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2015.07.003>
- [9] Jones, P. (2015). Design Research Methods for Systemic Design: Perspectives from Design Education and Practice. *Proceedings of the 58th Annual Meeting of the ISSS - 2014 United States*, 1(1), Article 1. <http://journals.issis.org/index.php/proceedings58th/article/view/2353>
- [10] Jones, P. H. (2014). Systemic Design Principles for Complex Social Systems. En *Social Systems and Design* (pp. 91-128). Springer, Tokyo. [https://doi.org/10.1007/978-4-431-54478-4\\_4](https://doi.org/10.1007/978-4-431-54478-4_4)
- [11] 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>
- [12] Norman, D. A., & Stappers, P. J. (2015). DesignX: Complex Sociotechnical Systems. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1(2), 83-106. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2016.01.002>
- [13] Rittel, H. (1984). Second-Generation Design Methods. *Developments in Design Methodology*, 317-327.

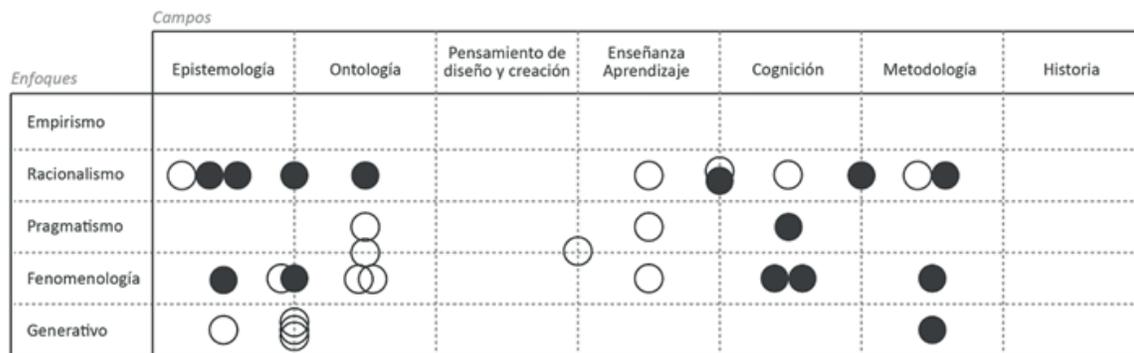


Figura 1. Mapeo de proyectos finalizados (negro) y en curso (blanco) que se enmarcan en los enfoques y campos propuestos en la línea de investigación. Elaboración autores.

# Influencia de la empatía y el diseño participativo en el capital relacional de las organizaciones

**Carmenza Gallego Giraldo**  
Universidad de Caldas  
Estudiante Doctorado en Diseño y Creación  
Manizales, Colombia  
carmenza.gallego@ucaldas.edu.co

**Gregorio Calderón Hernández**  
Director General de investigaciones y posgrados  
Universidad de Manizales  
Manizales, Colombia  
gcalderonh@umanizales.edu.co

## INTRODUCCIÓN

La literatura en los campos del diseño y de las organizaciones sugieren una relación entre dos componentes del diseño, la empatía como parte del capital humano y el enfoque participativo del diseño como capital relacional.

Un aspecto importante en la teoría organizacional, son las relaciones con los grupos de interés de la empresa (Mallon, 2017), sin embargo, muchos autores consideran que es importante realizar más investigación empírica para conseguir evidencias de estas relaciones (Postma y otros, 2012; Mondal & Ghosh, 2012; Brandt, 2006; Sanders, 2002; Kensing & Blomberg, 1998; Kuhn & Muller, 1993).

La empatía entendida como una capacidad de comprender intencionalmente los sentimientos y emociones de la otra persona, puede ser por tanto un rasgo, una emoción o una habilidad (Leyva, 2013) que el diseño la ha investigado y aplicado más como habilidad o competencia humana y como tal puede desarrollarse o fortalecerse mediante procesos formativos. Esta capacidad ha sido estudiada en la gestión empresarial, hallándose importante para fomentar la participación, el sentido en el trabajo, el liderazgo efectivo e incluso la productividad (Moya, 2016).

Por su parte, el diseño participativo -que involucra a los grupos de interés en la solución pertinente de problemas organizacionales- es una contribución al capital relacional de las empresas, pues parte del supuesto que toda persona tiene algo que aportar y si se fomenta la capacidad de escucha y observación puede facilitar la construcción de un tejido social empresarial (Hussain y otros, 2012) en donde “todos los participantes

aportan empatía al proceso” (Gasparini, 2015 p.3).

En este contexto, es decir, en el organizacional o empresarial, se llevó a cabo la presente investigación cuya finalidad es encontrar evidencias empíricas de las relaciones entre la empatía y el diseño participativo en la construcción de capital relacional de las empresas con sus grupos de interés

## PROCESO

La investigación, realizada mediante un enfoque mixto, se hizo como estudio de caso en un grupo empresarial de Colombia. Para conocer qué tanto se usa la empatía se aplicó el cuestionario TEQ (Spreng y otros, 2009) previamente validado y ajustado a la realidad local (juicio de expertos, prueba piloto y alpha de Cronbach). Para identificar el uso del enfoque participativo se llevó a cabo una entrevista a profundidad, mediante guía basada en la literatura previa y prueba piloto.

El cuestionario se aplicó a 399 personas de los niveles estratégico, táctico y operativo equivalente al 59.9% del total de trabajadores del grupo y se entrevistaron 24 personas, igualmente distribuidos por conveniencia entre los niveles organizacionales mencionados.

Para el análisis cuantitativo se utilizó el software SPSS considerando los niveles superiores (4 y 5) de la escala de likert aceptada como zona de alto uso, mientras que los datos cualitativos se procesaron con Nvivo, categorizando tanto desde la literatura previa como desde los datos emergentes.

## RESULTADOS

Se analizaron los resultados partiendo de los componentes de la competencia empatía del modelo teórico seleccionado. Se observa un alto uso del *comportamiento de ayuda*, de *contagio emocional*, la *comprensión de las emociones* y la *evaluación de los estados emocionales de los demás* (por encima del promedio del grupo), pero bastante bajo el uso de *la simpatía* y

relativamente bajo del *altruismo* (por debajo del promedio del grupo).

En consecuencia, los resultados muestran un mayor uso de la empatía cognitiva (70,9%) que la emocional (61,5%). Por lo tanto se tiene un buen potencial para facilitar el enfoque participativo del diseño en la construcción de relaciones, así como la posibilidad de construir ambientes laborales que favorezcan el bienestar y la eficiencia empresarial.

Adicionalmente se halló que, a pesar de este potencial, es poco empleado el enfoque participativo pues si bien se reconoce la gran importancia de los grupos de interés, no se logró evidencia de que se alcance un nivel de co-creación, esto es, el trabajo articulado y colaborativo de principio a fin en el proceso de diseño, llegando a lo sumo a un nivel de participación informada según la tipología de Perovich y otros (2018).

Por lo tanto, se sugiere que desde lo teórico esas dos categorías, empatía – enfoque participativo tienen que integrarse y desde lo práctico se recomienda a gerentes y gestores aprovechar la concepción y herramientas que suministra el diseño centrado en el ser humano para obtener mejores resultados estratégicos en su relacionamiento.

## REFERENCIAS

- [1] Brandt, E. (2006). Designing Exploratory Design Games: A Framework for Participation in Participatory Design? En Proceedings of the Ninth Conference on Participatory Design: Expanding Boundaries in Design - Volume 1 (pp. 57–66). New York, NY, USA: ACM. *Proceedings of the Ninth Conference on Participatory Design: Expanding Boundaries in Design - Volume 1*, 57–66. <https://doi.org/10.1145/1147261.1147271>
- [2] Gasparini, A. A. (2015). *Perspective and Use of Empathy in Design Thinking*. 6.
- [3] Hussain, S., Sanders, E., & Steinert, M. (2012). Participatory Design with Marginalized People in Developing Countries: Challenges and Opportunities Experienced in a Field Study in Cambodia. *International Journal of Design*, 6(2), 20.
- [4] Kensing, F., & Blomberg, J. (1998). Participatory Design: Issues and Concerns. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 7(3-4), 167-185. <https://doi.org/10.1023/A:1008689307411>
- [5] Kuhn, S., & Muller, M. J. (1993, junio 1). *Participatory design*. Communications of the ACM. <http://link.galegroup.com/apps/doc/A13914571/AONE?sid=google scholar>
- [6] Leyva, C. (2013). *Empathy in Design*. (Doctoral dissertation, University of Cincinnati) [University of Cincinnati]. [https://etd.ohiolink.edu/pg\\_10?0::NO:10:P10\\_ACCESSION\\_NUM:ucin1367926038](https://etd.ohiolink.edu/pg_10?0::NO:10:P10_ACCESSION_NUM:ucin1367926038)
- [7] Mallon, M. R. (2017). Getting buy-in: Financial stakeholders' commitment to strategic transformation. *Management Research: Journal of the Iberoamerican Academy of Management*, 15(2), 227-243. <https://doi.org/10.1108/MR-JIAM-06-2016-0667>
- [8] Mondal, A., & Ghosh, S. K. (2012). Intellectual capital and financial performance of Indian banks. *Journal of Intellectual Capital*, 13(4), 515-530. <https://doi.org/10.1108/14691931211276115>
- [9] Moya, L. (2016). *La empatía en la empresa*. Plataforma.
- [10] Perovich, L. J., Wylie, S., & Bongiovanni, R. (2018). Pokémon Go, pH, and projectors: Applying transformation design and participatory action research to an environmental justice collaboration in Chelsea, MA. *Cogent Arts & Humanities*, 5(1), 1483874. <https://doi.org/10.1080/23311983.2018.1483874>
- [11] Postma, C. E., Zwartkruis-Pelgrim, E., Daemen, E., & Du, J. (2012). Challenges of Doing Empathic Design: Experiences from Industry. *International Journal of Design*, 6 (1), 59-70.
- [12] Sanders, E. (2002). From user-centered to participatory design approaches. En J. Frasca (Ed.), *Design and the Social Sciences* (Vol. 20020425, pp. 1-8). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9780203301302.ch1>
- [13] Spreng, R. N., McKinnon, M. C., Mar, R. A., & Levine, B. (2009). The Toronto Empathy Questionnaire: Scale development and initial validation of a factor-analytic solution to multiple empathy measures. *Journal of Personality Assessment*, 91(1), 62-71. <https://doi.org/10.1080/00223890802484381>

# Comunicación no verbal como recurso en la interpretación multidisciplinar para el diseño de tecnologías de apoyo

**Christian D. Quintero G.**  
Estudiante Doctorado en Diseño y Creación  
Universidad de Caldas  
Manizales, Colombia  
Docente Ingeniería en Multimedia  
Universidad Militar Nueva Granada  
Bogotá, Colombia  
christian.23617122013@ucaldas.edu.co

## RESUMEN

El objetivo de la investigación busca establecer un marco de trabajo multidisciplinario mediado por el codiseño para la adaptación de tecnologías de apoyo; el enfoque metodológico establece un marco analítico derivado del análisis interaccional multimodal; como resultado preliminar, se presentan los cambios emocionales de una persona-usuario, esto permite identificar instancias de tiempo en el desarrollo de una actividad. Finalmente, los datos son presentados como modos de comunicación para la interpretación del grupo multidisciplinar.

## Palabras clave

Multidisciplinar; tecnologías de apoyo; gestos faciales; análisis multimodal.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, según la Organización Mundial de la Salud se ha incrementado la necesidad en el uso de tecnologías de apoyo; estas deben facilitar las actividades sociales en el hogar, trabajo y en espacios públicos (WHO, 2017).

Por otra parte, existen diferentes conflictos entre los usuarios y la tecnología, debido a una imposición de las tecnologías de apoyo. En consecuencia, las soluciones implementadas no satisfacen las necesidades de la persona. Esto conduce a la obsolescencia temprana

y al no uso de la tecnología (Federici et al., 2016; Phillips & Zhao, 1993; Reinhardt et al., 2016) Lo cual nos lleva a preguntar: ¿Cómo establecer procesos de diseño participativo multidisciplinar en la definición de criterios de diseño en tecnologías de apoyo?

## METODOLOGÍA

El enfoque metodológico propuesto establece un marco analítico derivado del análisis interaccional multimodal (Jewitt, 2009; Norris, 2004) El objetivo es comprender la interacción en el diálogo de saberes de un grupo multidisciplinar, por medio de modos de comunicación como recurso en la recolección y análisis de datos.

## ESTUDIO DE CASO

El usuario es una persona con diagnóstico de trauma de la médula espinal, esto le implica movimiento parcial de las extremidades superiores y la ausencia de movimiento en las extremidades inferiores.

El estudio de caso se enmarca en la siguiente pregunta ¿Cómo se pueden potencializar las capacidades de una persona con movilidad reducida hacia un contexto laboral?, esto establece un marco de trabajo para el grupo de diseño para el reconocimiento de características, dimensiones en las capacidades profesionales en entornos productivos de personas con discapacidad motora.

## GRUPO DE DISEÑO MULTIDISCIPLINAR

En la conformación de grupo, se establecen roles que permiten comprender el fenómeno desde múltiples disciplinas como la salud, ergonomía, informática. Además, la persona-usuario con discapacidad motora hace parte del proceso de diseño.

## RECOLECCIÓN DE DATOS

Los datos se recopilaron en dos etapas: La primera, por observación directa se registra la actividad compuesta por cinco tareas específicas. La captura se realizó con tres puntos de vista que detalla acciones ejecutadas durante la actividad (Kinnear & Taylor, 1989). Además, un punto de vista captura un plano detalle del rostro del participante, recolectando datos de los gestos faciales (ver Figura 1).



Figura 1. Registro de la actividad en tres puntos de interés.

La segunda, registra las observaciones son recolectadas mediante un cuestionario diseñado por el grupo. Este instrumento permite abstraer las percepciones e interpretaciones con el fin de establecer una observación unificada del grupo multidisciplinar.

## ANÁLISIS DE DATOS

Los datos recolectados desde los gestos faciales son analizados con un algoritmo de código abierto, este detecta la expresión facial mediante el modelo Keras CNN (Arriaga *et al.*, 2019). Como respuesta presenta una clasificación de emociones relacionada con un repositorio llamado fer2013. Las expresiones faciales son reconfiguradas en siete estados emocionales: ira, asco, miedo, felicidad, tristeza, sorpresa y estado neutral (ver Figura 2a).

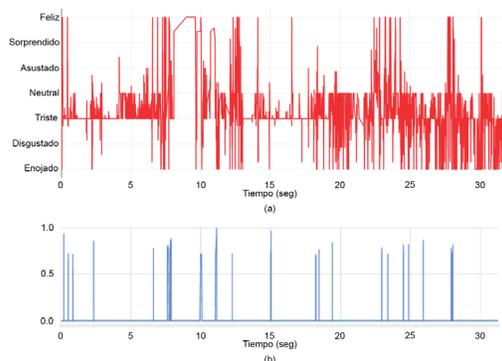


Figura 2. (a) Reconocimiento del estado emocional. (b) Instantes de tiempo donde se representa una variación emocional.

Los estados emocionales son representados por la intensidad del estado emocional reconocido, pero los datos son dinámicos y pueden ser difíciles de interpretar por el grupo de diseño. Por lo tanto, se deben sintetizar los datos para facilitar la lectura mediante la detección de cambios emocionales. El método se utiliza como un filtro que descarta las altas frecuencias espaciales, el resultado permite identificar ventanas de tiempo en las cuales se presenta el cambio de emoción de la persona-usuario (ver Figura 3) (Zhao *et al.*, 2008).

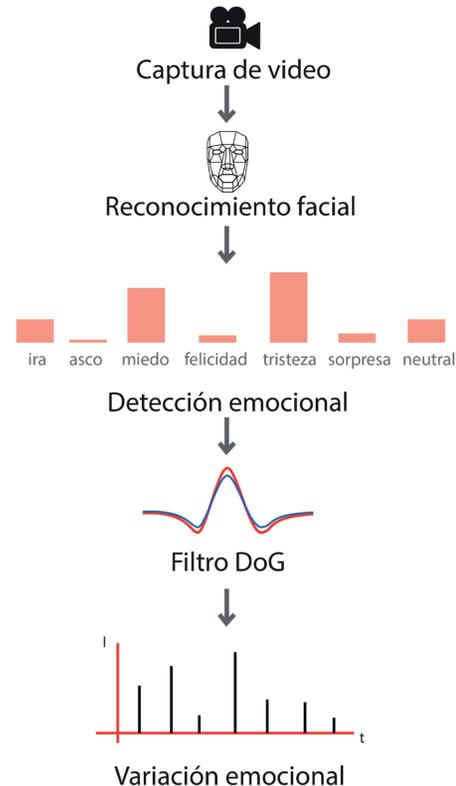


Figura 3. Esquema de análisis gestual para establecer la variación emocional de la persona-usuario.

## RESULTADOS PRELIMINARES

El modo de comunicación desde la postura en diferentes puntos de vista y gestos faciales serán presentados al grupo multidisciplinar. Este recurso permitió la observación de la actividad resaltando instancias de tiempo donde la persona-usuario manifiesta un cambio emocional. (ver Figura 2b).

Finalmente, las interpretaciones del grupo de diseño son registradas mediante anotaciones y un cuestionario en consecuencia a la observación de la actividad. Para esto se implementó una aplicación multimedia

que incluyen los modos de comunicación y el instrumento para el registro de datos (ver Figura 4).

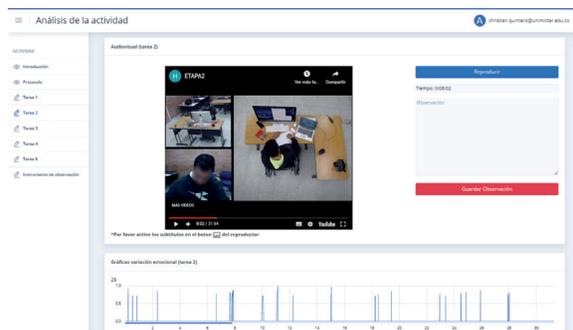


Figura 4. Recurso para la interpretación del grupo multidisciplinar, captura en video de la actividad y representación de la variación emocional de la persona-usuario.

## REFERENCIAS

- [1] Arriaga, O., Valdenegro-Toro, M., & Plöger, P. (2019). Real-time convolutional neural networks for emotion and gender classification. *ESANN 2019 - Proceedings, 27th European Symposium on Artificial Neural Networks, Computational Intelligence and Machine Learning*, 221–226.
- [2] Federici, S., Meloni, F., & Borsci, S. (2016). The abandonment of assistive technology in Italy: a survey of National Health Service users. *European journal of physical and rehabilitation medicine*, 52(4), 516–526.
- [3] Jewitt, C. (2009). *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis* (Routledge (ed.)).
- [4] Kinnear, T., & Taylor, J. (1989). *Investigación de mercados: un enfoque aplicado*. McGraw-Hill.
- [5] Norris, S. (2004). Analyzing Multimodal Interaction. En *Analyzing Multimodal Interaction: A Methodological Framework* (Vol. 53, Número 9). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203379493>
- [6] Phillips, B., & Zhao, H. (1993). Predictors of Assistive Technology Abandonment. *Assistive Technology*, 5(1), 36–45. <https://doi.org/10.1080/10400435.1993.10132205>
- [7] Reinhardt, J., Post, M., Fekete, C., Trezzini, B., & Brinkhof, M. (2016). Labor Market Integration of People with Disabilities: Results from the Swiss Spinal Cord Injury Cohort Study. *PLOS ONE*, 11(11), e0166955. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0166955>
- [8] WHO. (2017). *Assistive devices and technologies*. WHO; World Health Organization. <https://www.who.int/disabilities/technology/en/>
- [9] Zhao, H., Jin, X., Shen, J., Mao, X., & Feng, J. (2008). Real-time feature-aware video abstraction. *The Visual Computer*, 24(7–9), 727–734. <https://doi.org/10.1007/s00371-008-0254-8>

# Tensiones entre montaje y narrativas complejas en el entorno de los modelos de producción audiovisual del siglo XXI

**Javier Olarte Triana**

Estudiante Doctorado en Diseño y Creación  
Universidad de Caldas  
Bogotá, Colombia  
jsolartet@unal.edu.co

## RESUMEN

El presente proyecto de investigación propone comprender, a partir del estudio de tres creaciones vinculadas a las nuevas formas del relato audiovisual, las tensiones que se generan entre el montaje cinematográfico y las narrativas complejas; una vez develadas las tensiones establecer los criterios que definen las nuevas formas del relato audiovisual, que se generan en la actualidad.

Tanto el montaje como la narrativa se han estudiado ampliamente, pero, hoy existen varias preguntas por resolver en cuanto al diseño de las narrativas complejas y, en particular, la estrecha relación con el montaje, relación que determina el discurso de los relatos y lo que se exhibe en las diferentes pantallas. Por lo tanto, es posible pensar que la relación existente entre narrativa-montaje se manifiesta en un estado de tensión debido a las particularidades que presentan las actuales producciones audiovisuales.

Con el fin de dar solución a la problemática expuesta anteriormente, el análisis textual de las tres obras será la base metodológica, entendiendo el análisis textual como una práctica que se enmarca dentro del más extenso campo del análisis filmico y audiovisual. Al poner en práctica el método de análisis textual, las piezas audiovisuales se empiezan a desglosar, deletrear y reordenar, con el fin de develar las fricciones.

El trabajo de investigación será una alternativa para aclarar los alcances de las narrativas complejas, la relación con el montaje y el sentido primordial de los nuevos relatos audiovisuales. En otras palabras: lo que conocemos como relato se ha transformado en narrati-

vas complejas que supera las formas regulares del relato mismo, siendo este fenómeno cada vez más vasto y extenso.

## EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Parto de la siguiente pregunta ¿Cuáles son los criterios que definen estas nuevas formas narrativas y subsecuentemente el relato audiovisual expandido?

Las narrativas complejas, en su proceso constante de cambio, afectadas por las nuevas tecnologías y medios, necesitan ser revisas y repensadas a través de la teoría del montaje, debido a que representa uno de los pilares sobre los que se ha constituido el nuevo relato audiovisual. En pocas palabras, la teoría del montaje es una manera de echar luz a cómo pueden ser pensadas y diseñadas las narrativas complejas y el papel que juega el espectador en todo este panorama.

## OBJETIVO GENERAL

Comprender, a partir del estudio de tres creaciones vinculadas a las nuevas formas del relato audiovisual, las tensiones que se generan entre el montaje cinematográfico y las narrativas complejas.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar, de manera comparativa, cuáles son los elementos constitutivos de las poéticas del montaje cinematográfico en relación con las teorías de las narrativas complejas, para lograr con ello, el establecimiento de los criterios que definen estas nuevas formas narrativas.
- Proponer un prototipo para el análisis textual comparativo y complementario entre narrativas complejas y montaje cinematográfico, que permita acercarse y estudiar las nuevas formas del relato audiovisual.

## **METODOLOGÍA**

La metodología de la presente investigación cualitativa se centrará en el estudio de tres producciones audiovisuales que hacen parte de lo que se denomina como narrativas complejas. Para ello se tomará el análisis textual como base metodológica. El proceso se dividirá en tres fases:

1. Revisión documental, permitirá una precisión conceptual.
2. Desarrollo de un prototipo de análisis audiovisual, a partir de modelos preexistentes y el estudio de las nuevas formas del relato audiovisual.
3. Análisis textual de las tres producciones audiovisuales en estudio, con base en el prototipo desarrollado.

## **RESULTADOS PARA EL COLOQUIO**

Para el coloquio se presentará el avance de la bibliografía más relevante de los últimos cinco años, autores que han trabajado las dos categorías centrales de este análisis: narrativas complejas y montaje cinematográfico, con el fin de aportar una síntesis que las integre y abra un posible debate renovado de estas cuestiones centrales que afectan a la creación audiovisual en el escenario actual.

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

Adriana Bastidas Pérez  
Estudiante Doctorado en Diseño y Creación  
Pasto, Colombia  
adriana.23620133378@ucaldas.edu.co

## Palabras Clave

Artesanos; capital humano; innovación.

## PROBLEMÁTICA U OPORTUNIDAD ESPECÍFICA

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

## CONTEXTO

El Departamento de Nariño, con 14.34% de los artesanos del país se considera uno de los núcleos más importantes en producción artesanal del país. (DANE, citado por Artesanías de Colombia, 2018 P.6). Sin embargo algunos de los artesanos se encuentran en situación de pobreza (32%) o de pobreza monetaria extrema (42%), lo que traducido en términos de carácter práctico implica que los ingresos del 74% de las personas caracterizadas, no les alcanza para garantizar la consecución de bienes básicos alimentarios o no alimentarios. (Artesanías de Colombia, 2018)<sup>1</sup>

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

---

1 Fuente: Sistema de Información Estadístico de la Actividad Artesanal. Base: 1.750 registros. Fecha de corte: diciembre de 2018

## OBJETIVO GENERAL

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

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Reconocer el capital humano, de información y organizacional de los talleres artesanales.
2. Establecer las brechas de capital frente la transmisión del saber artesanal.
3. Fortalecer procesos que vinculen el capital humano como factor de crecimiento organizacional.

## JUSTIFICACIÓN

Los artesanos recalcan el hecho de que las artesanías son objetos con la capacidad de dar cuenta de tradiciones ancestrales y de revivir la memoria del país; de ello depende la posibilidad de sostener una nación con tradición y a la vez hacer de esta producción una posibilidad generadora de ingresos. (2012. P.28)

Esta reflexión se profundiza si se toma en cuenta que la Unesco (2003), reconoce las técnicas artesanales tradicionales, como uno de los cinco ámbitos del patrimonio cultural inmaterial. El patrimonio cultural se vincula a las técnicas y conocimientos utilizados en las actividades artesanales, más que a los productos de la artesanía, por lo tanto la labor de salvaguardia<sup>2</sup> se debe dirigir a los artesanos y a la transmisión de sus conocimientos y técnicas a otras personas, en particular dentro de sus comunidades.

Sin embargo, en Colombia los talleres artesanales están adscritos a Cámara de Comercio como pequeña

---

2 El objetivo de la salvaguardia consiste en garantizar que los conocimientos y técnicas inherentes a la artesanía tradicional se transmitan a las generaciones venideras, de modo que ésta se siga practicando en las comunidades, como medio de subsistencia y como expresión de creatividad e identidad cultural. P15

empresa, se reconocen recientemente como empresas culturales. Por esto es importante reconocer que la artesanía se fundamenta en una destreza técnica desarrollada en alto grado. Es un oficio que denota una implicación en el trabajo y un nivel de calidad que va más allá de la mera supervivencia, y tiene que ver con lo que la cultura aporta a la obra confiriéndole valor (Sennet. 2013). Es una actividad que influye no solo en el arte sino también en la vida, porque permite tener una rutina pausada y la realización de un trabajo manual no mecánico (Morris 2013).

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

#### METODOLOGÍA

Se plantea el uso de metodologías híbridas:

La metodología cualitativa, para acercarse e indagar sobre de las costumbres, hábitos y habilidades de los artesanos.

Las metodologías de Diseño buscan procurar un entorno interactivo, a través de instrumentos físicos, que permitan establecer una «conversación» entre la representación externa y el modelo cognoscitivo del diseñador y el de los participantes del proceso (Croos, 1995).

También se plantea la Metodología utilizada en el *Primer Encuentro de Maestras y Maestros de los Oficios del Patrimonio Cultural, Para el Fortalecimiento del Capital Humano*.

#### REFERENTES

- [1] Artesanías de Colombia. Cendar. (2012). Memorias del Encuentro interdisciplinario sobre la producción, comercialización y consumo de productos artesanales en Colombia. En:01312-2011011000395-31-01-2014\_04.42.20\_p.m.-ENCUENTRO INTERDISCIPLINARIO cartilla web.pdf
- [2] Artesanías de Colombia; Ministerio de Comercio (2018). Características sociodemográficas de la población artesanal de Nariño.
- [3] Artesanías de Colombia; Ministerio de Comercio (2019). Subgerencia de Desarrollo y Fortalecimiento del Sector Artesanal. Convocatoria Labo-

ratorios de Innovación y Diseño.

- [4] Croos Nigel, *Discovering Design Ability* (1995). University of Chicago Press.
- [5] Escobar, Arturo. *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*. Ed. Universidad del Cauca. 2019.
- [6] Gobernación de Nariño. Departamento administrativo de ciencia, tecnología e innovación. Plan y acuerdo estratégico departamental en Ciencia, tecnología e innovación. Noviembre 2016. En: <https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/paginas/paed-narino-2016.pdf> Consultado en abril 2019.
- [7] Gobierno de España. Ministerio de Asuntos Exteriores. Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura. Los ámbitos del patrimonio cultural inmaterial. En: <https://ich.unesco.org/doc/src/01857-ES.pdf>
- [8] Laboratorio de Diseño e Innovación Nariño. Artesanías De Colombia S.A. (2018). Informe del Sector Artesanal Departamento de Nariño.
- [9] Mejía Posada Jorge; David Kelly. *LE TENGO EL DATO* (2018). Periódico de datos abiertos. San Juan de Pasto - Nariño – Colombia. No 003/ Junio. 2018. ISSN 2619-4708. En [https://datos.narino.gov.co/periodico/LE\\_TENGO\\_EL\\_DATO\\_No003.pdf](https://datos.narino.gov.co/periodico/LE_TENGO_EL_DATO_No003.pdf).
- [10] Ministerio de Asuntos Exteriores. España. Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (sf). Los ámbitos del patrimonio cultural inmaterial. PCI. Patrimonio cultural inmaterial
- [11] Ministerio de Cultura; Universidad de Caldas. (2019). *Primer Encuentro de Maestras y Maestros de los Oficios, para el análisis y creación del documento para Brechas de Capital Humano, sector Patrimonio*. Documento inédito.
- [12] Morris William. *Cómo vivimos, como podríamos vivir*. Ed. Pepitas de Calabaza, cuarta ed, nov 2013.
- [13] Ortiz Manuel; López Richard (2015). *Caracterización socioeconómica de la comunidad artesanal de Nariño, Colombia*. En *Lecturas de Economía - No. 82*. Medellín, enero-junio 2015
- [14] Sennet Richard. *Artesanía, tecnología y nuevas formas de trabajo*. Katz Editores, 2013

# Escenarios de diseño para el conocimiento, salvaguardia y fomento del patrimonio culinario

**María Cristina Ascuntar Rivera**  
Estudiante Doctorado en Diseño y Creación  
Pasto, Colombia  
maria.2211424310@ucaldas.edu.co

## RESUMEN

La presente ponencia, corresponde a las aproximaciones iniciales al patrimonio culinario del Municipio de Pasto, en procura de generar escenarios desde el Diseño para el conocimiento, salvaguardia y fomento de la cultura culinaria tradicional de este territorio.

## Palabras clave

cultura culinaria; diseño; patrimonio; salvaguardia; territorio.

La cocina tradicional, es catalogada como manifestación del patrimonio cultural inmaterial de los pueblos; se constituye en un hecho cultural que da estructura a un sistema complejo, donde están inmersos distintos valores, historias, narrativas, técnicas, la identidad y pertenencia de las personas a un lugar. No obstante, la cocina tradicional de las regiones de Colombia, hoy en día está presente de una manera subestimada y en riesgo de desaparecer, por cuanto los herederos del legado culinario no valoran su propio patrimonio culinario, la mayoría de la población colombiana desconoce la cultura culinaria de sus regiones y las nuevas generaciones responden a otras expectativas en el campo de la alimentación. Ante este escenario, el Ministerio de Cultura presentó la Política para el conocimiento, la salvaguardia y el fomento de la alimentación y las cocinas tradicionales de Colombia (2012), la cual se construyó a partir de unos elementos de diagnóstico que permiten visualizar el panorama nacional de la problemática.

Dentro del contexto regional, la cocina tradicional de Nariño, carece de una concepción clara por parte

de los herederos, portadores y beneficiarios de las tradiciones culinarias, subestimando este patrimonio. Por tanto, se ha hecho evidente el problema central que es la creciente pérdida del acervo cultural relacionado con las tradiciones culinarias de la región por parte de sus actores, herederos y habitantes. En cuanto al panorama del Municipio de Pasto, a partir de la observación inicial del contexto, revisión de información de distintas fuentes y diálogos con expertos en el ámbito culinario, se han logrado detectar algunas variables de la problemática tales como: optimización del tiempo preparando platos rápidos y sencillos, con el uso de ingredientes en su mayoría artificiales y de poco valor nutricional; los procesos agroindustriales e importación de semillas, han provocado la ausencia de producción de semillas nativas; la ley se impone a las tradiciones culinarias, restringiendo el uso de algunos insumos; inexistencia de un registro documental amplio sobre la culinaria tradicional regional o local; escepticismo en la mayoría de las portadoras de los saberes culinarios y desinterés de participar en espacios colaborativos; finalmente, está el desconocimiento de la mayoría de la población –principalmente de las actuales y nuevas generaciones– sobre el patrimonio culinario de la región.

Según lo anterior, se ha realizado una revisión inicial del estado del arte en tres categorías que son: 1) Estudios, espacios e investigaciones que evidencian la correlación Diseño, Creación y Patrimonio Culinario. 2) Desarrollos teórico - conceptuales en torno a la cultura culinaria, patrimonio y Diseño. 3) Políticas públicas, planes de desarrollo, entidades con enfoque al conocimiento, salvaguardia y fomento de las cocinas tradicionales. Como resultado de estas primeras indagaciones, se han hecho evidentes algunas bases para la construcción de escenarios que desde la mirada del Diseño, propendan en la divulgación y puesta en valor del acervo culinario del Municipio de Pasto, como se detalla a continuación:

- Explorar la riqueza de los estudios culturales a través del territorio; esto se convierte en un reto para el diseñador, puesto que en su quehacer debe reconocer los múltiples valores implícitos en la comunidad. Aquí es útil la mirada de Arturo Escobar, quien propone el diseño ontológico como un panorama reflexivo, que provee nuevas orientaciones para el accionar de los diseñadores.
- Construir y potenciar los laboratorios de territorio como escenarios interculturales, donde se dinamizan los saberes culinarios y se reconoce el valor de las comunidades portadoras de las tradiciones, permitiendo al diseñador trabajar desde las necesidades y pluralidades de los actores comunales.
- Los agenciamientos del diseño conllevan realizar un trabajo articulado con distintas miradas. En tal sentido, después de hacer las primeras aproximaciones con el estado del arte, es importante realizar una evaluación profunda desde una perspectiva hermenéutica, del diseño de la política para el conocimiento y salvaguardia de la cultura culinaria.
- Por último, es relevante destacar que dentro de los procesos de salvaguardia del patrimonio culinario, el papel del diseño es mediar entre el pasado, el presente y el futuro; de ahí se deriva uno de los retos de la disciplina que es gestionar la puesta el valor del acervo culinario, a través de un diseño situado y participativo.

## REFERENTES

- [1] Badani, P. (Mayo de 2014). *Al-Grano: formas de pensar mundos*. (F. I. Imagen, Entrevistador) Obtenido de Pat Badani: <http://www.patbadani.net/index.html>
- [2] Camacho, J. (2014). Una cocina exprés. *Cómo se cocina una política pública de patrimonio culinario*. En *Mercado, consumo y Patrimonialización: Agentes sociales y expansión de las industrias culturales en Colombia* (págs. 169-200). Instituto Colombiano de Antropología e Historia ICANH.
- [3] Delgado, T., Herrera, F., Franco, I., & Rubio, J. (2015). Design in the development of food industries. A strategy for fostering the Colombian gastronomic patrimony. 2nd International Conference on Food Design (págs. 46-61). New York: Food Studies Schools of Public Engagement.
- [4] Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.
- [5] Gobierno de Colombia. (2018). Departamento Nacional de Planeación. Obtenido de <https://www.dnp.gov.co/CONPES/documentos-conpes/Paginas/documentos-conpes.aspx>
- [6] Krippendorff, K. (2006). *The semantic turn: a new foundation for design*. Boca Ratón - Florida: Taylor & Francis.
- [7] Manifestaciones y saberes del patrimonio cultural en el mercado tradicional. Estudio de caso: Plaza de mercado de Manizales, Colombia. (2014). Maestría en Diseño y Creación Interactiva. Obtenido de Maestría en Diseño y Creación Interactiva: <http://www.maestriaendisenio.com/tesis/>
- [8] Ministerio de Cultura. (2012). *Política para el conocimiento, la salvaguardia y el fomento de la alimentación y las cocinas tradicionales de Colombia*. Bogotá D.C.: Ministerio de Cultura de Colombia. Obtenido de <http://www.mincultura.gov.co/Sitios/patrimonio/bibliotecas-de-cocinas/tomos/tomo17.pdf>
- [9] Misión de Sabios. (2009). *Misión Internacional de Sabios para el avance de la Ciencia, La Tecnología y la Innovación*. Gobierno de Colombia.
- [10] Normatividad puede apagar el fogón de las cocinas tradicionales. (2015). *elmundo.com*. Obtenido de El Mundo: [https://www.elmundo.com/portal/cultura/cultural/normatividad\\_puede\\_apagar\\_el\\_fogon\\_de\\_las\\_cocinas\\_tradicionales.php#.XpneXlMzaqQ](https://www.elmundo.com/portal/cultura/cultural/normatividad_puede_apagar_el_fogon_de_las_cocinas_tradicionales.php#.XpneXlMzaqQ)
- [11] Ocampo, A. (2019). *Patrimonio plazas de mercado*. Obtenido de Patrimonio plazas de mercado: <http://www.patrimonioplazasdemercado.com/>
- [12] Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real*. Madrid: Hermann Blume Ediciones.
- [13] Plan de Desarrollo Departamental Mi Nariño 2020-2023. (s.f.). Gobernación de Nariño. Obtenido de [http://xn--nario-rta.gov.co/files/2020/Gobernacion/Programa\\_de\\_Gobierno\\_-\\_eWEB\\_int\\_2.pdf](http://xn--nario-rta.gov.co/files/2020/Gobernacion/Programa_de_Gobierno_-_eWEB_int_2.pdf)
- [14] Plan de Desarrollo Municipal de Pasto 2020 - 2023. (s.f.). Alcaldía de Pasto. Obtenido de <http://pastolagrancapital.co/mdegobierno/>
- [15] Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 . (s.f.). Departamento Nacional de Planeación. Obtenido de <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Prensa/Resumen-PND2018-2022-final.pdf>

- [16] Red Latinoamericana de Food Design. (2018). Red Latinoamericana de Food Design. Obtenido de redLaFD : <https://www.lafooddesign.org/>
- [17] Reissig, P., & Lebediker, A. (2019). Food Design: hacia la innovación sustentable. Buenos Aires: Banco Interamericano de Desarrollo.
- [18] Rodríguez, C. M. (2016). Sabores de la ciudad imaginada - Tunja. Tunja: Ediciones Universidad de Boyacá.
- [19] Rodríguez, L. M., & Cáceres, W. A. (2016). Salva-guarda del patrimonio cultural gastronómico santandereano. Jangwa Pana, 43-57.
- [20] Sicard, A., & Malagón, V. (2016). PAN Transmisión y herencia de un oficio. XV Festival Internacional de la Imagen - XIII Foro Académico de Diseño (pág. 68). Manizales: Universidad de Caldas.
- [21] UNESCO. (2019). Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO. Obtenido de Unesco: <https://es.unesco.org/>
- [22] Zampollo, F., & Peacock, M. (2016). Food Design Thinking: a branch of Design Thinking specific to Food Design. The Journal of Creative Behavior, 1-10.

# Reimaginar el museo a partir de una exploración desde el diseño social para la construcción de nuevas formas de relación con las comunidades locales

**Lorena María Alarcón Aranguren**  
Estudiante Doctorado en Diseño y Creación  
Tunja, Colombia  
lorena.23620133058@ucaldas.edu.co

## CONTEXTUALIZACIÓN DE LA TEMÁTICA

Este trabajo, toma como punto de partida la museología crítica al abordar el museo más allá de la institucionalidad para la salvaguarda del patrimonio, siendo así, un espacio situado que convive con problemas sociales, donde la convivencia con la diversidad conlleva un trabajo consciente y una mirada sensible de lo humano, de su historia y de su identidad, que en ocasiones pierde el vínculo con la comunidad, aislándose de ella y otorgándole un rol de espectadora del museo únicamente, al punto que este se vuelve una entidad más debida al turista o al académico que a su comunidad. Por esto, en los últimos años se ha presentado un movimiento internacional que para Latinoamérica ha promovido la Fundación TyPA, enfocado a repensar desde los museos su rol social y su vínculo con las comunidades, siendo latente la necesidad de incorporar y/o fortalecer su alcance al territorio, de generar procesos de participación, de promover diálogos entre historias del pasado con la cotidianidad y la vivencia del presente, esto, para construir y re-construir comunidades desde los museos como puentes entre el conocimiento y la sociedad.

Esta propuesta, nace del acercamiento con el Museo Arqueológico de Sogamoso, Colombia, museo *insitu* que salvaguarda la memoria del legado Muisca, ubicado en un territorio estigmatizado por un imaginario de violencia e inseguridad que lo separa del resto de la ciudad y que lo conforman diversas comunidades vulnerables socioeconómicamente, siendo visible su desarticulación con el museo y la desapropiación con

el patrimonio; lo cual motiva a esta investigación a reflexionar acerca del papel que en general juegan los museos en relación con el entorno y con las comunidades en las que se inscriben, al preguntarse ¿qué lugar, qué sentido, qué valor pueden tener los museos en los procesos de transformación social?

## Palabras clave

Diseño social; museología crítica; comunidades locales; procesos participativos.

## PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo el diseño social contribuye a reimaginar los museos in situ desde su práctica para la construcción de nuevas formas de participación de comunidades locales?

## OBJETIVO GENERAL

Determinar la contribución del diseño social al reimaginar los museos in situ desde su práctica para la construcción de nuevas formas de relación con comunidades locales.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer puntos de interrelación entre el museo y la comunidad local.
- Determinar estrategias desde el diseño social que promuevan la relación de las comunidades con el museo.
- Interpretar las relaciones emergentes entre museo y comunidad, según las estrategias de diseño desarrolladas en el proceso.

## RELEVANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

Se propone una investigación que aporte a la museología crítica con miras hacia la mejora de la calidad de vida de las poblaciones desde el campo del diseño

social, por medio de la creación de estrategias que den respuesta a las necesidades de las personas como apoyo a sus deseos, actividades y vivencias, permitiendo comprender y resignificar la conexión con su territorio.

Esto, se aborda por medio de procesos participativos desde el campo del diseño, tomando como referencia la innovación social propuesta por Manzini (2015) donde el objeto de estudio se construye durante el proceso de participación de la comunidad, así como, reflexionar desde la conciencia participativa (Juez, 2002) al ver más allá del vínculo entre lo material y las personas, dando relevancia a la manera en que las personas se identifican con lo que perciben. Allí, el diseño se centra en diseñar formas de ser, esto, como lo afirma Escobar (2016) se convierte en una circularidad entre lo material y la existencia del ser, creando así nuevas miradas de ver el mundo desde una pensamiento crítico y decolonial.

## **METODOLOGÍA**

Como un primer acercamiento a la metodología, se enmarca la propuesta en una investigación a través del diseño (Zimmerman, Forlizzi y Evenson, 2007) con el fin de abordar el proceso de diseño para realizar un exploración entre la conexión de museo y comunidad. Aborda un enfoque crítico social, debido a que busca contribuir a repensar la práctica social de los museos desde un corte cualitativo y un nivel de conocimiento de tipo exploratorio al poner a prueba propuestas ya sea a partir de curadurías participativas comunitarias, o de laboratorios de co-creación, o de una apuesta de Investigación-acción-participación.

## **REFERENCIAS**

- [1] Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño*. Popayán: Universidad de Cauca.
- [2] Juez, F. M. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Gedisa.
- [3] Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta.
- [4] UNESCO. (2012). *Culture: A driver and an enabler of sustainable development*.
- [5] Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007, April). Research through design as a method for interaction design research in HCI. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems* (pp. 493-502).

# Newsgames: Información periodística a través del diseño y la creación de videojuegos –Una radiografía en las facultades de periodismo del eje cafetero en el año 2020

Carlos Andrés Álvarez Zuluaga  
Universidad de Caldas  
Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva  
Armenia, Colombia  
calos.carlos.22118227407@ucaldas.edu.co

## RESUMEN

Esta ponencia hace parte de la investigación sobre “newsgames” o juegos de noticias, que trata de vincular a los videojuegos y el periodismo constituyéndose en una herramienta de información alternativa a los medios de comunicación tradicionales, que pretende llegar a las facultades de periodismo del eje cafetero, para conocer el estado actual de este fenómeno dentro de las competencias para el periodismo a futuro. También demostrar que hacer newsgames es necesario, es sencillo y potenciará las capacidades de periodistas y comunicadores en la región del eje cafetero.

## Palabras Clave

Newsgames; diseño de videojuegos; diseño de información; infoentretenimiento; juegos de noticias; juegos serios.

## INTRODUCCIÓN

Un newsgames es un hecho de interés que es informado a través de un medio lúdico, pero si solo informa es una noticia y si solo entretiene es un juego, un newsgames debe tener el equilibrio para informar y entretener al mismo tiempo. (Fred Di Giacomo.)

Los newsgames combinan información y entretenimiento, pueden ser más relevantes que la noticia misma. En 2008 la noticia sobre un periodista iraquí que le tiro sus dos zapatos al entonces presidente de los Estados Unidos, George Bush, genero un gran al-

boroto, pero dos días después de ocurrido el hecho, unos jóvenes británicos hicieron un videojuego donde cualquiera le podía lanzar zapatos al mandatario, el día que salió tenía 370.000 visitantes lanzando zapatos a Bush, al siguiente día 1.1 millones, al ver el impacto, Reuters lo expone como un hecho insólito, también la misma semana, el juego es vendido en E-bay y 4 días después, le habían lanzado más de 50 millones de zapatos a Bush. Según Diego Fernando Montoya, (2014), “haber creado un juego de la noticia, tuvo un impacto mayor que el que lograría la noticia puesta de manera tradicional.” Por otro lado, Rampazzo-Gambiaro & Dabagian, 2016, afirma que si leer produce una simulación vivida de la realidad, entonces los videojuegos entregan herramientas como: resolver problemas, simular acciones, sacar conclusiones y además la interacción en los videojuegos permite construir situaciones cognitivas en la manera en que un libro o un periódico no lograría.

Entonces si leer una noticia genera conocimiento, informa y puede generar opinión, crear un videojuego simulando y recreando un hecho de la vida real a través de un newsgame, puede convertir al lector en actor de su propia realidad, generando que este aprenda sobre lo sucedido, que tome una postura crítica frente al hecho y que genere nuevo conocimiento ya que al tomar acciones las acciones que la mecánica del juego le permita, las posibilidades de generar nuevo conocimiento y de aprender son infinitas.

Estaríamos asistiendo al complemento perfecto de las premisas básicas de los medios de comunicación que son: informar, entretener, educar y formar opinión, con un solo medio.

Pero en Colombia, los newsgames aún son incipientes, como lo afirma Iván Darío Samudio H, quien en 2017 concluyó que “posiblemente aun no existan investigaciones puntuales sobre el tema en Colombia”.

Otra cualidad de los newsgames como afirma López-Valero et al., 2011, es que la atracción por el formato de videojuegos lucha contra la desmotivación de los jóvenes por la lectura física, ellos están más habituados a leer en medios digitales o a jugar mientras aprenden como en los juegos serios. En España un juego llamado el Bueno, el malo y el tesorero, permite aprender sobre los temas de corrupción que se manejan en la administración pública y al mismo tiempo genera conocimiento al permitir al jugador elegir qué acciones tomar para enfrentar a los sobornos y adjudicar contratos que derivan actos legales o ilegales de corrupción.

En Colombia, el tema aún es incipiente, pero luego de conocer todos los aspectos de los newsgames identificamos que tienen mucho potencial y el futuro de la profesión de periodista apunta a que debe adquirir las competencias para manejar las plataformas digitales e incluso diseñar videojuegos informativos o newsgames como un nuevo lenguaje para comunicar.

La revisión documental ha permitido establecer, que en la academia hay desconocimiento, y falta de interés en el tema. Los newsgames son un género alternativo, que bebe de los videojuegos y por este motivo no ha sido tomado en cuenta, ya que académicos y periodistas como, Jhon Zuluaga, Director del Programa de Comunicación Social y periodismo de la Universidad Católica de Pereira afirma “hacer un videojuego implica invertir mucho tiempo, dinero y tener varias personas con conocimientos específicos, además imagínese hacer un videojuego por cada noticia, eso sería imposible”.

Teniendo en cuenta afirmaciones como esta, el objetivo principal de esta investigación es intentar cambiar ese paradigma sobre la creación de newsgames y mostrar que un periodista puede aprender a hacer un videojuego que informe y entretenga, sin necesidad de recurrir a un ingeniero de sistemas, diseñador de videojuegos u otro profesional. Por su parte, la academia aun no ve viable que un estudiante de periodismo aprenda hacer videojuegos, afirmando que “enseñar a programar código, eso sería casi otra carrera” afirma Jhon Zuluaga.

Finalmente si los periodistas no adquieren las competencias necesarias para hacerlo, la información pe-

riodística perderá la oportunidad de incluir una herramienta que a diferencia de la noticia escrita, radial o en tv, ha evolucionado tecnológicamente y conceptualmente en un medio irreductible que permite jugar la noticia mientras se informa, entretiene, educa y genera opinión. Para esto el diseño de videojuegos y el diseño de información ayudan a solucionar problemas con calidad haciendo viable la información periodística a través de los newsgames convirtiéndolo en un medio de comunicación para generar mayor participación en estudiantes, periodistas y público.

## METODOLOGÍA

Esta investigación se dividió en tres fases. La primera fase ha sido el levantamiento del estado del arte sobre los newsgames, diseño de videojuegos y diseño de información. Encontrando en estas categorías emergentes del diseño, herramientas teóricas y conceptuales para diseñar y crear newsgames con calidad. Para el trabajo de campo se fijó entrevistas con los directores de programas de periodismo del eje cafetero para obtener una radiografía sobre el estado actual de los newsgames en la academia. La segunda fase es de exploración, la cual tendrá como trabajo de campo ejercicios con estudiantes de periodismo, donde se les presentará un newsgame para socializar y demostrar las cualidades como herramienta alternativa de comunicación y su practicidad para generar conocimiento e información a través del diseño de información y de videojuegos. La tercera fase será de sensibilización con directivos de programas de periodismo sobre la pertinencia de incluir esta herramienta alternativa de comunicación en los planes del curso de periodismo.

## REFERENCIAS

- [1] Berenguer, X. (1998). Historias por ordenador. El medio es el diseño audiovisual
- [2] Bogost, Ian, 2007, *Persuasive Games. The expressive power of videogames*, Cambridge, MA, MIT Press, 2007 450 páginas
- [3] Bogost, I., Ferrari, S. y Schweizer, B. (2010). Noticias de juegos. *Periodismo en juego*. Buchanan, R. (1992). *Wicked Problems in Design Thinking*. *Design Issues*, 8(2), 5-21. doi:10.2307/1511637
- [4] Cano, F. J. M. (2016). Newsgames: Nuevas Tendencias en el Periodismo Ibérico. In *CoSECivi* (pp. 159-169).
- [5] Cotta, C. G. (2015). Aportes a la reflexión en torno a la historia del periodismo en Colombia. *Revista Nexus Comunicación*.

- [6] Escandón, P. (2010). Diseño de interacción de videojuegos en red, Proceso de diseño de interacción del planteamiento a la realidad, Caso Civia, Universidad de Caldas, Manizales
- [7] Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1 (7), 37-44.
- [8] Frasca, G. (2013). Newsgames: El crecimiento de los videojuegos periodísticos. En Scolari, C.A (Eds.) *Homo Videoludens 2.0: De Pacman a a gamification*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- [9] G Frasca - DiGRA conference, 2003 - ludology.org, Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place
- [10] González-Díez, L., Puebla-Martínez, B., & Pérez-Cuadrado, P. (2018). De la maquetación a la narrativa transmedia: una revisión del concepto de 'diseño de la información periodística'. *Palabra Clave*, 21(2), 445-468. <http://dx.doi.org/10.5294/pacla.2018.21.2.8>
- [11] Gómez García, S., & Cabeza San Deogracias, J. (2016). El discurso informativo de los newsgames: el caso Bárcenas en los juegos para dispositivos móviles. *Cuadernos. info*, (38), 137-148.
- [12] Gutiérrez, I. M., Becerra, M. H., & San Miguel, F. J. R. (2018). Newsgames en Ecuador. *Correspondencias & análisis*, (8), 121-145.
- [13] Herrero-Curiel, Eva; Planells De La Maza, Antonio José. Nuevas narrativas periodísticas entre la información y la simulación lúdica: los docuwebs y los newsgames. *Palabra Clave*, [S.l.], v. 23, n. 2, p. e2325, feb. 2020. ISSN 2027-534X. Disponible en: <<https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/9316>>. Fecha de acceso: 13 mar. 2020 doi:<https://doi.org/10.5294/pacla.2020.23.2.5>.
- [14] Kunzler, D., Dantas, A., & Belochio, V. Um modelo diferenciado de jornalismo digital: newsgame Fragmentos do Passado. *Intercom–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*.
- [15] Loaiza Cano, G. (1999). El neogranadino y la organización de hegemonías contribución a la historia del periodismo colombiano. *Historia crítica*, (18), 65-86.
- [16] Manchón, L. M. (2015). Discurso informativo 2.0.: La estructura formal, textual y oral de la noticia en el siglo XXI (Vol. 310). Editorial UOC.
- [17] Manovich, Lev, 2006, El lenguaje de los nuevos medios de comunicación
- [18] Manga, G. (2019 5 de marzo). El disparate de estudiar periodismo en Colombia. *Revista Semana*. <https://www.semana.com/opinion/articulo/el-disparate-de-estudiar-periodismo-en-colombia-columna-de-german-manga/603981>
- [19] Martín-Barbero, J., & Rey, G. (1997). El periodismo en Colombia de los oficios y los medios. *Signo y pensamiento*, 16(30), 13-30.
- [20] Mijksenaar, P. (2001). *Diseño de la Información*. Gustavo Gili, Mexico
- [21] Montoya, D, 2014. Newsgames, newsanimations y lifecasting: otras formas de infoentretenimiento en el marco de la convergencia mediática
- [22] Murray Janet. 1997, *Hamlet en la Holocubierta*
- [23] Paoli, J. A. (1983). *Comunicación e información. Perspectivas teóricas*. México: Trillas, UAM.
- [24] Paredes Otero, G. (2018). Los serious games como herramientas educo-informativas para el diseño de la conciencia social. *Gamificación en Iberoamérica: experiencias desde la comunicación y la educación*.
- [25] Peñaranda, R. (2000). Géneros periodísticos: ¿Qué son y para qué sirven. *Sala de prensa*, 3(2).
- [26] Puente, M. S. (2004). ¿Qué es noticia (en Chile)?.
- [27] Romero-Rodríguez, L. M., & Torres-Toukoumidis, Á. (2018). Con la información sí se juega: Los newsgames como narrativas inmersivas transmedias. *Gamificación en Iberoamérica*.
- [28] Rubio, A. B., & Ayala, W. R. Z. (2015). *Convergencia Digital: Nuevos perfiles profesionales del periodista. Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 13(26), 221-240.
- [29] Sánchez Carpio, P. E. (2014). *Newsgames como futura herramienta del periodismo en Ecuador análisis a partir de propuestas de juegos serios y nuevos formatos digitales periodísticos en el país (Bachelor's thesis, Quito, 2014.)*.
- [30] Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.
- [31] Sicart M. (2008) *Newsgames: Teoría y Diseño*. Assistant Professor Center for Computer Games Research IT University of Copenhagen miguel@itu.dk. Recuperado de [https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-540-89222-9\\_4.pdf](https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-540-89222-9_4.pdf)

- [32] Tardón, C. G. (2014). Videojuegos para la transformación social: Aportaciones conceptuales y metodológicas. Universidad de Deusto (Spain)
- [33] Tello, N. (1998). Periodismo actual: guía para la acción. Ediciones Colihue SRL.
- [34] Torres, C.(2015), Videojuego crítico – Diseño de simulaciones inmersivas como artefacto para la resistencia cultural, Universidad Pontificia Javeriana Bogotá.. Recuperado: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/16754/Carlos-RobertoTorresParra2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [35] Treanor, M. y Mateas, M. (2009, septiembre). Newsgames-La retórica procesal se encuentra con los dibujos animados políticos. En la Conferencia DiGRA .
- [36] Valderrama, C. E. (2010). El conocimiento sobre historia de los medios de comunicación en Colombia. In Ponencia presentada al X Congreso de la Asociación Latinoamericana de Investigadores en Comunicación. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- [37] Valiente, F. J. (2004). Comunidades virtuales en el ciberespacio. *doxa comunicación*, 2, 137-150
- [38] Van Dijk, T. A. (2002). El conocimiento y las noticias. *Cuadernos de filología. Estudios de comunicación*, 1, 249-270.
- [39] Vico, E. A. (2013). Las teorías profesionales y las 5 crisis del periodismo. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 18, 69-81.
- [40] Verdú, A. V., Pulido, P. C., & Franco, M. D. G. (2018). Gamificación y transmedia: del videojuego al libro. El caso de Assassin's Creed. In *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación* (pp. 463-477). Abya Yala.
- [41] Volkova, I. I. (2014). Multimedia journalism: newsgames. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, (1), 105-112
- [42] Wolf, M. J., & Perron, B. (Eds.). (2003). *The video game theory reader*. Psychology Press., recuperado: [https://www.academia.edu/2461073/Mark\\_JP\\_Wolf\\_and\\_Bernard\\_Perron\\_eds\\_The\\_Video\\_Game\\_Theory\\_Reader\\_Routledge\\_London\\_and\\_New\\_York\\_2003\\_pp.\\_343\\_RRP\\_45.00\\_paperback.\\_Sarah](https://www.academia.edu/2461073/Mark_JP_Wolf_and_Bernard_Perron_eds_The_Video_Game_Theory_Reader_Routledge_London_and_New_York_2003_pp._343_RRP_45.00_paperback._Sarah)
- [43] Wolf, M. J., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formatos: revista de comunicación audiovisual*, (4).
- [44] Montoya, D. F 2014. Newsgames, newsanimations y lifecasting: otras formas de infoentretenimiento en el marco de la convergencia mediática
- [45] Hernández, I. D. S. (2017). Newsgames: periodismo y videojuegos¿ una herramienta utilizada en el ámbito informativo colombiano?. *Comunicación*, (37), 43-58.
- [46] Zuluaga, Jhon M. (2020). Director Programa Comunicación Social y Periodismo, Universidad Católica de Pereira.

# La representación sonora de la práctica culinaria del almuerzo

Laura García Betancur

Estudiante Maestría en Diseño y Creación  
Manizales, Colombia  
laura.22118227455@ucaldas.edu.co

*“Mi mamá desde muy pequeña me enseñó a cocinar. Desde los 12 años revolábamos en la cocina como culebra en quema” Maria Nidia., comunicación personal 1 octubre 2019)*

## RESUMEN

Este trabajo dialoga desde la imagen sonora incorporando tres cocinas tradicionales rurales, ubicadas en las veredas de Casalata y Santa Rita en Manizales, y Muelas en Aránzazu. Esto permite representar sonoramente la práctica culinaria de la preparación del almuerzo, durante la época de recolección del café.

## Palabras clave

Imagen sonora; práctica culinaria; representación; paisaje sonoro; cocina rural.

## INTRODUCCIÓN

Las cocinas se entienden como un lugar donde lo cotidiano es invisible, allí habita lo que no se escucha o un estado de suspensión (Bustacara, 2018 p.125). es decir, se reflejan las dinámicas diarias que son imperceptibles para quien las practica; es en cada hábito alimentario, donde se libra “una minúscula encrucijada de historias”. (de Certeau; Giard; Mayol 2010 p. 175). Es a través de esas historias en donde el diseño del paisaje sonoro se inquieta por conocer esas configuraciones que permiten narrar historias del ser humano. (Bustacara, 2018 p.126).

Por lo tanto, el cuestionamiento que ocupa esta investigación es: ¿Cómo representar sonoramente la práctica culinaria de la preparación del almuerzo en una cocina rural?

La oportunidad de representar sonoramente un lugar cotidiano como la preparación de un almuerzo, permite generar un diálogo en donde el diseño diseña otras formas de ser (Escobar, 2016); y un diseño de comunicación que crea símbolos sonoros (Buchanan, 1999)



Imagen 1 Delgado, N (2019). Cocina Casalata. El Paisaje de los Sabores

## Diseño metodológico

Este trabajo se encuentra articulado en un macro proyecto denominado El Paisaje de los Sabores, de la escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. El proyecto explora el sonido como materia creativa desde la escucha de significancia (Barthes, 1982). En consecuencia, el objeto de estudio en esta investigación son las prácticas culinarias, mediante la construcción de los rasgos culturales de una práctica culinaria. “Bajo la premisa de que es en la vida cotidiana donde el diseño cobra sentido” (Zapata, 2019 p.22)

Se propone una metodología a través del diseño narrativo tópico; que pretende entender hechos y situaciones por medio de una trama general, que no desconoce las particularidades de cada historia, pero que las integra en una sola construcción. (Hernández, 2014)

Se establecieron, entonces, tres fases correspondientes al registro y recolección de datos de la práctica culinaria, el análisis semiótico de las prácticas grabadas, y la construcción de la imagen sonora, que permitirá la representación de los rasgos culturales de esta práctica.

*Fase 1: Oído a todo.* Se inició con el reconocimiento del lugar (la cocina) pero también responde a la comprensión de la práctica culinaria. Se hizo un registro de las prácticas en ausencia con un micrófono XY a 120°; y en presencia con 3 canales: un micrófono de solapa para el personaje, un micrófono XY a 120° para registrar el punto de escucha del investigador y un micrófono boom para captar las acciones en primer plano.



**Imagen 2** Salazar, A (2019) *Cocina Santa Rita. El Paisaje de los Sabores*

*Fase 2. Interpretación semiótica.* Se lleva a cabo un análisis sonoro a través de la semiótica como un mecanismo de interpretación; se espera que a través de la búsqueda de patrones comunes en las tres cocinas, se demarquen los quehaceres cotidianos.

*Fase 3. Construcción de la imagen sonora.* En esta fase se efectúa una construcción basada en los objetos sonoros comunes y particulares arrojados en el análisis anterior, a través de los componentes narrativos planteados por Hernández (2014).

## RESULTADOS PRELIMINARES

En un primer análisis, se tiene una caracterización de cada práctica:

*Cocina Santa Rita:* Cocinó lentejas. Tose constantemente. Realiza sus actividades mayormente en el lavadero, no se escucha la llave, sino las ‘cocadas’ de agua del tanque al alimento. El fogón es un escenario de paso. Tiene cerca una mesa donde pica todos los alimentos.

*Cocina Muelas:* Cocinó sancocho. Es mamá de una niña pequeña. Alimentos como la yuca y el cilantro se

encuentran fuera de la cocina. Ella lava, pela y pica cada alimento; la llave del lavaplatos se encuentra dañada; la imagen sonora, está conformada por la leña, el agua y la niña.

*Cocina Casalata:* Cocinó sancocho. Dentro de la cocina usa la máquina de moler, lava todos los utensilios antes de usarlos y todo está a la mano. El fogón queda fuera de la cocina, cerca de los cultivos de café; su actividad culinaria ocurre en mayor medida en el fogón.

## REFERENCIAS

- [1] Bustacara, S (2018) En busca de la cocina perdida. Los singulares instantes del quehacer de cocinar. Revista KEPES, 19 (pp. 123-149) DOI: 10.17151/kepes.2019.16.19.6
- [2] Barthes, R (1982) *Lo Obvio y lo Obtuso: imágenes, gestos y voces.* Paidós: Barcelona
- [3] De Certeau, M; Giard, L, Mayol, P (2010) *El plato del día. La invención de lo cotidiano.* 2 Habitar, cocinar. (pp 175-204)
- [4] Escobar, A (2016) *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal.* Universidad del Cauca. Colombia.
- [5] Hernández, R. Fernández, C. & Baptista, M.P. (2014) *Metodología de la Investigación.* Mc Graw Hill Education, México. (pp. 468-506)
- [6] Zapata, L (2019). *Diseño, obsolescencia y tradición. Una reflexión desde la cultura y sus significados.* [Trabajo de grado Maestría] Universidad de Caldas. Manizales.

# Revisión y categorización del fenómeno de la digitalización del cuerpo – vestido en el diseño

María Camila Pastás Riascos  
Universidad de Caldas  
Estudiante Maestría en Diseño y Creación  
Medellín, Colombia  
camipastas@hotmail.com

## RESUMEN

En el siguiente texto se presentarán los avances correspondientes a la revisión y caracterización de la problemática del trabajo de grado que lleva por título “La digitalización del cuerpo vestido: El Diseño de Vestuario y las Digital Tech” en donde se darán a conocer las categorías alrededor de la digitalización como un fenómeno de interés para el diseño y cómo este transforma la relación particular entre cuerpo y vestido al modificar su materialidad; permitiendo identificar los vacíos de conocimiento que justifiquen a esta como una problemática actual y pertinente para el campo del diseño.

## Palabras Clave

Cuerpo – vestido; Digitalización; *Digital Tech*; Diseño; Vestido.

## PROBLEMA

Conforme se generan cambios tecnológicos, se transforman también las maneras de estudiar el cuerpo y por ende el vestido. Por esto al hablar de tecnologías que al digitalizar el cuerpo permiten manipularlo, modelarlo y transformarlo tal y como lo permiten la AI, IoT, *Blockchain* y la *big data*, se abre una nueva forma de comprender el vestido y por ende, el *cuerpo-vestido*; concepto entendiendo a partir de la definición de Claudia Fernández Silva en su tesis doctoral *El vestido como artefacto del diseño: Contribuciones para su estudio y reflexión al interior del pensamiento del diseño* (2016). La autora lo describe como un concepto integrador de la relación entre el cuerpo y el vestido, la cual se da en la acción del vestir, ocasionando una

relación particular e insoluble entre ambos.

Para conocer las maneras en las que estas tecnologías transforman la concepción de *cuerpo-vestido* se parte de los autores como Don Ihde quien en su libro *Los cuerpos en la tecnología* (2007), explica cómo cuando el cuerpo entra en contacto con la tecnología se desarrollan diferentes tipos de relaciones, tanto con los artefactos como con el cuerpo mismo, acuñando así conceptos como *relaciones encarnadas*; por otra parte, desde el diseño, Tomás Maldonado en *Lo real y lo virtual* (1994) habla de cómo la aparición de softwares proponen nuevas maneras de estudiar y transformar el cuerpo al interior del campo del diseño, generando nuevas ideas de cuerpo que denomina como *modelo plástico informático*. Por ende, desde el estudio del diseño del *cuerpo-vestido*, se puede inferir que la incursión de las *digital tech* pueden generar diferentes ideas de *cuerpo-vestido* desde la modificación de esta relación generando la pregunta ¿Cuáles son las ideas de cuerpo-vestido que genera la digitalización de la relación entre cuerpo y vestido por parte de las *digital tech* y sus subsecuentes implicaciones para la teoría y práctica del diseño?

Para conocer cómo se ha abordado el estudio de este fenómeno se presentan las categorías desde las cuales ha sido abordado:

## Vestido digital y cuerpo digital, un estudio desarticulado.

El estudio de la digitalización del vestido se ha realizado separado de su relación con el cuerpo, por lo que las preguntas recaen en campos que estudian las *Digital Tech* como herramientas para las fases de evaluación en el proceso de diseño de prendas evidenciado en investigaciones como: *Design and Evaluation of Thermal Protective Flightsuits. Part II: Instrumented Mannequin Evaluation* (2008) de Ackerman, M. *et all* y *Body-to-Pattern Relationships in Women's Trouser*

*Drafting Methods: Implications for Apparel Mass Customization* (2018) de Dorie, A. et all.

Por otra parte se encuentran investigaciones como: *Creación de una prenda mediante la fabricación digitalizada de superficies impresas en 3D* (2017) de Betancur, V.; en donde su enfoque está ligado a la creación de materiales textiles y texturas por medio de TDF.

#### **El estudio del vestido en el Digital fashion:**

En esta categoría se abordan los estudios sobre la digitalización del vestuario enmarcado en el fenómeno de la moda, los cuales excluyen aquellos tipos de vestido que no operan bajo este fenómeno, ocasionando que las preguntas recaigan en el proceso de producción, *Marketing digital* y consumo de productos vestimentarios como se observa en las investigaciones *Implementación of Artificial Intelligence in fashion: Are Consumers Ready?* (2019), *A Study on 3D Virtual Clothing by Utilizing Digital Fashion Show* (2013) y *The Rise of Fashion Informatics: A Case of Data-Mining-Based Social Network Analysis in Fashion* (2019).

A partir del rastreo se evidencian los vacíos de conocimiento los cuales dan cuenta que la digitalización es un fenómeno de actualidad en el cual no se ha estudiado la digitalización de la relación *cuerpo – vestido* en el marco del diseño sin que esta recaiga en un carácter netamente instrumental o que se vuelque hacia el fenómeno de la moda, permitiendo así explorar los límites e implicaciones que trae la relación cuerpo, vestido, digitalización y diseño.

#### **REFERENCIAS**

- [1] Betancur, V. (2017). *Creación de una prenda mediante la fabricación digitalizada de superficies impresas en 3D y Artefacto para el reciclaje de polímeros en el diseño de insumos de vestuario*. Tesis de pregrado Diseño de Vestuario. UPB.
- [2] Crown, E. M., Ackerman, M. Y., Dale, J. D., & Tan, Y. (1998). Design and Evaluation of Thermal Protective Flightsuits. Part II: Instrumented Mannequin Evaluation. *Clothing and Textiles Research Journal*, 16(2), 79–87. <https://doi.org/10.1177/0887302X9801600203>
- [3] Dorie, A. et all. (2018). Body-to-Pattern Relationships in Women’s Trouser Drafting Methods: Implications for Apparel Mass Customization. *Clothing and Textiles Research Journal*, 35 (1) pp.16 – 32. DOI: 10.1177/0887302X16664406.
- [4] Fernández, C. (2015) *La profundidad de la apariencia: contribuciones a una teoría del diseño de vestuario*. Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.
- [5] Ihde, D. (2007) *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. España: Editorial UOC.
- [6] Kang, Y. et all. (2013). A Study on 3D Virtual Clothing by Utilizing Digital Fashion Show. *Journal of Korea Multimedia Society*. 16 (4) pp. 529-537
- [7] Liang, Y. et all. (2019). Implementación of Artificial Intelligence in fashion: Are Consumers Ready? *Clothing and Textiles Research Journal* . 38(1) pp. 3 - 18. DOI: 10.1177/0887302X19873437
- [8] Maldonado, T. (1994). *Lo real y lo virtual*. España: Gedisa Editorial.
- [9] Min, Ch. & Zhao, L. (2019).The Rise of Fashion Informatics: A Case of Data- Mining-Based Social Network Analysis in Fashion. *Clothing and Textiles Research Journal*. 37(2) pp. 87-102.

# El vestido funcional: los vestigios de la apariencia mecanizada en el vestuario deportivo

Juan David Mira Duque  
Universidad de Caldas  
Maestría en Diseño y Creación  
Medellín, Colombia  
Juanmira789@gmail.com

## RESUMEN

El presente texto tiene por objetivo mostrar avances al trabajo de grado de la maestría en diseño y creación titulado “El vestido funcional, una revisión a los conceptos de función del vestido en el diseño”. En este artículo se buscara rastrear el origen de las referencias mecanicistas que se observan actualmente en las prendas y aún más marcado en la ropa deportiva. Es necesario precisar que entenderemos aquí lo mecánico como a algo que está en capacidad de moverse, y que las maneras en las que esto se representa se han construido de la mano con el desarrollo científico occidental. Para alcanzar este objetivo, se revisaron las representaciones e ideas iniciales de los cuerpos y objetos en movimiento, con el fin de comprender cómo se crea la imagen dinámica y eficiente que caracteriza la estética de la indumentaria funcional en la contemporaneidad.

## Palabras clave

Movimiento; cuerpo-vestido; mecanización; diseño y apariencia.

## Los orígenes de la imagen dinámica

Sigfried Gideon en *La mecanización toma el mando* (1978), realiza un recorrido por los aportes a la concepción y desarrollo del análisis del movimiento que tuvo tres figuras principales en el ámbito de la representación en las ciencias, como los son Nicolás Oresme, Descartes y Étienne-Jules Marey. Gideon, parte de que el tratado en el que Nicolás Oresme consigue la primera representación gráfica del movimiento genera un cambio de intensidad en las formas, que luego

se transformarían en los planos cartesianos propuestos por Descartes en su *Geometría* de 1637; estos dos momentos cambian radicalmente la forma en la que Occidente entiende su paradigma del movimiento.

Por otra parte, el autor afirma que el gran salto de la representación se realiza en las experimentaciones del fisiólogo francés Étienne-Jules Marey con la publicación de *La Méthode graphique dans les sciences expérimentales* (1885); quién necesitó de varios desarrollos tecnológicos para medir o representar el movimiento. Para esto, desarrolló herramientas como el esfimógrafo o el fusil fotográfico, lo que abrió las puertas sobre el registro de los objetos y el movimiento del cuerpo en el espacio, determinante tanto para su investigación, como para su concepción y percepción de realidad.

Las ideas de Oresme, Descartes y Marey<sup>1</sup> contribuyeron a definir y estudiar el cuerpo en movimiento y por lo tanto el cuerpo mecanizado, aportando una concepción que le entregan las ciencias a la representación del cuerpo en el arte y el diseño en el siglo XX. Estas nuevas representaciones del movimiento, permiten crear una idea del cuerpo dinámico e inevitablemente aparece la noción de un vestido que se mueve con ese cuerpo, dando pie, en consecuencia, a la aparición de un vestido mecanizado.

1 “Las cronofotografías de Marey a diferencia de la toma cinematográfica que consigue la secuencia por medio de la película multisoporte, donde se suceden el conjunto de fotogramas que va a formar la ilusión de imagen en movimiento, permitían analizar de forma detallada las dinámicas de esos cuerpos en movimiento capturándolos y comprendiéndolos como un mecanismo. De la misma manera el trabajo sobre el movimiento estroboscópico y la forma en que se comporta la retina al percibir las distintas imágenes de Wertheimer (1880-1945), investigador estadounidense de origen checo y uno de los máximos exponentes de la Gestalt, reforzaría esta idea de simultaneidad” (Fernández-Silva y Velásquez-Posada, 2013, p.25)

Como afirman Fernández-Silva y Velásquez-Posada: El movimiento como materia plástica concreta se incorpora a la producción artística a principios del siglo XX, su comprensión como fenómeno solo es posible a partir de a los estudios científicos acerca de la percepción del mismo y los mecanismos fotográficos para capturarlo; de igual forma la relación estética que establece con el mundo es una expresión de las dinámicas sociales regidas primordialmente por la introducción del concepto de velocidad proporcionado por la máquina y el advenimiento de la industrialización.

### La apariencia mecanicista en el arte

Máquina y movimiento engendraron una idea dinámica del mundo cuya representación se encuentra circunscrita por diferentes posturas críticas e ideológicas que definieron a muchos movimientos artísticos. Encontramos como principales representantes de estas posturas a los Futuristas italianos, los Constructivistas rusos y los artistas de la cinética como Boccioni. (...) Boccioni intenta trasladar la idea de movimiento en la escultura. Pensar en la utilización de medios mecanicistas para animarlas. Esta idea de incluir elementos móviles y aplicarles además una fuerza motriz, como si de máquinas se tratara, van a ser sin duda una premonición de lo que más tarde se va a considerar la escultura cinética. (2013, p. 25)

### El vestido mecanizado del s. XX y XXI

En la actualidad, las imágenes de la actividad física y el deporte promueven una representación del cuerpo eficiente y dinámico, que se refuerza y exalta con un vestido de silueta adherente, el cual permite poner en evidencia un sistema musculoesquelético desarrollado como consecuencia lógica de la transformación que realizan las prácticas deportivas en el cuerpo humano. Esto se acompaña también de cortes anatómicos en las prendas, que emulan las formas fragmentadas de las imágenes del cuerpo en movimiento tal como nos las entregaron los científicos, fotógrafos y artistas del siglo anterior, y que refuerzan, de manera real o falseada, tanto la eficiencia de la prenda<sup>2</sup> como su imagen de mecanización.

---

2 En la actualidad abundan los cortes anatómicos en la indumentaria deportiva, apelando a la idea que un cuerpo en acción requiere un vestido fragmentado y mecanizado que le permita realizar estos movimientos eficientemente, aunque la realidad es que estos no siempre obedecen a la eficiencia operativa de la silueta o el textil sobre el cuerpo.

Esta apariencia vinculada a la idea del desarrollo científico y tecnológico de los siglos XX y XXI, se ve reflejada en propuestas como las del diseñador argentino Aitor Throup, actual director creativo de la Marca G-Star, quien se caracteriza por abordar sus propuestas desde la anatomía y patrones que ayudan a la movilidad corporal. Los procesos de diseño de Aitor Throup se centran en el cuerpo en movimiento, de esta manera realiza observaciones a través de la biomecánica de las posiciones en acción deportiva del cuerpo, para después construir patrones tridimensionales que calcan el cuerpo en movimiento, sus propuestas evidencian desde la construcción de las prendas, un vestido que se mueve a la par del cuerpo en acción. De esta manera la construcción de sus patrones de alta complejidad, dan evidencia de un vestido mecanizado, una silueta en movimiento con cortes anatómicos y una rigurosa selección materiales para cada segmento de la prenda.

### REFERENCIAS

- [1] Claudia Fernández-Silva. El vestido como artefacto del diseño: Contribuciones para su estudio y reflexión al interior del pensamiento del diseño. Encuentros, v.16. jul.-dic. 2018. Disponible en: <https://proyectomedussa.com/el-vestido-como-artefacto-del-diseno-contribuciones-para-su-estudio-y-reflexion-al-interior-del-pensamiento-del-diseno/>
- [2] Fernández-Silva, Claudia. De vestidos y cuerpos. Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana, 2013. 81 páginas.
- [3] Don Ihde. Los cuerpos en la tecnología. Cataluña: Editorial UOC, 2004. 156 Páginas.
- [4] Marey, Étienne-Jules. La Méthode graphique dans les sciences expérimentales, París: 1885.
- [5] Marey, É. *La Chronophotographie*, París, 1899.

---

Como lo mencionan las autoras Susan Watkins & Lucy Dunne en su libro *Functional clothing desing: from sportswear to spacesuits* (2015), estudiar el movimiento en relación con la prenda no solo es una guía para diseñar la forma del vestido y cumplir con los requerimientos de movilidad que el cuerpo en acción requiere, estos cortes también son usados por los diseñadores en líneas de patrones que sobre el cuerpo no cumplen la función de facilitar un movimiento, más bien se usan para resaltar ciertos segmentos anatómicos y dar a la prenda una apariencia mecanizada que ya caracteriza a la indumentaria deportiva.

- [6] Des-cartes, Renato. *Geometria*. Editorial Gallicè: Amsterdam, 1659.
- [7] Oresme, Nicolas. *Tractatus de latitudine formarum*, 2da edición. Editorial Padua, 1486.
- [8] McCann, Jane. *Smart Clothes and Wearable Technology*. Great Abington: Woodhead, 2009. 484 páginas.
- [9] Jim Morrison. How Speedo Created a Record-Breaking Swimsuit. *Scientific American*: 2012, 29 de julio. Recuperado de: <http://www.scientificamerican.com/article/how-speedo-created-swimsuit/>
- [10] Luis Farinango. *Publicidad, Cuerpo y Deporte*. Quito: Editorial Jurídica del Ecuador, 2017. 97 páginas.
- [11] Sigifred Gideon. *La mecanización toma el mando*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1978. 720 páginas.
- [12] Susan Watkins & Lucy Dunne. *Functional clothing desing: from sportswear to spacesuits*. New York: Editorial Bloomsbury, 2015. 428 páginas.

# Estrategias alegóricas para representar la distopía mediante la obsolescencia

**Daniel Mayorquin**  
Universidad de Caldas  
Maestría de Investigación en Artes  
Manizales, Colombia  
Danielmayorquin@hotmail.com

## RESUMEN

Trabajo de investigación/creación en artes que pretende la ejecución de prácticas artísticas conceptuales, se basa en una hibridación de los conceptos obsolescencia/distopía, y aunque se desarrolla en la ciudad de Manizales, las circunstancias y fenómenos encontrados se manifiesta en las demás ciudades del país. Este proceso inicia con la noción de explorar el potencial de aparatos electrónicos obsoletos desde las prácticas artísticas, en el desarrollo se encuentra la naturaleza y papel moneda como materiales obsoletos que se suman a los electrónicos para representar alegóricamente la distopía del contexto, por esto la relevancia de este proyecto se da en que las propuestas artísticas desarrolladas permiten problematizar principalmente sobre diferentes síntomas de la realidad distópica en Colombia.

El pensamiento metodológico se sintetiza por medio de metaforización de un modelo científico, en el que se re-contextualiza la remediación a manera de transcodificación, para la representación de la distopía a través de material obsoleto. Los métodos enfatizan el análisis teórico y contextual plasmado en estructuras conceptuales, (¿cuales?), como esquemas bibliométricos, cartografías, lista de acciones, diagramas de flujo, rizoma, atlas, entrevistas, entre otros, en las cuales se traza la relación concepto, contexto y materia, esto con la intención de encontrar insumos teóricos, reflexivos, referentes bibliográficos y artísticos, con los cuales construir un estado del arte y definir los materiales de trabajo. Así mismo, se realizan diferentes taxonomías de los materiales (¿cuales?) elegidos, para el reconocimiento y prueba de los objetos, y la conformación

de un depósito de materias con el cual proceder a la representación alegórica. Como resultados se espera la producción y exhibición de propuestas artísticas desde el lenguaje plástico contemporáneo.

## Palabras Clave

Arte; distopía; obsolescencia; remediación; representación alegórica.

## METODOLOGÍA

La estrategia metodológica esta compuesta por tres elementos escalonados, concepto, materiales y procesos que están en función de enseñar un cuarto elemento de la siguiente manera, el concepto de obsolescencia da fundamento a selección de materiales, y según el material se realiza un proceso artístico específico, estos tres elementos se remedian a manera de transcodificación para representar alegóricamente la distopía.

Como método inicial se da la conceptualización de las palabras obsolescencia y distopía, (¿conceptos que se han de entender de qué manera?), con el rastreo de bibliografía usando bases de datos virtuales de publicaciones científicas, para tener acceso a las ideas, conceptos, archivos y a los autores más citados en el asunto se hacen diferentes estudios bibliométricos, en este se limitó la búsqueda a las categorías disciplinares afines, artes y humanidades, ingenierías y ciencias, desde esta triada afirmado por Fisher (2004), Nobels et al. (2015), Akin & Pedgley (2016), Carr & Gibson (2016), se concluye que la obsolescencia es un problema en el ciclo de vida de los objetos a causa de su diseño y materiales, pues se producen objetos que satisfacen ciertas necesidades y que sean atractivos desde su forma y materiales, sin importar la resistencia o fragilidad de estos con respecto al ambiente y al uso.

Packard (1960) y Santkovsky (2013), distinguen diferentes tipos de obsolescencia, como la obsolescencia programada que es la planificación en el diseño del

objeto para que el cambio o desgaste de ciertos materiales produzca un fallo, según Brooks Stevens (1958), Bauman (2007), Annie Leonard (2010), se trata de una estrategia para mantener la cadena de producción del modelo económico lineal centrado en reemplazar y desechar; también está la obsolescencia percibida, es cuando un producto sustituye a otro por una mejora que brinda una funcionalidad superior, así produce la percepción en el usuario de un avance en la tecnología que es necesario para optimizar sus labores, este fenómeno se aceleró con la actualización continua y rápida de productos electrónicos e informáticos; quizás el más cuestionable como conducta social es la obsolescencia por moda, estética o de deseo, ocurre cuando el producto aun siendo completamente funcional deja de ser deseado por cuestiones de moda o estilo, y se le asignan valores peyorativos que disminuyen el deseo de posesión y animan a su sustitución.

La distopía, en síntesis, desde su etimología (dis-topos-ia), es un lugar en el que se encuentra una sociedad de cualidades indeseables, según Víctor García (2014), al surgir como una categoría de la ciencia ficción a inicios de siglo XX, al significado se adhiere la cualidad de ser una ficción pues es una recreación del futuro, la distopía explora la realidad problemática actual y pasada, para imaginar y presentar metáforas donde se muestra la preocupación humana por sus conductas, y como estas pueden influir en un futuro cercano donde esos problemas pueden agravarse.

La distopía al igual que la utopía son planteamientos para la colectividad, por lo cual hay que pensarla en estos términos, no son fenómenos particulares como los fracasos y errores individuales, la distopía es un concepto de catástrofe colectiva, es la intervención humana que se entroniza en los sistemas para que el desastre sea colectivo. La utopía es un anhelo o un deseo colectivo, es un concepto de felicidad, los utópicos no se detienen en la diferencia entre los individuos que posibilitan un sueño colectivo, la tendencia social es el factor principal que permite pensar en distopía/utopía; es una idea que va más allá de un análisis de las tendencias colectivas y de ser un género literario, es una concepción política, y el concepto de polis siempre está orientado a entender la tendencia colectiva.

En Colombia como dice el estudio de Roncallo-Dow, S., Aguilar Rodríguez, D., & Uribe-Jongbloed, E. (2019), “La Bogotá distópica: los cómics sobre una ciudad en caos” recopilaron 130 comics impresos datados de 1992 a 2019, estos fueron sometidos a dos fil-

tros: que el producto hiciera referencia a Bogotá y fuera en escenario distópico, así obtuvieron 28 archivos con los cuales llegaron a concluir después su análisis que “*la presencia del conflicto y la violencia constituyen una constante en las narrativas de los cómics que reflejan distopías, debido a que es un referente permanente en la historia del país. Imaginar un mundo hipercontrolado como el de Huxley, o el de Orwell, resulta conflictivo en un contexto como el colombiano. Quizás ello explique la preponderancia de distopías caóticas y violentas en el cómic colombiano*”. (p50).

De igual manera el arte colombiano de mayor reconocimiento, y con características distópicas habla de la violencia y el conflicto, parece que estos factores han opacado otras formas distópicas

(¿Cuál es el proposito y alcance de esta búsqueda?)

Con este proceso se busca la apropiación de los conceptos desde bibliografía útil, en el desarrollo se enlazan los conceptos distopía y obsolescencia, llegando a ser complementarios en la narrativa que comprende el caos y la ruina del sistema social, político y económico.

Luego se realizaron diferentes ejercicios de conceptualización, contextualización y referenciación como cartografías, lista de acciones, diagramas de flujo, rizoma, atlas, encuestas, entre otros, (¿de qué aspectos y que entrecruces?) entre los conceptos centrales, el contexto, las practicas, los materiales y otros conceptos que emergen (¿con que proposito concreto?), con la intención de contextualizar la información global de la bibliometria, en la visión local, desde el análisis y la interpretación personal de acontecimientos en la ciudad, esto en clave artográfica, la indagación sobre el mundo, es decir, un continuo proceso artístico que involucra simultáneamente cualquier forma artística y escrita de manera interconectada, paralelo a la conceptualización se procedió con diferentes acercamientos artísticos prácticos, (¿cual? ¿De que tipo?) Como el desmantelamiento y ensamblaje, el primer grupo, los electrónicos de consumo fueron reunidos y analizados en su forma, textura, color, materiales, data de desarrollo, entre otros (¿de donde emergen estas categorías que se nombran en términos descriptivos y que se evidencia en cada una?), categorías propuestas de manera instintiva para tener ordenado el material de trabajo, pero que permitió evidenciar dos grupos, electrónicos análogos y electrónicos digitales, estos últimos fueron archivados y se descartó trabajar con ellos, los electrónicos análogos fueron fragmentados para llegar a otros materiales y clasificaciones, (¿cómo cuales?),

como tipos de componente electrónicos (resistencias, condensadores, leds, motores, parlantes, cables) y materiales varios, (vidrio, plástico, metal, cartón), con la misma intención de tener acceso fácil al material si están agrupados, este método de fragmentación y taxonomía luego se realizó con el papel moneda y la naturaleza encontrada.

El primer grupo son los electrónicos de consumo obsoletos trabajado en dos categorías, los electrónicos análogos, dirigido a componer objetos instalativos con circuitos funcionales a partir de los componentes de electrónicos, en la construcción de prototipos se explora el movimiento, la iluminación y el sonido desde la manipulación análoga de frecuencias y el diseño de sistemas mecánicos en el que constantemente se indaga por la forma, las funciones y su afectación en el espacio; El segundo grupo son los electrónicos análogos vinculados a medios digitales, aquí los electrónicos identificados como dispositivos de entrada de datos, fueron desmantelados y se modificaron las placas de circuitos para cambiar el modo de activar botones (sensores) y la manipulación de video y sonido que permite desde una interface MIDI, después el desarrollo se centró en explorar la forma de los sensores, en los que se trabaja el principio de continuidad eléctrica, a partir de materiales reciclados como cartones, alambres, cables y papel, se buscó hacer la cobertura de un espacio y diferente maneras de activación, este desarrollo se dio en búsqueda de una plataforma de interacción con el espectador.

El segundo grupo fue llamado naturaleza fresca y se trata de diferentes tipos de plantas que crecen entre las grietas del concreto, en las alcantarillas, en demoliciones, lugares abandonados, enseña el proceso de resistencia entre lo artificial y natural, donde la manifestación de una conlleva a la obsolescencia de la otra, funciona como símbolo de territorio o terreno, este se empezó a extraer para componer con los electrónicos.

El tercer grupo fue nombrado papel moneda obsoleto, Finalizando el primer semestre de 2018, fue evidente el aumento de inmigrantes venezolanos en la ciudad, quienes se encuentran en las calles vendiendo sus billetes mientras ejercen en empleos informales. Este objeto que sirve para representar riqueza fue intervenido para representar la pobreza y empezó a formar parte de las composiciones con electrónicos y naturaleza.

(¿Cuál es la resultante de estos tres grupos de materiales que se denotan?), (¿Qué se concluye?)

Con estos materiales se ha compuesto un metalen-

guaje en torno a al territorio, la economía, el poder, la corrupción, la violencia, entre otros, desde donde se desarrolla la distopía, los objetos creados funcionan por si solos como contenedor de una semántica distópica, una metáfora, los objetos pueden ser montados en instalación para construir una narrativa alegórica, también pueden ser montados en un andamiaje electrónico para componer dispositivos interactivos y emergentes.

Este proyecto ha sido seleccionado en 17 festival internacional de la imagen con un workshop y la versión 18 con la exhibición de una instalación interactiva, en la 2 y 3 versión del festival de arte contemporáneo de manizales, con instalaciones interactivas, (muy relevante ¿qué resulta de esta experiencia que otorga valor al documento que esta presentando?) se ha logrado plasmar a través de la remediación de material obsoleto la narrativa distópica del contexto en objetos arte o en instalaciones, además las obras proyectan otros valores conceptuales que enriquecen el desarrollo de este proyecto, las exhibiciones también ha sido una especie de ensayos con resultados exitosos que ayuda para componer la exhibición de sustentación y otras muestras.

## REFERENCIAS

- [1] Akin, F. & Pedgley, O. (2016). Sample libraries to expedite materials experience for design: A survey of global provision. *Materials & Design*, 90, pp.1207-1217. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.matdes.2015.04.045>
- [2] Amin, A. (Ed.). (2011). *Post-Fordism: a reader*. UU:EE.:John Wiley & Sons.
- [3] *Art Journal* (1982). Retrospectiva Nam June Paik, Hermine Freed, Volumen 42, pp. 249-251.
- [4] Baccolini, R. & Moylan, T. (2013). *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. Nueva York: Routledge - pp. 233-250
- [5] Bauman, Z. (2007). *Vida de consumo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- [6] Bolter, J.D., Grusin R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Massachusetts: The MIT Press. Recuperado de [https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter\\_Jay\\_David\\_Grusin\\_Richard\\_Remediation\\_Understanding\\_New\\_Media\\_low\\_quality.pdf](https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf)
- [7] Brea, J. L. (1991). *Nuevas estrategias alegóricas*. TECNOS, ISBN: 84-309-2000-5. Recuperado de <http://www.jose-fernandez.com.es/biblioteca-digi->

- tal/archive/files/9687c3e3ac1b19dc7962349a38fb431f.pdf
- [8] Carosio, A. (2019). *El género del consumo en la sociedad de consumo*. [online] Scielo.org.mx. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-94362008000100006](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-94362008000100006) [Accessed 10 Nov. 2019].
- [9] Carr, C. & Gibson, C. (2016). Geographies of making: rethinking materials and skills for volatile futures. *Progress in Human Geography: an international review of geographical work in the social sciences and humanities*, 40 (3), 297-315.
- [10] Cunningham, S. and Boccock, D. (1995). Obsolescence of computing literature. *Scientometrics*, 34(2), pp.255-262. Doi: <https://doi.org/10.1007/BF02020423>
- [11] Fisher, T. (2004). Materials, affects and affordances. *Design Issues* 20(4), pp 20-31. Recuperado de <http://www.ub.edu/5ead/PDF/6/Fisher.pdf>
- [12] Leonard, A. (2010). *La historia de las cosas*. Argentina, Fondo de Cultura Económica. Traducido por: Lilia Mosconi ISBN 978-950-557-850-4 recuperado de <https://ingenieriayeducacion.files.wordpress.com/2013/05/la-historia-de-las-cosas-annie-leonard.pdf>
- [13] McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós. Recuperado de [https://cedoc.inf.d.edu.ar/upload/McLuhan\\_Marshall\\_Comprender\\_los\\_medios\\_de\\_comunicacion.pdf](https://cedoc.inf.d.edu.ar/upload/McLuhan_Marshall_Comprender_los_medios_de_comunicacion.pdf)
- [14] MinAmbiente (2017). *POLÍTICA NACIONAL. Gestión Integral de Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos (RAEE)*. Bogotá, Colombia: Editorial Nomos S.A. Recuperado de [http://www.minambiente.gov.co/images/AsuntosambientalesySectorialyUrbana/pdf/e-book\\_rae\\_/Politica\\_RAEE.pdf](http://www.minambiente.gov.co/images/AsuntosambientalesySectorialyUrbana/pdf/e-book_rae_/Politica_RAEE.pdf)
- [15] Nobles, E; Ostuzzi, F., Levi, M., Rognoli, V. & Detand, Jan. (2015). Materials, Time and Emotion: how materials change in time? EKSIG 2015, Tangible Means: experiential knowledge through materials, At Design School Kolding and University of Southern Denmark DK. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/283321623\\_Materials\\_Time\\_and\\_Emotion\\_how\\_materials\\_change\\_in\\_time](https://www.researchgate.net/publication/283321623_Materials_Time_and_Emotion_how_materials_change_in_time)
- [16] Packard, V. (1960). *The Waste Makers*. New York: Van Rees Press. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/9009/264b121ae5dd28bb-376f9351f99d4115662d.pdf>
- [17] Santkovsky, J. (2013). Aportes para una gestión municipal eficaz de los RAEE. *Curso Internacional de Gestión de Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos*, realizado 12 y 13 de septiembre, Buenos Aires.
- [18] Sargent, L. T. (2018). Colonial utopias/dystopias. *The Oxford History of the Novel in English: The World Novel in English to 1950 - cap 9*, pp. 300-312
- [19] Schwember, F. and Urabayen, J. (2018). At the Margins of Ideal Cities- The Dystopian Drift of Modern Utopias. *SAGE Open*, 8(4). Doi: 10.1177 / 2158244018803135