



FACULTAD DE
ARTES Y HUMANIDADES

Quinto
COLOQUIO
en **DISEÑO** y
CREACIÓN

Memorias

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

Septiembre 21 de 2019



DOCTORADO EN
DISEÑO
y creación



maestría en
diseño
+ creación interactiva



Quinto
COLOQUIO
en **DISEÑO** y
CREACIÓN

Contenido

RESÚMENES.

Línea de investigación gestión y transmisión del conocimiento

10. Apuntes sobre gestión y transmisión del conocimiento | Adolfo León Grisales Vargas

15. Pensamiento Creativo del Diseñador y Comunicador Publicitario | Camilo Ríos Cardona

18. Ergonomía Proyectual Relaciones y deslindes entre ergonomía y diseño | Héctor Prado Chicaiza

21. Newsgames – Información periodística a través del diseño y la creación de videojuegos en Colombia | Carlos Andrés Álvarez Zuluaga

RESÚMENES.

Línea de investigación Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente

25. Reflexión del seminario de investigación | Carolina Salguero Mejía

26. Hábitats colaborativos y de sororidad para mujeres desplazadas, comunidad Altos de Monserrate, Armenia - Quindío | Paula Andrea Bermúdez Mejía

29. Transición hacia la sostenibilidad en entornos culturales Colombianos. Caso festivales de música tradicional | Elkin Hurtado Jaimes

RESÚMENES.

Línea de investigación diseño y desarrollo de productos interactivos

34. Reflexión línea de investigación diseño y desarrollo de productos interactivos | Sergio Sierra Monsalve

36. El tránsito de la moda: entre el diseño y la estética | Diego Escobar Correa

38. La creación colectiva del personaje en el contexto de la cuarta revolución industrial | Juan Manuel Acuña Guzmán

42. Elementos interactivos para el diseño de tecnologías de apoyo: percepciones sinestésicas e inclusión, más allá de lo visual | Gustavo Adolfo Peña Marín

46. Evaluación de usabilidad de las características deseadas por usuarios colombianos en tiendas virtuales de productos de belleza | Sebastián Díaz Peña

RESÚMENES.

Línea de investigación interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología

50. Una línea recta con puntos suspensivos. Las implicaciones del arte en la línea de investigación "Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología" | Daniel Enrique Ariza Gómez

52. La imagen sonora como narrativa de las prácticas culinarias | Laura García Betancur

54. Exploraciones audiovisuales autoetnográficas en el espectro fenomenológico existencial y poético de la locura en el norte del Departamento de Caldas | Federico Zapara Ospina

Profesores de Líneas de Investigación

Doctor Walter Castañeda Marulanda. Universidad de Caldas
Doctor Adolfo León Grisales Vargas. Universidad de Caldas
Doctora Carolina Salguero Mejía. Universidad de Caldas
Doctor Jorge Andrés Rivera Pabón. Universidad de Caldas
Doctor Sergio Sierra Hernández. Universidad de Caldas
Doctor Juan Diego Gallego Gómez. Universidad de Caldas
Doctor Héctor Fabio Torres Cardona. Universidad de Caldas
Doctor Daniel Ariza Gómez. Universidad de Caldas

Invitados

Doctora Beatriz del Carmen Peralta Duque. Universidad de Caldas

Comité Organizador

Doctor Walter Castañeda Marulanda
Director Doctorado en Diseño y Creación
Magíster Liliana María Villegas Guzmán
Directora Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Laura Melissa García Betancur
Lina Marcela Molina Giraldo
Nancy Forero Cárdenas
Carlos Giovanni Franco Montoya

Apoyo al Comité Organizador

Jimmy Andrés Pascuaza
Laura Castrillón

Diseño y Diagramación

Lina Marcela Molina Giraldo

Saludo de apertura

Buenos días.

Mediante las palabras que tengo el honor de presentar a la audiencia quiero señalar la importancia que tiene para la Universidad y nuestra comunidad académica estar en este lugar hoy. No es sencillo tratar de traducir que con los pequeños aportes que representan estos encuentros mantenemos el valor de la curiosidad humana que nos lleva a comprender, explicar o predecir los fenómenos con los que nos topamos a diario y que cada vez resultan más complejos, porque como seres humanos aspiramos a mejorar las condiciones de vida de los entornos y las relaciones que hacemos a diario.

En la vida contemporánea, el estudio del diseño cobra relevancia por proceder de los entornos que hemos construido y porque se le están endilgando responsabilidades relacionadas con la optimización de los lugares que afectamos y que se materializan en las conversaciones que sostiene el diseño con los objetos, los mensajes, los ambientes y el conocimiento.

Las personas que llegan hoy con la esperanza de adquirir habilidades o ser competentes en la formulación de problemas pertinentes a nuestro marco disciplinar, llegan convencidos de que nuestros programas les brindarán una formación de la mejor calidad, con el acompañamiento de profesores con altas capacidades para conducir sus investigaciones y una universidad que les garantiza condiciones óptimas para que cumplan sus objetivos.

Justamente es la universidad la que nos permite experimentar coyunturas en las que se aprecia la fortaleza y tesón de las personas que nos acompañan en estos empeños por aproximarnos al conocimiento. Algunas personas se han ido y por ello no puedo dejar de mencionar estas palabras como un homenaje a mi querido amigo Gustavo Alberto Villa, quien hizo contribuciones titánicas a nuestra disciplina mediante la revista Kepes, creyendo que la transparencia y la calidad no se negocian entre quienes se dedican a escudriñar la realidad que nos circunda.

Este ha sido un año de cambios, pero los observamos con interés, porque son los que nos obligan a mejorar y no somos ajenos a las ausencias de colegas y compañeros de trabajo a quienes saludamos por su aporte desinteresado al mejoramiento de nuestros programas, pero también valoramos a quienes están presentes: Liliana Villegas Guzmán, Laura García, Lina Molina, Giovanni Franco y Nancy Forero.

Doy entonces la bienvenida desde la dirección del Doctorado en Diseño y Creación a ustedes y espero que mi acompañamiento no sea inferior al que se requiere en estos momentos en la Universidad y por supuesto en el país.

Doctor Walter Castañeda Marulanda
Director Doctorado en Diseño y Creación

Septiembre 21 de 2019

Saludo de apertura

Buenos días.

El coloquio de hoy recoge las experiencias y enfoques teóricos y metodológicos apropiados por nuestros estudiantes de cada uno de los seminarios y que nutren los procesos de las investigaciones que hoy comparten en este importante encuentro de saberes.

El coloquio que nos convoca es constructivo y nos permite valorar los posibles aportes conceptuales de las líneas, la solidez de éstas y por ende los desarrollos del diseño en Colombia. Es decir, como academia tenemos la responsabilidad de contribuir con el avance de la disciplina en Colombia a tono con las tendencias del mundo contemporáneo.

Gracias por el compromiso de cada uno de Ustedes, nuestros estudiantes y de los estudiantes de Doctorado y de nuestros Profesores.

¡Éxitos!

Magíster Liliana Villescas Guzmán
Directora Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Septiembre 21 de 2019

Resúmenes extendidos de
proyectos de investigación:

Línea de investigación

Gestión y transmisión del conocimiento

Apuntes sobre gestión y transmisión del conocimiento

Autor: Adolfo León Grisales Vargas

PhD. Filosofía

Pontificia Universidad Javeriana

Director Instituto de Investigaciones en Ciencias Sociales y Humanas

Profesor Asociado Universidad de Caldas

A continuación quiero ofrecer algunas reflexiones más bien dispersas sobre el amplio campo de la línea de investigación en gestión y transmisión del conocimiento.

Nuestra época ha sido bautizada por muchos como la “sociedad del conocimiento”, la UNESCO vincula estas nuevas sociedades del conocimiento con un profundo impacto político en nuestras prácticas democráticas; en un informe de hace unos años se plantea que “en nuestros días, se admite que el conocimiento se ha convertido en objeto de inmensos desafíos económicos, políticos y culturales, hasta tal punto que las sociedades cuyos contornos empezamos a vislumbrar bien pueden calificarse de sociedades del conocimiento” (p. 5); pero, se preguntan, “¿a qué conocimiento o conocimientos nos referimos? ¿Hay que aceptar la hegemonía del modelo técnico y científico en la definición del conocimiento legítimo y productivo?” (p. 5).

Un filósofo, Daniel Innerarity, habla de una “sociedad inteligente” y de la “democracia del conocimiento”, también destaca que lo que hay en juego es una cuestión profunda de largo alcance, dice Innerarity: “El conocimiento, más que un medio para saber, es un instrumento para convivir. Su función más importante no consiste en reflejar una supuesta verdad objetiva, adecuando nuestras percepciones a la realidad exterior, sino en convertirse en el dispositivo más poderoso a la hora de configurar un espacio democrático de vida común entre los seres humanos” (p. 11).

Pero ¿qué es en realidad una “sociedad del conocimiento”? ¿qué pensarían Platón, Kant o Hegel al escuchar tal expresión? Si uno trata de entender el panorama actual desde los referentes de la metafísica, de la filosofía clásica o de la epistemología moderna, tiene que sentirse perplejo y confundido: ¿qué es lo que se está entendiendo por “conocimiento” o por “inteligencia”?

¿Por qué hablar hoy de sociedad del conocimiento si el conocimiento siempre ha sido un asunto medular de toda sociedad? ¿En qué radica lo singular de este concepto? El documento de la UNESCO inicia precisamente con una pregunta similar: “Cabe preguntarse si tiene sentido construir sociedades del conocimiento, cuando la historia y la antropología nos enseñan que desde la más remota antigüedad todas las sociedades han sido probablemente sociedades del conocimiento, cada una a su manera” (p. 17).

Lo primero es, pues, caer en la cuenta de que el conocimiento ha sido algo central en cualquier cultura y sociedad desde los inicios mismos de la humanidad. Si la nuestra se quiere llamar sociedad del conocimiento no es en oposición a unas viejas sociedades de la ignorancia, lo que tenemos que entender es cómo se resignifica el concepto de conocimiento (de paso también entonces el de ignorancia) y cómo se reevalúa su lugar en el conjunto de la sociedad.

Y el asunto no tiene propiamente que ver con que las nuestras sean sociedades científicas o filosóficas, el concepto se refiere más bien a dos cuestiones fundamentales: tanto en lo relativo a una sociedad que se define y comprende a sí misma en función del conocimiento (con todo lo que ello implica en términos políticos, económicos y culturales), como en lo relativo a una nueva manera de entender el conocimiento en función de su arraigo esencial en la sociedad (ya no en la Idea, ya no en Dios, ya no en la Razón, ni en la Historia, ni en la Ciencia, sino en la sociedad).

La idea de conocimiento que construye la epistemología moderna es enteramente jerárquica y valorativa, parte de reconocer sólo un tipo de conocimiento como conocimiento legítimo, verdadero, y de relegar otras posibles formas del saber. Así entonces, en la parte de abajo de la pirámide estaría una forma de conocimiento bastante imperfecto, referido al mundo sensible y concreto (a lo que se refiere por ejemplo Levi-Strauss con el pensamiento concreto o pensamiento salvaje, piensen en el saber de un albañil, o en el saber que necesitamos todos los días en nuestra vida cotidiana); y se irían elevando en la pirámide, en función del grado de abstracción respecto de lo sensible, las otras formas del conocimiento hasta llegar en la parte más alta a las ciencias y en la cúspide a la filosofía, que se quiere definir a sí misma en la modernidad como el tribunal supremo de la razón, ante el que cualquier saber que tenga pretensiones de legitimidad debe elevar sus credenciales para que se le reconozca como ciencia.

Hay un rasgo bien significativo cuando se comparan la edad media y la modernidad: en función de las maneras como se comprende en caso la relación entre conocimiento e ignorancia. En la Edad Media nuestra ignorancia no es otra cosa que el reverso de la infinita sabiduría de Dios, el conocimiento es valorado como una chispa divina entre nosotros, querer saberlo todo no sólo es imposible sino arrogante, pecado, San Agustín va a condenar expresamente la curiosidad (que hoy diríamos que es el motor de todo conocimiento). Dios escribe derecho entre líneas torcidas, o se dirá también que Dios en su infinita sabiduría sabe cómo hace sus cosas, todavía hoy dicen las personas creyentes, así fue la voluntad de Dios, o si Dios quiere; sabiduría y voluntad divina forman una unidad. Y esto no lo menciono para descalificarlo como simple ignorancia, como prejuicios, ahí está en juego toda una manera de comprender el mundo, toda una concepción del conocimiento, que es a su vez una ética, una política, una teología. Ya en la modernidad las cosas cambian drásticamente y con ello la relación entre conocimiento e ignorancia. Estamos en el contexto de un mundo ilustrado y en camino de secularización definitiva. El conocimiento se definirá en función de nuestra capacidad explicativa de los fenómenos, lo que equivale a nuestra capacidad para develar la estructura racional de la realidad. Ahora se parte de la idea de que el cosmos es una gigantesca máquina en la que ninguna pieza está suelta, todo obedece pues a un orden estrictamente racional, no hay lugar para el azar en la realidad. Así, la ignorancia está también conectada con nuestra condición mortal, finita, pero como una limitación que eventualmente puede ser superada con el tiempo, de ahí que la ciencia se proponga como una empresa que supera las limitaciones mortales. Y si algo nos parece que sucede al azar o que no encaja en las expectativas de racionalidad del cosmos, se concluye que es resultado de la propia ignorancia. Ser ignorante en la modernidad significa no haber abandonado todavía la vieja manera de entender el mundo y el conocimiento, no haber superado la propia cultura, aferrarse a la tradición. Para la ciencia moderna ya no hay que apelar a la voluntad divina para explicar los fenómenos, sólo confiar en la razón, en el método y darle tiempo al asunto para dar con la verdad. Y Dios no necesariamente desaparece del panorama, todavía puede haber referencias a él como el supremo arquitecto que hizo un cosmos racionalmente perfecto. El libro de la naturaleza está escrito en caracteres matemáticos, dirá Galileo.

A estas dos maneras tan distintas de entender el conocimiento y la ignorancia se asocian también dos formas completamente distintas de la técnica. Desde la perspectiva medieval, y sin caer necesariamente en posturas animistas y mitológicas, el mundo es entendido como una creación divina, Dios mismo se expresa y manifiesta en su obra y por lo tanto la técnica propia de esta cosmovisión tiene que tomar esto en cuenta. En la modernidad en cambio, de un cosmos, digamos así, vivo y sagrado, pasamos a un cosmos puramente mecánico e inerte y por ello la técnica no tiene problema en proponerse controlar, someter, dominar los fenómenos naturales, así sea por medio de la fuerza. Fue Heidegger el que nos hizo caer en la cuenta de la enorme diferencia que hay entre la técnica que dio lugar al molino de viento o a la vela del barco, y la técnica que dio lugar al motor de explosión y a la central hidroeléctrica. En el primer caso se trata de una técnica que es más bien parecida a la astucia, al engaño y a la seducción por medio del cual logramos poner la fuerza del viento a nuestro beneficio; en el segundo caso se trata de una técnica poco sutil e ingeniosa que simplemente somete a la fuerza a los fenómenos para ponerlos a su servicio. Dicho nuevamente con Heidegger, pasamos del mundo como un ámbito sagrado al mundo como un depósito de materia prima y de energía; de una técnica entendida como astucia y seducción a una técnica entendida como fuerza y violencia, como ejercicio bruto del poder sobre las fuerzas naturales.

Tanto en la Edad Media como en la Modernidad, y pese a tantas diferencias de fondo, el conocimiento está íntimamente relacionado con el poder, con el misterio, con la autoridad, con el secreto y hasta con rituales iniciáticos y comunitarios. En la Edad Media el concepto de autoridad es fundamental, así por ejemplo, es Roma la que dicta la interpretación correcta de las Sagradas Escrituras, y la tradición establece todo un repertorio de respuestas a la hora de tener que tomar decisiones. En el caso de las artes es sabido que había cánones precisos que dictaban cómo se debía representar esto o aquello, sólo en el Renacimiento los pintores reivindicarán cierta libertad para pintar de acuerdo a la observación directa de las cosas y no en función de lo que ordena el canon. Y en la vida cotidiana podríamos decir que hay mandamientos y refranes para todo (y los refranes son esa sabiduría de la tradición que nos sirve de apoyo para tomar decisiones).

En la modernidad, pese a la secularización y al inicio de la democratización de la educación, encontraremos también un complejo entramado institucional que opera como filtro interpretativo para calificar y establecer de antemano el conocimiento valioso y diferenciarlo del falso, así como para certificar quiénes están “autorizados” (piensen en todo nuestro esquema de títulos académicos). La autoridad eclesiástica y de la tradición cede su lugar a la autoridad del profesor, a la de la Universidad, a los libros. Y en general, tanto en el medioevo como en la modernidad, la relación del conocimiento con el común de los mortales es vertical; las tareas de producción y difusión del conocimiento están en manos de unos pocos y ese común de los mortales (al que luego se llamará “masa”) cumple un papel pasivo en la recepción de ese conocimiento. Durante mucho tiempo, dice el informe de la UNESCO, “el conocimiento fue acaparado por círculos de sabios o iniciados. El principio rector de esas sociedades del conocimiento reservado era el secreto” (p 17).

Ya en nuestros días nos encontramos con una situación muy distinta, y no es fácil precisar una fecha, ya que si bien las más profundas transformaciones apenas están ocurriendo, se trata de algo que se venía “cocinando” de mucho tiempo atrás, tal vez desde mediados del siglo XX.

Tanto desde una perspectiva política, como cultural y epistemológica, podríamos decir que un rasgo propio de nuestros días es la pluralidad. Pero esta afirmación no está exenta de riesgos y podría parecer incluso contradictoria o equivocada. Y el riesgo radica en que fácilmente alguien podría argumentar

que el rasgo no es la pluralidad sino al contrario la globalización. Y en efecto la globalización pareciera ser la plena realización de los ideales de la modernidad, la expansión a escala planetaria de una única cultura, la liquidación con ello de toda diferencia cultural e incluso lingüística, ahora sí todos los pueblos en el único cauce de una historia universal. Pero pienso que la globalización se puede entender de otra manera, máxime si se tiene en cuenta que su reverso es el hecho de que afloran ahora como nunca antes todo tipo de reivindicaciones multiculturalistas.

Desde una perspectiva epistemológica ha ocurrido una transformación similar. De una concepción jerárquica del conocimiento, preocupada por diferenciar entre unos conocimientos legítimos, unos pseudoconocimientos y mero saber práctico y prejuicios, que establecía entonces límites precisos entre la ciencia y la magia, la ciencia y el arte, las ciencias naturales y las ciencias humanas, el saber teórico y el saber práctico, parece que pasamos también a una concepción pluralista, donde ciencia, magia, arte y humanidades no constituyen formas más o menos perfectas del conocimiento legítimo, sino simplemente formas distintas del conocimiento.

Lo que ocurre hoy, entonces, no es simplemente que como nunca antes esté a nuestra disposición todo el acervo del conocimiento legitimado; se ha dado un incremento del conocimiento que no sólo es cuantitativo, se trata de un crecimiento exponencial del conocimiento de carácter cualitativo. El asunto es que no sólo sabemos más, en un sentido lineal y acumulativo, sino que sabemos de “otros” modos. Digámoslo así: si esta es una sociedad del conocimiento no es porque las ciencias y la filosofía hayan alcanzado un crecimiento inusitado y porque se hayan posicionado social y culturalmente en el centro (de ser así sería más adecuado nombrarla como sociedad científica o sociedad filosófica), las nuestras se pueden definir como sociedades del conocimiento es precisamente porque, al lado de la ciencia y la filosofía, han ganado igual legitimidad otras formas del conocimiento. De nuevo vale acudir al informe de la UNESCO, donde se aclara por qué prefieren hablar de “sociedades” y no de “sociedad del conocimiento”, dice:

El hecho de que nos refiramos a sociedades, en plural, no se debe al azar, sino a la intención de rechazar la unicidad de un modelo “listo para su uso” que no tenga suficientemente en cuenta la diversidad cultural y lingüística, único elemento que nos permite a todos reconocernos en los cambios que se están produciendo actualmente. Hay siempre diferentes formas de conocimiento y cultura que intervienen en la edificación de las sociedades, comprendidas aquellas muy influidas por el progreso científico y técnico moderno. No se puede admitir que la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación nos conduzca -en virtud de un determinismo tecnológico estrecho y fatalista- a prever una forma única de sociedad posible (p. 17).

Hoy se vienen a dar la mano las ciencias naturales, las humanidades, la ingeniería, los saberes ancestrales, el saber práctico. Y no es que simplemente se trate de una especie de generosa concesión, más bien es que hemos caído en la cuenta de que en esos otros saberes, en esa racionalidad metafórica hay una clave imprescindible para el logro de una ciencia y de una técnica que realmente apunten hacia un mejor mundo humano y no sólo hacia el logro de una verdad abstracta, impersonal, inhumana.

Todo lo dicho nos permite plantear de la manera más adecuada el problema de la gestión y de la transmisión del conocimiento. Es claro que ya hoy el conocimiento no nos remite exclusivamente a un problema epistemológico o a un problema educativo. Desde la Modernidad hemos restringido el conocimiento legítimo a las instancias reguladoras de la ciencia o de la escuela. Pero es claro que hoy,

en las sociedades del conocimiento, hablar de gestión y transmisión del conocimiento tiene que ver con reconocer otra dimensión que rebasa la mera cuestión epistemológica, en el sentido moderno, y la cuestión educativa.

Hay algo más que resulta curioso en esta denominación, y es que en realidad la gestión del conocimiento es sobre todo un tema más propio de ámbitos como la administración que de la filosofía o de la educación. Y esto nos debe llevar a caer en la cuenta de la diferencia que tendría que haber entre tomar el conocimiento como un problema epistemológico, o como un problema educativo, o como un problema administrativo o como un problema de diseño. Por supuesto, en tanto que todas estas dimensiones remiten al concepto de conocimiento, inevitablemente se entrecruzan, pero en muchos aspectos son contrarios. Así, por ejemplo, desde el punto de vista epistemológico se privilegia el conocimiento científico y se lo considera como el único legítimo, pero desde el punto de vista de la administración y la gestión, el conocimiento más valioso es el de la experiencia acumulada, el conocimiento construido de modo colaborativo por una especie de inteligencia colectiva, y el reto estriba justamente en cómo poder recoger, sistematizar, transmitir e incluso convertir en dinero, todo ese acervo de saber que la corporación o la empresa ha construido con el paso del tiempo. Desde el punto de vista de la educación el problema es fundamentalmente el de como poder hacer comprensible y como garantizar la transmisión del conocimiento científico (la didáctica es por excelencia didáctica de las ciencias). La pregunta que me planteo es ¿qué significa entonces pensar la gestión y la transmisión del conocimiento desde el punto de vista del diseño?. Me parece que esta línea señala un reto sumamente interesante que resumiría así: se trata de estudiar, pensar, comprender, e investigar la gestión y la transmisión del conocimiento como problemas del diseño y de la creación.

Otl Aicher, en “Analógico y digital”, sostiene que el diseño viene a reemplazar a la epistemología, lo que significa que las propias tareas de las ciencias, ya sean naturales o humanas, se comprenden como tareas de diseño; y también significa que ya no se trata de estudiar una realidad inmutable, una realidad que es indiferente o independiente de que se la conozca o no, ahora se trata en cambio de diseñar esa realidad. ¿Cuáles serían entonces los límites entre conocer y diseñar? Hasta ahora nos ha preocupado mucho la cuestión epistemológica del diseño, resolver la pregunta por el estatus de científicidad de la disciplina, pero tal vez la pregunta crucial debería ser por la pregunta por el estatus diseñístico de las ciencias.

Pensamiento Creativo del Diseñador y Comunicador Publicitario

Autor: Camilo Ríos Cardona

E-mail: crios@ucm.edu.co

Estudiante: Doctorado en Diseño y Creación

1. Resumen

Esta ponencia expone la investigación sobre el pensamiento creativo del diseñador y comunicador publicitario, que tiene como objetivo fundamental incrementar el nivel de creatividad de los estudiantes del pregrado de Publicidad, y de la especialización en Branding y Comunicación Estratégica de la Universidad Católica de Manizales.

2. Palabras clave

Creatividad, pensamiento, publicidad, diseño, comunicación.

3. Introducción

Es propósito de la presente ponencia, abordar el campo de la creatividad gráfica como elemento constitutivo de la manifestación del pensamiento creativo, especialmente en los procesos de enseñanza y aprendizaje del Programa de Publicidad de la Universidad Católica de Manizales a nivel de pregrado y especialización, teniendo en cuenta que el pensamiento visual y la comunicación figurativa se constituyen en un factor importante para la construcción de procesos de representación, simbolización y comunicación de las ideas en esta área del conocimiento del diseño y la comunicación publicitaria.

Se han implementado estrategias para aumentar el nivel de creatividad grafica a los estudiantes de publicidad de la institución mencionada (Ríos 2016), arrojando resultados que requieren una intervención de la manera y forma como se enseña el pensamiento creativo en el currículo del programa universitario.

4. Evaluación de la creatividad gráfica

Con los estudiantes sujetos de muestra de la investigación, se realizó la evaluación de manera que sea posible definir y concluir el estado de la creatividad grafica. Para ello, se aplicó el instrumento ECG Evaluación de la Creatividad Gráfica (De la Torre, 1997), la cual, además de evaluar destrezas gráficas, evalúa la creatividad en 11 variables

Resistencia al Cierre, Complejión Figurativa, Originalidad, Elaboración, Fantasía, Sentido del Humor, Conectividad Lineal, Conectividad temática, Conectividad Expansiva, Habilidad Figurativa, Fluidez gráfica.

TEST ECG. Evaluación Creatividad Gráfica

Realiza un dibujo con las figuras del recuadro. Tómate el tiempo que precises e indícalo al terminar.

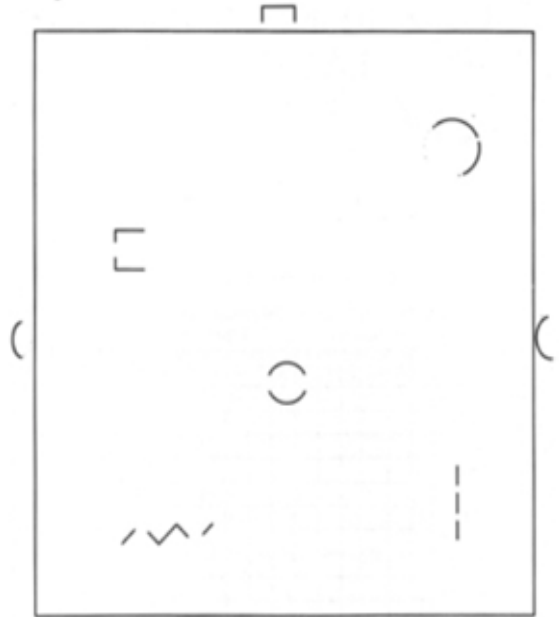


Figura 1: Instrumento ECG

5. Procesos de enseñanza y aprendizaje de la creatividad publicitaria

Algunos autores manifiestan, la no existencia de diferencias significativas en el nivel de pensamiento creativo entre un estudiante que ingresa a la universidad y uno que termina su proceso académico, (Grin-Procrea2007). También se evidencia la falta de lineamientos y estructuras metodológicas pedagógicas para la producción de pensamientos y procesos de enseñanza y aprendizaje de actitudes creativas en los publicistas (Obradors 2007).

El estudio del pensamiento creativo es relativamente corto y, más aún, el del pensamiento creativo del comunicador publicitario. Se ha estudiado desde la biología, filosofía, antropología y sociología; además desde la psicología y las ciencias cognitivas. Mircea Eliade (2000), Gilbert Duran (2000), Sigmund Freud (1981), Carl Jung (1994), Paul Guilford (1967), Paul Rand (2002) Howard Gardner (2011), Daniel Solana (2015), Mihaly Csikszentmihalyi (2015).

En el contexto colombiano Muñoz, Barrios, Wilson y Roca (2017) en un estudio hecho a los más representativos creativos publicitarios colombianos se evidencia que la identidad de la creatividad publicitaria colombiana se encuentra en construcción, y es necesaria la investigación académica y científica del pensamiento creativo del publicitario para lograr una sintonía con la actualidad mundial.

6. Resultados parciales

Hasta el momento, la asignatura de procesos creativos y gráficos del programa de publicidad, y la asignatura de pensamiento creativo e innovación de la especialización en Branding y comunicación estratégica de la Universidad Católica de Manizales, se ha enseñado a más de cien estudiantes en los últimos tres años. El impacto que esto ha generado se evidencia en varios logros, pero aún queda por hacer de nuevo la aplicación del instrumento ECG, para determinar si la metodología implementada mediante el diseño de una asignatura actualizada al contexto del saber del pensamiento creativo, logró el objetivo de incrementar el nivel de creatividad de los estudiantes de publicidad.

7. Conclusión

Con el objetivo de incentivar el desarrollo del pensamiento creativo, se propone generar nuevos escenarios de investigación y formación académica sobre la creatividad y sus medios de expresión que propicien profundización en campos especializados, con el fin de robustecer el nivel educativo de los estudiantes de diseño y comunicación publicitaria.

Seguido a esto, se hace evidente la necesidad de incorporar al currículo lo enseñado por teóricos, investigadores y profesores como Nicholas Negroponte (1995), quien invita a la transformación del ser análogo al ser digital con el objetivo de incrementar nuestra creatividad e innovar en la interacción con la tecnología; así como también el Profesor Richard Buchanan (2011) que expone la importancia del pensamiento creativo en los procesos de diseño, además de lo planteado por investigadores y educadores expertos como Ken Robinson (2012), Edward De Bono (2006) que exponen que la educación se encuentra divorciada del fomento a la creatividad en los procesos de formación académica.

8. Referencias

- Richard Buchanan. 2011. *The Hand Book Of Desing Management*. Berg Publishers.
- Mihaly Csikszentmihalyi. 2015. *El modelo sistemático de la creatividad*. Springer
- Edward De Bono. 2006. *El Pensamiento Lateral*. Paidós Ibérica.
- Saturnino De la Torre. 2006. *Comprender y Evaluar la Creatividad*. Alguive.
- Gilbert Durand. 2002. *Lo Imaginario*, Barcelona, Paidos
- Mircela Eliade. 2000. *Aspectos del Mito*. Paidos
- Jorge Forero. Miguel Pantoja. Manuel Orozco Giraldo. Cristina Vásquez. Gustavo Pinilla. Aníbal Ríos.
- Carlos González. 2007. *Creatividad, ambiente y aula*. Universidad Católica de Manizales.
- Camilo Rios. 2016. *Pensamiento creativo y acercamiento a su relación con la comunicación publicitaria*. Jorge Forero Compilador. Grupo de investigación Altamira. Universidad Simón Bolívar, Universidad Católica de Manizales,187-207
- Howard Gardner.2011. *Mentes creativas*. Basic books.
- Carl Jung. 2013. *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Editorial Trotta
- David Roca, Bradley Wilson, Andres Barrios & Omar Muñoz-Sánchez. 2017:Creativity identity in Colombia: the advertising creatives' perspective, *International Journal of Advertising*. 36:6, 831-851, DOI: 10.1080/02650487.2017.1374318
- Nicholas Negroponte. 1995. *Being Digital*. Vintage Books.
- Matilde Obradors. 2007. *Creatividad y generación de ideas, estudio en la práctica creativa en cine y publicidad*. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Ken Robinson. 2012. *Out of our minds, learning to be creative*. Empresa Activa.

Ergonomía Proyectual

Relaciones y deslindes entre ergonomía y diseño

Autor: Héctor Prado Chicaíza

E-mail: hector.23618125531@ucaldas.edu.co

Estudiante: Doctorado en Diseño y Creación

1. Resumen

Las relaciones y deslindes entre ergonomía y diseño, las consideraciones teóricas y epistemológicas sobre esas relaciones, con disposición a los enfoques y/o metodologías ergonómicas y del diseño, indagando en la posibilidad de una intervención y/o aporte del diseño a la ergonomía, en beneficio de una ergonomía proyectual.

2. Palabras clave

Diseño, ergonomía, diseño ergonómico, ergonomía de concepción, ergonomía de alta calidad.

2. Introducción

El presente artículo presenta: definiciones de Ergonomía y Diseño desde los actuales grupos y asociaciones de mayor influencia en la academia, los enfoques de vanguardia de la Ergonomía que son provechosos para la investigación, el problema, preguntas de investigación y una posible estrategia metodológica.

3. Relaciones y deslindes entre ergonomía y diseño

Definición de Ergonomía, de Human Factors and Ergonomics HFE. Dul, J., (2012)

“La ergonomía (o Factores humanos) es la disciplina científica relacionada con la comprensión de las interacciones entre humanos y otros elementos de un sistema, es la profesión que aplica principios teóricos, datos y métodos para diseñar y optimizar el bienestar y el rendimiento general”

Definición de Diseño Industrial World Design Organization W.D.O. (2018)

“El diseño industrial es un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación, genera éxito empresarial y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadores”.

Es importante resaltar, que la ergonomía es un instrumento inherente del proceso de diseño y que el diseño representa un aporte fundamental a las condiciones de mejora y solución ergonómicas; en palabras de Danielle Quarante, (1993) “Las dos disciplinas consideran prioritarias las relaciones que puedan establecerse entre el hombre, el producto o la máquina y el medio. Ambas desean mejorar las relaciones hombre/máquina y usuario / producto. Ningún proceso de diseño puede desdeñar, ni siquiera para un problema aparentemente pequeño, la aportación del análisis ergonómico”. Además el diseño es guía y promotor de la ergonomía, como bien se expresa en los manifiestos de Jan Dul, recogidos y propuestos por el comité académico mundial, establecido en diciembre de 2010, por la Asociación Internacional de Ergonomía (I.E.A)

y que informó sus resultados en el 18º congreso trienal mundial de ergonomía **IEA** Brasil (2012), sobre estrategias para el futuro de la disciplina y profesión de **HFE**.

Se destacan tres características fundamentales:

- La Ergonomía adopta un enfoque de sistema
- La ergonomía es impulsada por el DISEÑO
- La ergonomía se centra en dos resultados relacionados: rendimiento y bienestar

Dichas características permiten profundizar en ámbitos de la ergonomía como las expuestas a continuación: Ergonomía de Concepción Quarante, D., (1992), Ergonomía desde la visión sistémica García, G., (2002), Ergonomía de alta calidad IEA (2012).

Quarante (1993), define dos áreas de especialización: “Ergonomía de corrección, que se basa en el análisis de una situación existente y permite mejorarla; y la **Ergonomía de concepción** que se basa en el análisis de situaciones existentes o en el análisis de situaciones supuestas, permite definir las recomendaciones útiles y previas para la concepción de productos nuevos”. La sociedad Española de Ergonomía define la ergonomía de concepción desde la intervención en diseño: “diseño ergonómico de productos, diseño ergonómico de sistemas, diseño ergonómico de entornos. Es decir que la Ergonomía de concepción “es aquella en la cual el diseñador debe basarse y apoyarse cuando va a crear para el ser humano... en el quehacer profesional de los proyectistas, haciendo énfasis en el momento de su aplicación, esto es, desde el diseño y concepción de un proyecto y durante todo el desarrollo proyectual del mismo”. Saravia, M., (2006)

Ligado a lo anterior es muy importante a tener en cuenta el enfoque propuesto por la IEA acerca de la ergonomía de alta calidad; específicamente la ergonomía de calidad en diseño, que es una “iniciativa de la Asociación internacional de ergonomía, para ayudar al público a tomar decisiones más informadas sobre la calidad ergonómica de los productos, y para promover la integración de la ergonomía en el proceso de diseño”. Lange, K., (2012)

En el entendido que el término “diseño ergonómico”, puede ser redundante por su estrategia de actuación, en especial en diseño industrial, sin embargo, son diferentes y están separadas las estrategias metodológicas de la ergonomía y el diseño, la primera como disciplina científica y el diseño como actividad proyectual, de ello se desprende la necesidad de indagar en los procesos de intervención vigentes de las dos disciplinas; y considerar si es viable o no en su enfoque, estructura y/o en su proceso metodológico la expresión “**Ergonomía proyectual**”; que sería el aporte estratégico (teórico y/o metodológico) de la actividad proyectual a los factores humanos y ergonomía HFE, para la concepción de sistemas relacionados con el bienestar humano.

De lo anterior, se infieren las siguientes preguntas para la investigación:

- ¿Cuáles son las metodologías y características disciplinares del diseño y la ergonomía, conducentes a una aproximación metodológica integradora de la ergonomía proyectual?

- ¿En el ámbito de la intervención ergonómica y actividad proyectual, es necesaria una metodología unificada de Ergonomía proyectual?

- ¿Es posible pensar en un enfoque de ergonomía proyectual de alta calidad, a partir del aporte disciplinar del diseño en la ergonomía?
- ¿Es suficiente y necesario, para el proceso proyectual, la estrategia de intervención de la Ergonomía de concepción?

Esta indagación requiere de un proceso de estudio hermenéutico sobre la ergonomía y el diseño y la apreciación de expertos en diseño que habitualmente utilicen las variadas metodologías ergonómicas como complementarias a la actividad proyectual, y a ergónomos y/o practicantes de ergonomía que han incluido al diseño como parte de las mejoras ergonómicas.

Se espera de la investigación; desarrollar una propuesta de estructura, enfoque y/o metodología que apoyaría los procesos de intervención en la disciplina ergonómica guiada por el diseño; hacia una aproximación de visión ergonómica proyectual específica; una aproximación teórica de ergonomía con enfoque proyectual que en su estrategia de intervención mejoraría la comprensión de la expresión “ergonomía proyectual”. Además entre otros, los beneficiarios serían los ergónomos y diseñadores que contribuyen en estudios con resultados proyectuales.

3. Conclusión

La indagación en: las relaciones, enfoques, estructura y/o metodologías de las disciplinas ergonomía y diseño, mejorarán la perspectiva de una ERGONOMIA PROYECTUAL, desde los conceptos, y enfoques de ergonomía de concepción y de ergonomía de alta calidad, propuestos como enfoque par el desarrollo futuro de HFE (FACTORES HUMANOS Y ERGONOMIA).

4. Referencias

- Dul, J. (2012) A strategy for human factors, Institute of Ergonomics and Human Factors, Rotterdam, Netherland: Erasmus University
- Rincón O. (2017) Ergonomía y procesos de diseño, Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana
- García G. (2002) La ergonomía desde la visión sistémica, Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia
- Saravia M. (2006) Ergonomía de concepción, su aplicación al diseño y otros procesos proyectuales, Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana
- Neuman W. (2016) Human Factors in Production System Design and Quality Performance., Toronto, Canadá: Ryerson University
- García G. (2015) Ergonomics quality in design, Bogotá, Colombia, Universidad Nacional de Colombia
- Cañas, J. (2012). Ergonomía cognitiva. Buenos Aires, Argentina: Editorial médica panamericana
- Mondelo, P. (2006). Ergonomía, diseño de puestos de trabajo, Barcelona, España: Universidad Politécnica de Cataluña
- Norman, D. (2011). Diseño Emocional. Barcelona, España: Paidós

Newsgames - Información periodística a través del diseño y la creación de videojuegos en Colombia

Autor: Carlos Andrés Álvarez Zuluaga

E-mail: carlos.22118227407@ucaldas.edu.co

Estudiante: Maestría en Diseño y Creación Interactiva

1. Resumen

Esta ponencia es una síntesis de los problemas, hipótesis y objetivos que se intenta explorar al indagar sobre los newsgames, en el marco de la investigación que se viene adelantando como tesis para la Maestría en Diseño y Creación Interactiva en la Universidad de Caldas.

2. Palabras clave

Newsgames, juegos críticos, videojuegos

CSS Concepts

General and reference > Empirical studies

3. Introducción

Los Newsgames o juegos de noticias son videojuegos que pretenden generar una postura crítica y de opinión, frente a hechos noticiosos, estos son diseñados de manera interactiva para que los internautas, puedan entender mejor la noticia.

Los videojuegos son un medio de comunicación y entretenimiento que integra aprendizaje, persuasión, entendimiento y factores cognitivos sociales y culturales (Bogost 2007, Frasca 2007).

4. Problemas identificados

El término newsgames nace en 2001, Gonzalo Frasca, es quien acuña este término, desde entonces en Europa, Norte América y algunos países de Sur América, han tomado fuerza, pero poco se han desarrollado debido a que, desarrollar un newsgames según expertos, requiere tiempo, dinero y recursos humanos. (Frasca, 2007).

En Colombia al levantar el estado del arte, encontramos tres personas que han hablado de este tema: El Dr. Carlos Torres, Docente investigador de la Universidad Javeriana y de la Maestría en Diseño de la Universidad de Caldas, Iván Darío Samudio Hernández, docente investigador de la UPB Medellín, y Lucas d'Auria Sánchez y Fernando Gómez Gómez, con Ajiaco Gaming: Videojuegos Made in Colombia, una tesis de pregrado.

La investigación de Samudio, (2017) es la más nutrida, afirma que no hay investigación sobre el tema en Colombia, Ocioweb sería el único caso de estudio en el país.

Hay un vacío conceptual y epistemológico frente al tema de los newsgames en Colombia, ya que ni los medios hablan o crean contenido, ni la academia promueve o investiga sobre newsgames.

Con este trabajo se busca profundizar más en el tema, hacer visible los newsgames en el país y que tanto medios de comunicación, comunidad académica y usuarios, conozcan y se beneficien de su potencial, como herramienta de comunicación y entretenimiento. (Martínez, 2016).

En Colombia poco se investiga sobre newsgames, ...“no se encontraron investigaciones puntuales acerca de los newsgames en Colombia, lo que indica que, posiblemente, aún no existen trabajos sobre el tema”. Samudio, (2017).

Los videojuegos tienen el potencial de influenciar y persuadir en conductas y pensamientos desde “la forma en que los videojuegos montan argumentos e influyen en los jugadores”. (Ian Bogost, 2007).

5. Hipótesis

Creemos que investigar sobre newsgames en Colombia podría potenciar su uso en los medios de comunicación y ser una guía para diseñadores de videojuegos y comunicadores, en el desarrollo de este género emergente, que contribuye a entender mejor la noticia o hechos que acontecen en nuestra realidad de forma interactiva.

¿Sí los newsgames tienen tanto potencial para persuadir o cambiar actitudes, por qué no se ha popularizado en los medios de comunicación u otros ámbitos en Colombia?

6. Objetivo general

Describir el estado actual de los Newsgames como Información periodística a través del diseño y la creación de videojuegos en Colombia.

7. Objetivos específicos

1. Definir los criterios de búsqueda de los newsgames en sitios web de medios informativos en Colombia.
2. Encontrar los Newsgames que han sido diseñados y creados, para medios de comunicación periodísticos digitales a nivel nacional.
3. Seleccionar los newsgames que cumplen con las características definidas según las categorías de estudio.
4. Analizar los newsgames seleccionados y compararlos con los reportados desde el año 2017 en nuestro país.

8. Referencias

- Bogost, Ian. (2007). *Persuasive Games*. Cambridge, Londres: MIT Press.
- Bogost, Ian. (2008) “The Rhetoric of Video Games.” *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Edited by Katie Salen.
- The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 117–140. doi: 10.1162/dmal.9780262693646.117
- Frasca, Gonzalo. (2003), “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”, en Copier, Marinka; Raessens, Joost, *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, DiGRA and Utrecht University*.
- (2007): *Play the message. Play, Game and Videogame Rhetoric*. Tesis Doctoral, IT University of Copenhagen.

Martínez Cano, FJ, (2016), Newsgames: Nuevas Tendencias en el Periodismo Ibérico. Universidad Miguel Hernández, Elche, Alicante, Spain.

Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.

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 .

Treanor, M, Mateas, M, (2009), Digra Conference, digra.org, Newsgames: Procedural Rhetoric meets Political Cartoons University of California, Recueprado de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09300.09505.pdf>

Resúmenes extendidos de
proyectos de investigación:

Línea de investigación

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

Reflexión del seminario de investigación

*Autora: Carolina Salguero Mejía
PhD. Estudios Territoriales
Universidad de Caldas
Profesora Universidad de Caldas*

Doy comienzo a esta reflexión pensando en lo que puede significar una línea o llevar línea. Me viene a la mente el recuerdo de los pescadores en su faena cuando lanzan la red al río y dependiendo de la luna u otra circunstancia dicen que “tiran línea” para obtener una buena pesca.

La línea puede ser una dirección, un soporte, una guía que permite una luz para llegar a algo sin perderse del camino, un norte. Si me lo permiten, puedo compararlo con un tejido, con un hilado, un proceso de entrelazar un hilo principal de inicio con otros hilos que de él se desprenden y permiten constituir un conjunto fuerte y sólido de soporte.

Por tanto, dar línea es dar paso al orden, guía y soporte que los investigadores debemos tener al realizar nuestros proyectos; un orden riguroso y marcado que nos permite ir por un camino previamente trazado, que en ocasiones necesita devolverse, pero siempre debe llevar una correcta dirección.

Así fue a mi parecer nuestro ejercicio reflexivo en este seminario, un parar, analizar y ordenar, entretejiendo conocimientos, vivencias y experiencias que en el hilar de cada investigador permitió un pensar en su problema, en el constructo teórico, abordaje epistemológico y aporte metodológico que puede darle a la naturaleza y práctica del diseño un sustento a partir de lo que la línea tiene como objetivo. Sin embargo creo que el tejer debe ser un proceso calmado, delicado, de cuidado, paciencia y tiempo para que su resultado sea un soporte firme y funcional, por lo tanto aún tenemos tejido inconcluso que se debe continuar.

El dialogo de la línea en este caso fue un poner en la mesa intuiciones, conceptos, instrumentos que permitieran entender los procesos investigativos de cada uno de los investigadores y, en su entretejido reflexionar y aportar en cada proyecto y en el quehacer de la línea junto a sus ejes temáticos. Divagamos por categorías como archivo, memoria, cultura visual, hábitat, territorio, sostenibilidad, política, identidad, interculturalidad, memoria, patrimonio, historia, entre otras. Si bien estas hacen parte del quehacer de la línea, nos lleva a reflexionar si son estos u otros los ejes temáticos que deben tener mayor o menor relevancia.

Por tanto creo que reflexionar sobre la fundamentación y planteamiento de la línea, es decir, su dirección, es un ejercicio de filigrana fundamental que debe estar acompañado de un debate permanente que permita argumentar y dar sustento claro a los objetivos y ejes temáticos para que se convierta en un soporte y sustrato firme que pueda servir para caminar con mayor seguridad, un soporte que permanentemente se construye y en el que tanto docentes como investigadores desde nuestras propias intuiciones pensamos y complementamos en un diálogo científico estructurado permanentemente, algo en lo que me place unirme en este momento y espero seguir aportando y construyendo.

Hábitats colaborativos y de sororidad para mujeres desplazadas, comunidad Altos de Monserrate, Armenia - Quindío

Autora: Paula Andrea Bermudez Mejía

E-mail: paula.22118227488@ucaldas.edu.co

Estudiante: Maestría en Diseño y Creación Interactiva

1. Resumen

Darle un enfoque de género a la problemática del desplazamiento territorial en Colombia, conlleva a tratar temas implícitos como la violencia, la desigualdad, falta de oportunidad y las delimitaciones machistas que condicionan los quehaceres femeninos. Esta investigación transcurrirá en la exploración de las dinámicas de colaboración y solidaridad de las mujeres de la comunidad Altos de Monserrate en la ciudad de Armenia, con el fin de proponer hábitats colaborativos que permitan el desarrollo de las relaciones de apoyo entre mujeres, sus sentires, historias y experiencias, como laboratorio social, que procure nuevas maneras, económicas, políticas y culturales, las cuales podrán ser replicables como modelo de autogestión en otras comunidades.

2. Palabras claves

Hábitats colaborativos, mujeres desplazadas, sororidad, territorialización, procesos productivos.

3. Problema de investigación

La mayoría de personas desplazadas en Colombia presentan altos índices de pobreza y vulnerabilidad; ancianos, discapacitados, niños y mujeres son los más propensos y expuestos a situaciones de transgresión de sus derechos, haciendo especial hincapié en las mujeres, que como cabeza de hogar, tienen a su cargo las poblaciones anteriormente descritas. En Colombia, según la cifra del Registro Único de Víctimas (RUV), entre 1985 y 2019, 3.863.432 mujeres han sido desplazadas, y según cifras del Centro Nacional de Memoria Histórica (2018) entre 1958 al 2017 un total de 15.076 personas fueron víctimas de violencia sexual; de las cuales el 91,6% eran mujeres, cifras que siguen en aumento, y que evidencian problemáticas de seguridad, equidad y respeto de los derechos humanos para las mismas.

Es por esto pertinente llevar la mirada hacia las mujeres que han estado en medio del contexto del desplazamiento masivo en Colombia, ya que ellas como núcleo integral de la familia, determinan dinámicas sociales, políticas, económicas y culturales importantes, que al ser quebrantadas por las acciones de la guerra, como la violencia sexual, las migraciones forzadas, homicidio, etc. conllevan a la degradación del tejido comunitario.

4. Pregunta de investigación

¿Cómo implementar hábitats colaborativos y de sororidad como dispositivos digitales de sistematización de prácticas sociales de las mujeres desplazadas, que generen procesos de sostenibilidad y autogestión?

5. Objetivos general

Generar un hábitat colaborativo que articule el uso de herramientas digitales para potenciar procesos comunicativos y productivos de las mujeres desplazadas.

6. Objetivos específicos

- Comparar los procesos de territorialización de los lugares originarios con los actuales, para dar cuenta de las transformaciones y/o adaptaciones de los diferentes lugares, realizado por las mujeres de la comunidad Altos de Monserrate.

- Interpretar en la vida cotidiana de las mujeres desplazadas de la comunidad Altos de Monserrate, sus dinámicas de sororidad y redes de apoyo para la solución de problemas colectivos y sus relaciones sociales fundamentadas en el reconocimiento.

- Evidenciar los procesos productivos que emergen a través de las acciones colaborativas, que permitan visibilizarlas más allá de su territorio inmediato.

7. Justificación

El fenómeno de desplazamiento forzoso es un flagelo que aqueja a las poblaciones más oprimidas de Colombia, siendo relevante reconocer que las mujeres desplazadas son blanco de violencia y trasgresión de sus derechos, lo que las ha obligado a abandonar sus tierras e ir en busca de lugares que les brinden a ellas y sus familias mejores oportunidades. Realidades como la dependencia económica, la baja escolaridad y el desconocimiento de sus derechos, generan situaciones de violencia no denunciadas, debido a la desvalorización de la vida por creencias de sumisión.

Es entonces importante destacar el papel que desempeña la mujer en sus hábitats y sus procesos de sororidad, como estrategias que permitan visibilizar la cultura, las costumbres y las nuevas formas de adaptabilidad de los nuevos territorios que ellas ocupan.

8. Marco teórico

El marco teórico será abordado a partir de la construcción de 4 conceptos que dan estructura a la investigación, a través de autores que aporten a dicha construcción:

- Hábitats colaborativos, una fusión entre el diseñar y la inclusión social. Autores y referentes: Solano Suarez, Y. (2004). Procesos de resistencia y reconstrucción colectiva emprendidos por mujeres desplazadas por la violencia en Colombia.

- Acupuntura urbana, intervenciones como sinergias de transformación. Lerner, J. (2005). Acupuntura urbana. Barcelona: Institut d'Arquitectura Avançada de Catalunya. Solano Suárez, Y. (2004). Procesos de resistencia y reconstrucción colectiva emprendidos por mujeres desplazadas por la violencia en Colombia. Polis. Revista Latinoamericana, (9).

Medina, R. M. (2013). De madres de Soacha a sujetas políticas: capacidad de agencia ante la impunidad en Colombia: reconstrucción de un caso desde una mirada feminista para un litigio estratégico. ICIP Working Papers, (4), 1-57.

- Sororidad como estrategia de valor. Autores y referentes: Autores y referentes:
Lagarde, M. (2009). La política feminista de la sororidad. Mujeres en Red, el periódico feminista.
- Paredes, J. (2010). Hilando fino: desde el feminismo comunitario. Comunidad Mujeres Creando Comunidad.

Cabnal, L. (2010). Feminismos diversos: el feminismo comunitario. ACSUR. Recuperado el, 25.

- Procesos productivos, de lo local a lo global.. Autores y referentes:

Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social.

9. Metodología

Esta es una investigación cualitativa, proyectiva de tipo socio crítico, cuyo objetivo es investigar las dinámicas de empoderamiento y sororidad de las mujeres desplazadas de la comunidad Altos de Monserrate, que permitan acciones de educación y gestión social, en el territorio de este asentamiento informal en la ciudad de Armenia.

Poblacion: 20 mujeres de la comunidad.

Instrumentos: Territorialización: observación participante, talleres participativos, cartografía social.

Sororidad: Autobiografía, entrevistas abiertas, performance.

Procesos productivos: Mapas de relaciones, talleres de capacitación tecnológica.

10. Referencias

Comisión Nacional de Reparación y Reconciliación (Colombia). Área de Memoria Histórica. (2018) ¡Basta ya! Colombia: Memorias de guerra y dignidad. Centro Nacional de Memoria Histórica.

Registro único de víctimas. Recuperador de <https://www.unidadvictimas.gov.co/es/registro-unico-de-victimas-ruv/>

Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social.

Solano Suarez, Y. (2004). Procesos de resistencia y reconstrucción colectiva emprendidos por mujeres desplazadas por la violencia en Colombia.

Medina, R. M. (2013). De madres de Soacha a sujetas políticas: capacidad de agencia ante la impunidad en Colombia: reconstrucción de un caso desde una mirada feminista pra un litigio estratégico. ICIP Working Papers, (4), 1-57

Lagarde, M. (2009). La política feminista de la sororidad. Mujeres en Red, el periódico feminista.

Paredes, J. (2010). Hilando fino: desde el feminismo comunitario. Comunidad Mujeres Creando Comunidad.

Cabnal, L. (2010). Feminismos diversos: el feminismo comunitario. ACSUR. Recuperado el, 25.

Estalella, A., Rocha, J., & Lafuente, A. (2013). Laboratorios de procomún: experimentación, recursividad y activismo. Revista Teknokultura, 10(1), 21-48.

Transición hacia la sostenibilidad en entornos culturales Colombianos

Caso festivales de música tradicional

Elkin Hurtado Jaimes

E-mail: elkin.22118227461@ucaldas.edu.co

Estudiante: Maestría en Diseño y Creación Interactiva

1. Resumen

El siguiente resumen presenta un adelanto del marco teórico que se desarrolla en la investigación sobre las rutas de sostenibilidad de los festivales de músicas tradicionales en Colombia; en el cual se exponen las principales tensiones que enfrentan estos eventos y se trazan relaciones que desde el diseño para la innovación social pueden establecer dentro de estas prácticas de conocimiento emergente como alternativas de respuesta ante el impacto de la globalización.

Esta primera aproximación se basó en el trabajo realizado durante el proceso denominado FESTICBLÁ Dialogo entre festivales realizado entre el año 2014 y 2017 el cual consistió en el desarrollo de talleres para el fortalecimiento de eventos y festivales de música en vivo en 18 departamentos de Colombia realizado por la casa de la cultura de Sevilla - Valle del Cauca, la fundación Bandolitis en asocio con el componente de emprendimiento del Plan Nacional de Música para la Convivencia del Ministerio de Cultura.

2. Palabras claves

Sostenibilidad, Diseño social, Transition Design, Cultura, Co-creación

3. Justificación

Los festivales de música tradicional colombiana son importantes por los procesos de circulación cultural y social que generan y por su múltiples significados que dentro dentro de las comunidades donde se desarrollan, sin embargo en el panorama actual están enfrentados al reto de la sostenibilidad, es decir de ser sostenibles en mínimo tres aspectos, cultural, social y económico, siendo este ultimo el que más dificultad genera; tomando la idea de sostenibilidad en una de sus acepciones como aquello que debería ser capaz de satisfacer las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones se centra en el eje problemático para las organizaciones y comunidades gestoras de los festivales regionales, la cual consiste en la incertidumbre creciente sobre las condiciones que permitan la realización de nuevas versiones de cada festival.

4. Pregunta

¿Cómo el diseño para la transición puede fomentar escenarios de sostenibilidad para las organizaciones del sector cultural en Colombia ?

5. Objetivo general

Establecer una ruta de sostenibilidad para las organizaciones del sector cultural en Colombia por medio del diseño para la transición.

6. Objetivos específicos

- Identificar las rutas actuales de sostenibilidad sobre las que operan los festivales de música tradicional en Colombia.
- Caracterizar los determinantes de sostenibilidad que los festivales de música tradicional en Colombia.
- Proponer una ruta de transición que permita la sostenibilidad de los festivales de música.

El mundo caótico y complejo de la actualidad que amalgama tensas relaciones donde las dimensiones políticas, sociales y culturales se mezclan dentro de escenarios colectivos, donde la práctica del diseño sufre un proceso de acomodación dentro de las relaciones culturales y la desmaterialización a la que se ve abocada una disciplina que se construye y reconfigura en los escenarios que se mueven entre lo moderno y lo tradicional, si bien el diseño ha demostrado sus capacidades de intervención en lo social, desde la mirada de su relación con otras disciplinas y campos del conocimiento sigue centrando en el interés por la manifestación de la sociedad real, fundamentada en la racionalidad (Chavez); desde este punto de vista la necesidad de encontrar modelos sobre los cuales el diseño y su práctica puedan encontrar un lugar; ideas como la sostenibilidad, desarrollo sostenible economías creativas se ha dejado a la deriva como una serie de conceptos abiertos, los cuales han funcionado como fórmulas dispersas que permiten a todas las partes que asumen un problema complejo establecer un acuerdo (De Geus, pág. 22). En este orden de ideas las políticas de desarrollo en Colombia han centrado su esfuerzo en la construcción de las economías creativas desde su denominación como industrias creativas las cuales son replicas de modelos en europeos que han permitido ver a las artes como una fuerza motriz de la economía; sin embargo la particularidad de los sectores sobre los que recae esta noción específicamente los festivales de músicas tradicionales no estaba preparado para asumir la interpretación de estos conceptos.

7. Festivales de música y diseño para la transición

Considerar los espacios de festivales de música como lugar donde focalizan el conjunto de expresiones materiales e inmateriales que una sociedad heredada, adopta e interpreta se convierte en un lugar ideal donde se refleja y convergen y circulan los diversos problemas de la actualidad; en este orden de ideas en los festivales de música se evidencian tensiones que derivan de la convergencia de un variopinto y confuso hilado de ideas que convergen y divergen entre las necesidades propias de las comunidades que se ven en la encrucijada de atender un sin número de problemas, los cuales van desde establecer relaciones con las políticas de estado, promover procesos de formación, ser promotores y salvaguardas de manifestaciones culturales, y enfrentarse a las necesidades propias de la subsistencia promovidas por las ideas de economía creativas o economías naranjas; de este modo los festivales de música tradicional se convierten en espacios donde se evidencian las lógicas del bien común y las lógicas del egoísmo dentro de las cuales se reflejan e interconectan las tensiones propias de la globalización. ¿Cómo el diseño puede promover la construcción de escenarios sostenibles dentro de este entorno complejo?

En el cual los problemas son interdependientes y requieren soluciones que no pueden concentrarse en una sola disciplina, ni en la especialidad del diseño. Según (Gómez, 2015) El diseño para la transición permite crear estilos de vida alternativos beneficiosos para la economía, la sociedad y el planeta, permite dar forma o diseñar estilos de vida, para que las comunidades solucionen los problemas a partir de la acción de los propios involucrados, por esa razón se puede hablar de diseño de relaciones

de actores, los cuales reflejan las mismas practicas del diseño para la innovación social; el cual según (Manzini pág. 60) es una práctica que responde a establecerse y dar soluciones en los lugares donde el mercado ni el gobierno consiguen establecer soluciones, pero las cuales enmarcadas dentro de las practicas tradicionales se ven identificadas como prácticas marginales de las cuales no se espera un lucro y las cuales se identifican con la buena voluntad de las iniciativas sociales.

7. Conclusiones

Los festivales de músicas tradicionales se establecen como escenarios donde la convergencia de los problemas perversos se manifiestan en la medida de las tensiones que se dan en el mundo actual como respuesta a las nociones de desarrollo externas e impuestas por políticas publicas, las resistencias y posiciones culturales propias de un sector que valida prácticas, manifestaciones y forma el área del diseño que promueve la innovación social se enfrentan a una convergencia ante las ideas que lo exponen como una alternativa para el desarrollo desde una mirada de un mundo globalizado y un diseño sentado en la practica de lo local y construido bajo el reto de ubicarse ante una desmaterialización y construirse sobre una nueva forma de hacer, donde las formas de hacer y construir se convierten en posibilidades de acción para las comunidades.

8. Referencias

- Ministerio de Cultura. (2013). Diez festivales en Colombia, Valores e impacto. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana
- Dos Santos-Duisenberg, E. (2018). La Economía Creativa: ¿Es una Opción de Desarrollo Factible?. En ECONOMÍA CREATIVA como estrategia de desarrollo: una visión de los países en desarrollo. Itaú Cultural.
- Escobar, A. (2007). La invención del tercer mundo: Construcción y deconstrucción del desarrollo. Caracas: Fundación Editorial el perro y la rana.
- Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan una introducción al diseño para la innovación social. España: experimenta editora.
- Marius de Geus. (1999). Sostenibilidad y tradición liberal. dialnet Recuperado de http://espacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:filopoli-1999-13-CEA9A7C4-489E-97AA-27D0-EE1A402898F3&dsID=sostenibilidad_tradicion.pdf
- Richard Buchanan. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. <http://web.mit.edu/> Recuperado de http://web.mit.edu/jrankin/www/engin_as_lib_art/Design_thinking.pdf
- Yañez, C. (2018). praxis de la gestión cultural. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia
- Ceschin, F., & Gasiulozoy, I. (2019). design for sustainability (Ed. rev.). Recuperado de <https://www.taylorfrancis.com/books/9780429456510>
- Thackara, J. (2005). In the Bubble: Designing in a Complex World (Ed. rev.). Recuperado de [http://www.witz.com.br/textos/John%20Thackara %20-%20In%20the%20Bubble%20Designing %20in%20a%20Complex%20World.pdf](http://www.witz.com.br/textos/John%20Thackara%20-%20In%20the%20Bubble%20Designing%20in%20a%20Complex%20World.pdf)
- Margolin, V. (2005). Las políticas de lo Artificial: Ensayos y Estudios Sobre diseño (Ed. rev.). Recuperado de <https://di3prod.files.wordpress.com/2011/06/margolin-victor-las-politicas-de-lo-artificial1.pdf>
- Papanek, V. (2014). Diseñar Para Un Mundo real: Ecología Humana y Cambio Social (2ª ed.). Recuperado de https://www.academia.edu/28853738/Dise%C3%B1ar_para_el_mundo_real._Victor_Papanek.pdf?auto=download
- Escobar, A. (2018). Otro posible es posible: caminando hacia las transiciones desde Abya Yala/ Afro/Latino-América (2ª ed.). Bogotá, Colombia: Ediciones Desde Abajo.

Pelle, E., Nilson, E., & Topgaard, R. (2014). *Making Futures: Marginal Notes On Innovation, Design And democracy* (Ed. rev.). Recuperado de <https://mitpress.mit.edu/books/making-futures>

Gómez, T., & Garcia, A. (2015). Transition design: Investigación y diseño colaborativo para procesos de emancipación ciudadanos. *Revista de estudios globales y arte contemporaneo*, 3(1), 66–84. Recuperado de <http://revistes.ub.edu/index.php/REGAC/article/view/regac2015.1.06/19255>

Resúmenes extendidos de
proyectos de investigación:

Línea de investigación

Diseño y desarrollo de productos interactivos

Reflexión línea de investigación diseño y desarrollo de productos interactivos

Autor: Sergio Sierra Monsalve

PhD. Lengua y literatura catalana y estudios teatrales

Universidad Autónoma de Barcelona

Director Departamento de Artes Escénicas

Profesor Asociado Universidad de Caldas

En los últimos dos años la línea ha experimentado una revisión de su razón de ser en el marco del Doctorado en Diseño y Creación, hoy podemos afirmar que la fundamentación epistemológica a partir de las reflexiones que el diseño propone, combinada con propuestas de metodologías basadas en la investigación - creación, han permitido que los proyectos que se articulan a la misma encuentren en ella su razón para diseñar y desarrollar productos interactivos.

La línea en primera instancia, busca fortalecer los postulados que la fundamentan a través de un rasgo característico del diseño, su capacidad para congrega profesionales de diversas disciplinas que con sus aportes permiten un diálogo académico que fortalece el discurso y comprende la importancia del diseño como disciplina que articula y direcciona la generación de conocimiento. En paralelo y a modo de segunda instancia, la línea promueve el abordaje de metodologías útiles al desarrollo de los proyectos a partir perspectivas expandidas y no exclusivamente lineales, que tienen una relación directa con la creación, no solo en términos artísticos sino también como vía de resolución efectiva a los problemas de investigación que se abordan desde la lógica del desarrollo de productos interactivos.

Metodologías de Investigación Creación

En el marco del Doctorado se presenta una apuesta por la incorporación y el desarrollo de metodologías de investigación - creación que respondan a la razón de ser de la creación en el diseño. La visión proyectual del diseño permite tener modelos metodológicos que incentivan explorar alternativas de investigación más enraizadas en el hacer y en la acción.

La base de dicho re direccionamiento surge del desarrollo mismo de los proyectos y de los avances en este tipo de métodos que presentan pares académicos como la Universidad de Concordia en Canadá, su modelo es nuestra referencia para la comprensión y aplicación de las convergencias entre la creación y la investigación desde cuatro lógicas de aproximación a las dimensiones de la creación:

1. La investigación para la creación

Fase inicial del proceso de producción de una obra o proyecto. Se parte de una indagación, análisis de contexto y proceso de reflexión para elaborar o construir un producto que tiene en sí todos los aportes de la indagación.

2. La investigación desde la creación

La obra se convierte en un sistema de mediación que permite recopilar información, generando cuestionamientos y reflexiones que logran una serie de impactos o salidas acuñados en la práctica.

3. La presentación creativa de la investigación

Se realiza una remediación que busque tener un proceso de mayor impacto, intervención y apropiación del proceso teórico, abordando lenguajes que se encuentren más acordes a sistemas amplios de información dirigida a colectivos sociales.

4. Creación como investigación

El proceso de generación de obra (dispositivo, producto, artefacto, etc.) se desarrolla de manera rigurosa imbricada en sistemas de reflexión teóricos, reflexivos, contextuales y prácticos que iteren constantemente entre y para sí mismos, determinando dicha creación como un canal principal, en el que confluyen los análisis de referentes teóricos y prácticos como un aporte que cuestiona y permite mayor intervención, haciendo trazados históricos que permitan poner en contexto co-relativo la nueva propuesta, determinando la intervención o impacto social que se pretende de manera clara, proponiendo y experimentando alrededor de las técnicas y prácticas que permiten el desarrollo, socialización y divulgación sin que haya ninguna duda o cuestionamiento sobre la calidad técnica (originada en el estudio de la visión pretendida en el proceso de indagación) y por último comprendiendo que si bien se busca una forma de producción y generación de conocimiento que no necesariamente se encuentre enraizado en lo textual, si se entienda la importancia del ejercicio escritural como parte del proceso de concepción creativa¹.

La creación es un componente de la naturaleza misma del diseño, la co-creación y el modelo de pensamiento pragmático a través de la observación - acción, son dos propuestas que buscan adaptar el modelo de la Universidad de Concordia, a través de la incorporación en los espacios académicos de la línea enfocados a las prácticas o laboratorios de creación.

Las metodologías relacionadas con la co-creación se basan en el trabajo colaborativo, el compartir las destrezas y saberes que cada disciplina puede aportar para resolver un caso de diseño en el desarrollo de un producto interactivo. La línea aborda la co-creación por medio del uso de dispositivos tecnológicos como facilitadores y generadores de ideas y posibilidades para el desarrollo de los proyectos. Las primeras experiencias se han relacionado con el uso de kinects para capturar y animar escenas que son realizadas en vivo a partir del concepto de diseño de movimiento.

Actualmente la línea motiva a los estudiantes a articular a partir de estrategias de co-creación el uso de otros dispositivos que fortalezcan los hallazgos de las investigaciones en desarrollo, para algunos el kinect continuará siendo su principal aliado, para otros el Mocap y su captura detallada del movimiento, o los Oculus rift para otros con la realidad aumentada para intervención en espacios y usos con diversos segmentos poblacionales, entre otras tecnologías y usos disponibles para la experimentación y la creación.

La segunda ruta metodológica que se esta explorando, se basa en una relación pragmática de respuesta a las preguntas que motivan la investigación a través del pensamiento en acción, un acercamiento a la experimentación y al trabajo de campo como referencia en la demostración de resultados efectivos para el desarrollo de productos interactivos. Este modelo parte de la observación del entorno, de los comportamientos humanos y su relación con el espacio, obteniendo insumos para desarrollar a través de la práctica una reflexión que sustente el desarrollo del producto no solo como artefacto y obra, sino también como idea - concepto.

¹ O. Chapman and K. Sawchuk, "Research-Creation: Intervention, Analysis and 'Family Resemblances,'" Can. J. Commun., vol. 37, pp. 5-26, 2012

El tránsito de la moda: entre el diseño y la estética

Autor: Diego Alexander Escobar Correa

E-mail: diego.escobar@ucaldas.edu.co

Estudiante: Doctorado en Diseño y Creación

El diseño es como Prometeo, la moda es como los dioses y el fuego como el vestido.
Castañeda y Escobar (2019)

La disciplina del diseño acogió a la moda, la hizo suya; pero además le otorgó de manera particular que se hiciera visible a través del vestido, así, la moda hoy no puede estar sin él, pero el vestido sí puede estar sin la moda.

El campo de la moda debe releerse, debe mirarse desde otra óptica, cómo la estética; no ha sido fácil buscar una ruta para establecer otro campo de estudio de este fenómeno que históricamente se señala su origen en el renacimiento; pero es en el siglo XIX en la ciudad de París, donde Charles Frederick Worth se señala como el padre de la moda. De ahí en adelante la moda empezó a circular entre nosotros hasta el día de hoy.

Diferentes campos de estudio se interesan por el fenómeno de la moda, es así como el sociólogo Gilles Lipovetsky (2009) o el semiólogo Roland Barthes (1967), lo piensan, de la misma manera el diseño, la historia, la filosofía, la estética, son espacios académicos donde se debate el devenir de la moda.

Identificar un problema sobre la moda es complejo, toda vez que la moda transita en el tiempo a través de su capacidad performativa; entendiéndose como menciona Goffman (2001) performance como «la actividad total de un participante dado en una ocasión dada que sirve para influir de algún modo sobre los otros participantes». Aquí podría enunciarse un primer problema, se deja claro que no se refiere únicamente la acción de las presentaciones o show de los diseñadores en cada temporada, se refiere más a esa capacidad de la moda en movilizarse sin dejarse aquietar.

La moda al pronunciarse como leguaje ya es rendimiento, pero también tiempo, una intervención que altera todo contexto. Esa capacidad performativa que rompe la linealidad de la vida del hombre contemporáneo.

Se pone entonces en consideración algunos aspectos que permiten buscar y dar razón de la actuación de la moda: la moda como metalenguaje, el performance como el lenguaje de la moda, el diseño como traductor de la moda y el vestido como abecedario de la moda.

La moda es un fenómeno que le genera transformaciones al diseño que se evidencian en el vestido, porque como fenómeno hace que el diseño arrastre esas transformaciones, pero también el diseño le da herramientas de carácter social, político y comunicativo; si algo se debe atender es que la moda solo existe cuando hace rupturas.

La metodología que atiende al momento la búsqueda de este estudio sobre la moda es de enfoque teórico cualitativo, descriptiva. Desde el diseño metodológico atenderá estudios etnográficos bajo

inmersión en comunidades de la moda y el vestido con el fin de entender y comprender (2014), apoyado interdisciplinariamente con centro epistemológico el diseño.

Se dejan algunos interrogantes que van encaminando y mostrando posibles rutas para dar cuerpo al problema:

- ¿Cuáles serán las relaciones ontológicas entre la moda y el diseño para la construcción de sociedad, humanización y construcción política?

- ¿Cómo la moda construye el paradigma social y el desarrollo de nuevos espacios para la práctica del diseño?

- ¿Cuáles serán las raíces del concepto de moda y como afecta epistemológicamente la construcción y apropiación conceptual del hacer del diseño?

- ¿Cómo la moda como metalenguaje permite la interpretación del lenguaje del diseño desde el vestido para el proceso de comunicación, relación social y perspectiva política?

1. Referencias

Barthes, B (1967) El sistema de la moda. Ediciones Paidós Iberica, S.A. Barcelona

Goffman, Erving (2001). La presentación de la persona en la vida cotidiana. Buenos Aires: Amorrortu.

Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Luico, P. (2014) Metodología de la investigación: Roberto Hernandez Sampieri, Carlos Fernandez Collado y Pilar Baptista Lucio (6ª. Ed.-). Mexico D.F.: McGraw-Hill.

Lipovetsky, G (2009) El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas. Tercera edición, Editorial anagrama. Barcelona.

La creación colectiva del personaje en el contexto de la cuarta revolución industrial

Autor: Juan Manuel Acuña Guzmán

E-mail: jmacuna@uao.edu.co

Estudiante: Doctorado en Diseño y Creación

1. Pregunta de investigación

¿Cómo se modifica el proceso de creación del personaje a causa del rompimiento de la relación cuerpo-actor, derivando en un proceso colectivo propiciado por las tecnologías digitales y biológicas?

Susan Sontag, en su afamado ensayo “Film and Theatre” (1966), afirma categóricamente que, desde el punto de vista de su existencia concreta, el cine es un objeto, mientras que el teatro es un performance. Y para aclarar la taxonomía de su afirmación ejemplifica que la pintura, la escultura y el cine son objetos, mientras que la música, la danza y el teatro son performance cuya única materialidad posible puede ser el archivo o el repertorio.

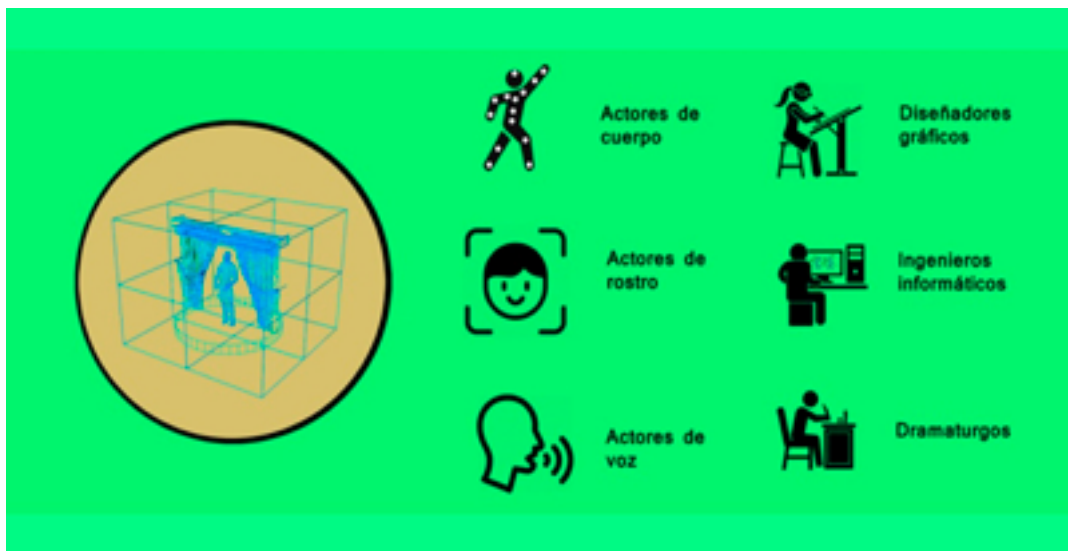
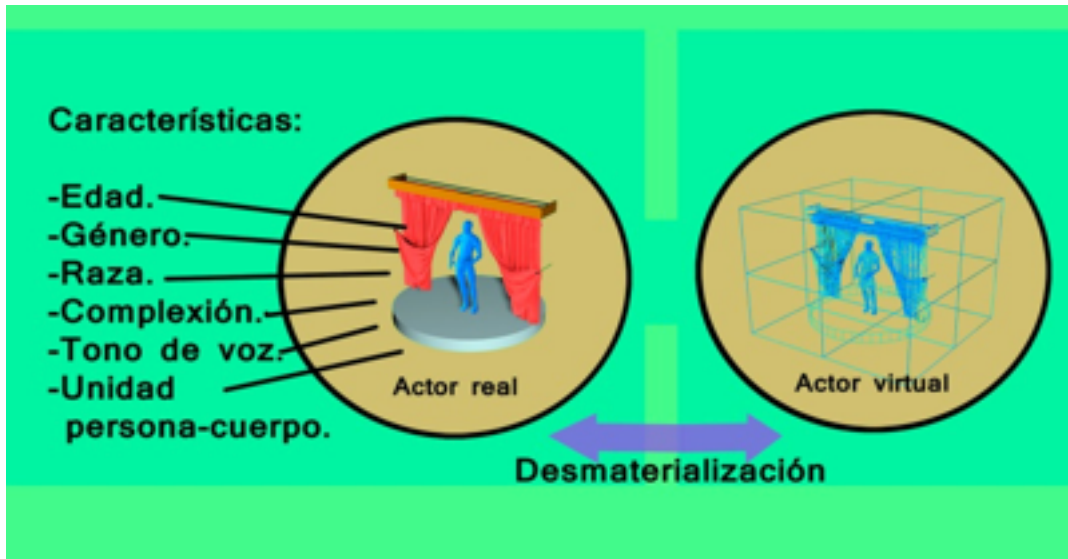
Sin embargo esa postura ontológica tan claramente definida ha venido desdibujándose con la denominada “cuarta revolución industrial”, que fue proclamada por Klaus Schwab en el foro económico mundial de 2016, y que fusiona las tecnologías físicas, biológicas y digitales, poniendo en evidencia la necesidad de nuevos modelos operativos.

No obstante, a pesar del impacto que estas tecnologías han tenido en el mundo de la imagen en movimiento, los modos de producción audiovisual continúan anclados en un sistema de producción fordista, como nos recuerda David Bordwell en “El Cine Clásico de Hollywood” (1985).



Fuente: Archivo del autor.

Ejemplo de ello es el proyecto en animación 3d y captura de movimiento “El Padre, El Hijo y El Espíritu Santo”, que dirigí entre el 2015 y 2019 en coproducción con la Universidad Autónoma de Occidente. Este largometraje evidenció, entre otras cosas, que la metodología tradicional de construcción del personaje, sujeta a la unidad tradicional cuerpo-persona, y por tanto sujeta a las características irrenunciables de la biología humana, se transforma en un trabajo colectivo que integra actores separados para cada sección del cuerpo y voz, diseñadores, animadores, ingenieros y operadores de software.



Fuente: Archivo del autor.

Si bien el rastreo del estudio de este fenómeno arroja estudios separados desde campos como el posthumanismo (Hayles, 1999, Pedraza, 2016), la animación (Manovich, 2006, Crafton, 2014, Linares-Martínez, 2015), y las artes escénicas (Kaplin, 1999, Giannachi, 2012, Causey, 2016), también existen grupos de investigación que, frente a este fenómeno de fronteras difusas entre disciplinas, han adoptado la perspectiva de los “estudios de imagen en movimiento”, como el grupo de investigación de Kiel y Münster quienes, en consonancia con la perspectiva de los estudios visuales, proponen que la relación

entre imágenes y medios debe ser definida en nuevas formas adecuadas al impacto del software y la lógica algorítmica de producción de estas. Así, este grupo estudia el fenómeno de las imágenes desde su relación con la percepción del espectador, desde su relación con la corporalidad y la sensorialidad, con los niveles de interactividad entre estas y sus usuarios, teniendo como uno de sus ejes axiomáticos la triada imagen-aparato-espectador, que determina en buena parte las formas de producción y consumo de la imagen en movimiento hoy en día (Grabbe et al, 2017).

Así las cosas, este proyecto de investigación cualitativa, abordado desde la perspectiva de la investigación-acción participativa, busca analizar mediante la teoría del actor red (Latour 1996) el caso del largometraje animado “El Padre, El Hijo y El Espíritu Santo”, y con base en este análisis y la teoría de sistemas sociales (Luhmann 1993), Proponer una aproximación a una metodología de creación de personajes en contexto digital, que integre las perspectivas disciplinares de la dramaturgia, la corporalidad, la animación, la ingeniería y el diseño gráfico, para posteriormente realizar un proyecto audiovisual que evidencie su correcto funcionamiento.

Cabe resaltar que, si bien Schwab habla en términos de eficiencia cuando se refiere a nuevos modelos operativos, nuestro proyecto contrariamente apunta en la dirección planteada por Margolin en su ensayo “los Dos Herberts”(2002), en el que citando a Marcuse se refiere a la racionalidad tecnológica como propia de un universo en el que todos viven de acuerdo con los términos de los que detentan el control. Por ello, tomamos como antecedente la experiencia y metodología planteada por Enrique Buenaventura quien, en busca de una dramaturgia propia de las regiones basada en el análisis del contexto socioeconómico y el discurso estético, dejó planteado un esquema general de método de trabajo colectivo para el Teatro Experimental de Cali durante los años 70, y que fue referente a nivel mundial en vanguardia dramaturgía.

2. Referencias

- Barthes, Roland, “Notes on bunraku” *The Drama Review: TDR*, Vol. 15, No. 2, Theatre in Asia (Spring, 1971), pp. 76-80
- Bordwell, David. “El Cine Clásico de Hollywood”. Paidós. Buenos Aires, 1985.
- Brea, José Luis. “Estudios Visuales, Epistemología de la Visualidad en la Era de la Globalización”. Akal, Madrid, 2005.
- Causey, Matthhew. “Postdigital Performance”. *Theatre Journal* 2016.
- Crafton, Donald. “Shadow of a mouse: performance, belief, and world-making in animation”. Berkeley: University of California press, 2013
- Deleuze y Guattari, “L’Anti-Oedipe. Capitalisme et schizophréni”e. Les Éditions de Minuit, París, 1972
- Giannachi, gabriella “The politics of New Media theatre”. Routledge, 2007.
- Grabbe, Ruppert-Kruze,Scmitz, “Temporalidad de la Imagen”. *Yearbook of Moving Images* 2017. Buchner-Verlag, Marburg.
- Hayles, Katherine. “How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics”, Chicago: University of Chicago Press, 1999, 350 pp.
- Kaplin, Stephen: “A Puppet Tree: A Model for the Field of Puppet Theatre”. *TDR* (1988-), Vol. 43, No. 3, Puppets, Masks, and Performing Objects (Autumn, 1999), pp. 28-35
- Latour, Bruno: “Re-ensamblar Lo Social”. Manantial, Buenos Aires, 2005.
- Levy, Pierre, “cibercultura” Éditlons Odile Jacob I Édts. du Conseil de l’Europe, nov. 1997
- Levy, Pierre, “Inteligencia Colectiva”. *La Découverte* (Essais), París 2004.
- Linares-Martínez, Omar. “Criteria for Defining Animation: A Revision of the Definition of

Animation in the Advent of Digital Moving Images”. *animation: an interdisciplinary journal* 2015, Vol. 10(1) 42–57

Luhmann, Niklas y De Georgi Raffaele “Teoría de la Sociedad”, México: UIA-UdeG-ITESO. 1993.

Manovich, Lev. “El Software Toma el Mando”. UOC, Barcelona. 2013.

Margolin, Victor. “The Politics of the Artificial. Essays on Design and Design Studies”. Licensed by The University of Chicago Press, Chicago, Illinois, USA. 2002.

Pedraza, Zandra (2016) Por el archipiélago del cuerpo: Experiencia, práctica y representación. *Nómadas* [online]. 2013, n.39, pp.13-27.

Piedrahita, Guillermo. “La Producción Teatral en el Movimiento del Nuevo Teatro Colombiano”. Corporación Colombiana de Teatro, 1996.

Pitches, Jonathan, “Science and the Stanislavski Tradition of Acting”. Routledge, New York, 2006.

Riszk, Beatriz, “Creación Colectiva”, Atuel, Buenos Aires, 2013.

Schwab, Klaus. “The Fourth Industrial Revolution”. World Economic Forum, 2016.

Sontag, “Film and Theatre”, *The Tulane Drama Review*, Vol. 11, No. 1 (Autumn, 1966):24-37

Elementos interactivos para el diseño de tecnologías de apoyo: percepciones sinestésicas e inclusión, más allá de lo visual

Gustavo Adolfo Peña Marín

E-mail: gustavo.23618227408@ucaldas.edu.co

Estudiante: Doctorado en Diseño y Creación

1. Resumen

En esta ponencia se evidencian los avances de una investigación encaminada a identificar los elementos interactivos que podrían favorecer el planteamiento de requerimientos, necesarios al diseñar soluciones tecnológicas de apoyo para personas con discapacidad visual (PcDV). Después de consolidar el estado del arte y los avances que se adelantan actualmente con respecto al tema, se profundizó en los conceptos y teorías que aportan a la delimitación del problema y a un posible abordaje metodológico que oriente las acciones exploratorias y experimentales a través de simulaciones sinestésicas con artefactos diseñados para una comunidad con diversidad funcional visual. Finalmente, se espera que estas indagaciones permitan ampliar el conocimiento de las percepciones no visuales en favor de la inclusión, los ajustes razonables en el entorno y el diseño universal de tecnologías de uso libre.

2. Palabras clave

Diseño universal, Sinestesias, Inclusión, Discapacidad visual, Tecnologías de apoyo.

3. Introducción

Las condiciones de exclusión laboral y constante segregación a la que están sometidas las Personas con Discapacidad Visual [PcDV] en Colombia. En el caso particular del departamento de Risaralda, los índices de empleabilidad arrojan cifras muy bajas de inserción laboral para esta comunidad, evidenciadas en los informes públicos y privados, como los del Observatorio Nacional de Discapacidad (OND, 2019), las estadísticas del DANE (DANE, 2019), entre otros, además de múltiples entrevistas sostenidas con personas pertenecientes a organizaciones e instituciones que agremian, representan o gestionan proyectos en favor de las PcDV y su inclusión laboral (Peña Marín, Torres Pérez, & Quintero Diaztagle, 2019), dan testimonio de la escasa efectividad en los resultados de los programas ejecutados, a pesar de la existencia de políticas y leyes que abogan por su bienestar.

Bajo ese panorama, no se identifican intervenciones que consideren los ajustes razonables (Shakespeare, 2018) requeridos para suplir las carencias que implica enfrentar los entornos físicos y posibilitar la inclusión de las personas al ofrecerles autonomía desde las actividades cotidianas, hasta labores específicas del hogar y el trabajo.

Sin embargo, esas carencias están supeditadas a la configuración de los espacios y su infraestructura, requiriendo grandes presupuestos y la mayoría de intervenciones se realizan bajo lineamientos genéricos del diseño universal (Lidwell, Holden, & Butler, 2003), el diseño para todos, y con estándares internacionales que se adaptan inductivamente a nuestros entornos y en ocasiones de manera forzada, sin realizar un diagnóstico de necesidades en contexto y desde una perspectiva holística de la discapacidad en la que no se están atendiendo las especificidades de la PcDV como persona (Nielsen,

2013) con sus diversidades, variables y expectativas, sino que, se dimensiona lo universal como aspecto funcional de la ergonomía, dejando las experiencias del usuario, su actividad personal y sus percepciones individuales como algo suplementario.

4. Identificación del problema

Existen carencias teóricas en relación a las estrategias para definir asertivamente los requerimientos de diseño cuando se necesitan soluciones y adaptaciones que favorezcan la autonomía de las PcDV. Así pues, al identificar las posibilidades perceptivas de cada individuo a través de sus sentidos funcionales, se podrían formular categorías claras y diferenciadas para la inclusión desde la comprensión sensorial, dentro de las cuales, la unión de dos o más sentidos o el concepto de sinestesia (Cytowik, 2002), puede mostrar rutas para diseñar una experiencia adecuada, satisfactoria e incluyente para quienes carecen de la visión de manera parcial o total.

Lo anterior, evidencia un vacío en el discurso del diseño universal cuando se requiere implementar elementos teórico-conceptuales al diseño de soluciones tecnológicas asistivas o de apoyo (análogas o digitales), que debido a los costos comerciales de los productos con propiedad industrial, se necesitan desarrollos basados en recursos libres, de código abierto u open source (King & Chang, 2016), que incluyen artefactos, accesorios y cualquier elemento físico que pueda servir de ayuda a la PcDV a una mejor inserción en el mundo.

Por otra parte, el concepto Hágalo Usted Mismo o Do It Yourself [DIY] (Bradley Camburn, 2018) propone una mirada de la tecnología en razón al conocimiento generado y cómo implementarlo [know how], aprovechando las tecnologías libremente, más allá de la materialidad de los artefactos y la fabricación de objetos masivamente.

5. Preguntas realizadas

Las primeras interrogantes socializadas ante la línea de investigación apuntaron a las siguientes cuestiones:

- ¿Cómo las tecnologías de apoyo basadas en sistemas electrónicos modulares de código abierto pueden favorecer el diseño de experiencias sinestésicas digitales, sonoras y hápticas para la percepción y autonomía de las personas con discapacidad visual?
- ¿Cuáles son los elementos interactivos para el diseño de tecnologías de apoyo de código abierto (open source), basadas en sinestesias digitales sonoras y hápticas que favorecen la inclusión de personas en situación de discapacidad visual?

Actualmente, la interrogante principal se plantea en los siguientes términos ¿Cuáles son los criterios determinantes en las experiencias mediadas por los sentidos del tacto y el oído que favorecen el diseño de soluciones tecnológicas de apoyo y simulación sinestésica, como alternativa de uso libre para personas con discapacidad visual?

6. Perspectiva epistemológica

La postura desde la que se aborda el proyecto se asume inicialmente desde las reflexiones sobre la fenomenología (Husserl, 1982), y posteriormente la fenomenología de la percepción (Merleau-Ponty, 1994) como perspectiva filosófica que afirma que el pensamiento y la percepción son corpóreos, formando un único sistema con el mundo percibido, alineándose ampliamente con las teorías más

recientes de la percepción sensorial que conectan con los conceptos de percepciones cruzadas y sinestesia.

En esa vía epistémica, se buscan aproximaciones a los trabajos realizados desde la psicología del tacto y la psicoacústica para ahondar en los aspectos cognitivos y físicos de los sentidos del tacto y la audición, que apoyan la comprensión de estos fenómenos. De otro lado, la concepción tecnológica se asume desde la filosofía de la tecnología (Mitcham, 1989) con una postura humanista que posteriormente permita algunas exploraciones para identificar y describir los criterios relevantes para una intervención de diseño de soluciones inclusivas para las PcDV desde sus necesidades de interacción e interactividad.

7. Investigaciones recientes en el área

Durante el proceso de indagación documental en bases de datos, literatura científica y casos de estudio alrededor del tema, han emergido categorías que alimentan el marco conceptual tales como diseño sinestésico (Haverkamp, 2012), en el que la música y el sonido se convierten en medios para estimular otras percepciones.

Otras investigaciones recientes que exploran la temática tecnológica basada en sinestesias para la inclusión han sido abordadas en la Universidad de Sussex en Inglaterra, donde han implementado elementos tecnológicos denominados dispositivos de sustitución sensorial [sensory substitution devices – SSD] (Hamilton-Fletcher, 2014).

Los hallazgos más relevantes de estas investigaciones referenciadas afirman que la clase de información procesada por los SSDs es de carácter metamodal, lo cual implica nuevas dimensiones perceptivas que estarían relacionadas con las sinestesias simuladas tecnológicamente, para potenciar la interacción con el entorno que rodea a las PcDV.

8. Abordaje metodológico

El abordaje metodológico propuesto posee un enfoque cualitativo de tipo exploratorio (Niño Rojas, 2011) cuasi experimental, con algunos elementos descriptivos para representar las características y fenómenos que surjan de las observaciones realizadas en posteriores procedimientos de Investigación Empírica a Través del Diseño [ERTDM] (Keyson & Bruns, 2009) para generar conocimiento basado en iteraciones de diseño para la experimentación y test de usabilidad con artefactos como casos de estudios mediante la adaptación de instrumentos preestablecidos.

9. Conclusiones

Preliminarmente se puede afirmar que existe documentación técnica y legal, adaptada de fuentes internacionales para las necesidades de las PcDV en Colombia; sin embargo, la dinamización de proyectos de impacto con soluciones tangibles y para la generación de conocimiento local, aún no han tomado la inercia suficiente para despertar el interés del sector empresarial y mucho menos de una inversión externa que apalanque iniciativas localizadas de apoyo tecnológico para los ajustes razonables requeridos.

10. Agradecimientos

En atención al director de tesis, PhD Juan Diego Gallego Gómez por la orientación en esta investigación con los asuntos metodológicos. Adicionalmente, reconocer el trabajo de quienes desarrollan soluciones de apoyo sin ánimo de lucro, ofreciendo bienestar a las PcD.

9. Referencias

- Bradley Camburn, K. W. (2018). Principles of maker and DIY fabrication: Enabling design prototypes at low cost. *Design Studies*, 63- 88.
- Cytowik, R. (2002). *Synesthesia. A Union of the Senses* (2 ed.). London, England: Bradford. MIT Press.
- DANE. (2019, 06 01). DANE. Información para todos. Retrieved from estadísticas-por-tema/demografia-y-poblacion/discapacidad: <https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/discapacidad/RISARALDA.xls>
- Hamilton-Fletcher, G. (2014). How touch and hearing influence visual processing in sensory substitution, synaesthesia and cross-modal correspondences. Sussex, England: University of Sussex.
- Haverkamp, M. (2012). *Synesthetic Design. Handbook for a Multi-Sensory Approach*. Birkhauser Basel.
- Husserl, E. (1982). *La idea de la fenomenología* (1ra en Español ed.). México, Madrid, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Keyson, D. V., & Bruns, A. M. (2009, 12 10). Empirical Research Through Design. International Association of Societies of Design Research Conference (IASDR'09), (pp. 4548-4557). Seoul, South Korea. Retrieved from <https://research.tue.nl/files/3675277/372273160165749.pdf>
- King, S., & Chang, K. (2016). *Understanding Industrial Design. Principles for UX and Interaction Design*. Beijing, Boston, Farnham, Sebastopol, Tokyo: O'Reilly.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2003). *Universal Principles of Design*. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers.
- Merleau-Ponty, M. (1994). *Fenomenología de la percepción*. España: Editions Gallimard.
- Mitcham, C. (1989). *¿Qué es la filosofía de la tecnología?* Barcelona, España: Anthropos.
- Nielsen, L. (2013). *Personas. User Focused Design*. London, England: Springer-Verlag London.
- Niño Rojas, V. M. (2011). *Metodología de la investigación. Diseño y ejecución*. Bogotá: Ediciones de la U.
- OND, O. (2019, 06 01). Observatorio Nacional de Discapacidad. Retrieved from Observatorio Nacional de Discapacidad > Indicadores: <http://rssvr2.sispro.gov.co/ObservatorioDiscapacidad/>
- Peña Marín, G., Torres Pérez, E., & Quintero Diaztagle, C. (2019). Estado de la inclusión laboral de personas con discapacidad en entornos manufactureros. In A. RAD, *La investigación en la disciplina del diseño: una mirada para contribuir con la discusión* (pp. 247-253). Cali: RAD; Asociación Colombiana Red Académica de Diseño.
- Shakespeare, T. (2018). *Disability: The basics*. Londres: Routledge.

Evaluación de usabilidad de las características deseadas por usuarios colombianos en tiendas virtuales de productos de belleza

Autor: Sebastián Díaz Peña

E-mail: sebastian.dp93@gmail.com

Estudiante: Maestría en Diseño y Creación Interactiva

1. Resumen

Partiendo de la experiencia de usuario se plantea una pregunta de investigación sobre la usabilidad de los diseños de tiendas virtuales en concordancia con las características deseadas por los usuarios colombianos. Se justifica la investigación por su relevancia para los desarrolladores web y el sector comercial de productos de belleza. Se plantea a Jakob Nielsen como referente teórico de la usabilidad. Y se propone una metodología basada en la indagación documental, el análisis de sitios web y pruebas de usuario.

2. Palabras clave

Usabilidad, diseño web, e-commerce.

CSS Concepts

Human-centered computing~Usability testing.

3. Introducción

Basándose en la experiencia de usuario y la importancia que esta le otorga a la actividad que realiza el usuario a través o con ayuda de un dispositivo o sistema, se plantea un interrogante sobre la usabilidad de los diseños de tiendas virtuales de productos de belleza en concordancia con las características deseadas por los usuarios colombianos. Se justifica la investigación por su utilidad al sector de ventas en línea de productos de belleza y para los desarrolladores web que diseñan los sitios. Se propone a Nielsen como referente teórico del concepto de usabilidad. Y se plantea una metodología para el desarrollo de los objetivos mediante la indagación documental, el análisis de sitios web y pruebas con usuario de usabilidad.

4. Tema

Desde el diseño de experiencia de usuario [1], [4] puede notarse la importancia que los diseñadores le dan a la actividad que realizan los usuarios para proponer dispositivos o sistemas que ayuden la ejecución de éstas. Lo cual implica comprender las acciones que se requieren para ejecutar la actividad, los participantes de esta, el rol del usuario en la actividad para proponer un dispositivo o un sistema que se ajuste a las dinámicas que se generan al realizar una actividad. Por lo tanto, resulta prioritario conocer las dinámicas que implica la compra de productos en línea para diseñar tiendas virtuales que gusten a los usuarios y logren los objetivos de mercado de sus dueños.

Varias empresas han realizado estudios de mercado analizando el estado del comercio electrónico en Colombia [5], [3], [6], en los cuales se han identificado comportamientos de los usuarios y características que estos encuentran deseables; como la posibilidad de pagar en efectivo y la facilidad de hacer devoluciones de pedidos [5]. Sin embargo, como afirman Harston y Pyla [1]. Estos estudios responden

a qué necesita el usuario, pero no abordan el cómo son usados ni cómo debería diseñarse para estos. Lo cual motiva al investigador a preguntar ¿Cuáles son los diseños de características deseables para los usuarios colombianos que estos encuentran más fáciles de usar en tiendas virtuales de productos de belleza?

5. Objetivo general

Evaluar la usabilidad de los diseños de características deseables para el usuario colombiano en tiendas virtuales de productos de belleza.

6. Objetivos específicos

- Consultar las características deseables para el usuario colombiano en tiendas virtuales de productos de belleza.
- Identificar los diseños implementados de las características deseables para el usuario colombiano en las tiendas virtuales de productos de belleza con mayor tráfico de usuarios en el país.
- Medir la usabilidad de los diseños implementados de las características deseables para el usuario colombiano en las tiendas virtuales de productos de belleza con mayor tráfico de usuarios en el país.

7. Justificación

Los estudios de mercado del comercio electrónico colombiano indican que este es un sector en crecimiento y el área de productos de belleza es el tercero más grande en la venta al detalle en línea del país [5]. Por lo que un análisis de los diseños que mejor manejan los usuarios ayudará a las empresas del sector a tener una mayor eficacia en un sector altamente competitivo y facilitará el proceso de diseño de los desarrolladores web al establecer qué tipo de diseños funciona mejor para los usuarios locales.

8. Esbozo del marco de referencia teórico

Se tienen como referente teórico a Nielsen, quien define la usabilidad como un atributo de calidad que mide cuán fácil y agradable de usar es una interfaz de usuario. La cual se compone de 5 elementos: la facilidad de aprendizaje, la eficiencia, la memorabilidad, los errores y la satisfacción [2].

9. Propuesta Metodológica

La investigación tiene un enfoque cuantitativo que se propone realizar mediante los siguientes métodos:

- Se realizará una indagación documental de los análisis de mercado del comercio electrónico colombiano para determinar las características deseables que los usuarios esperan encontrar en tiendas virtuales.
- Se realizará un análisis morfológico de tiendas virtuales para identificar los elementos del sitio que resuelven las características que hayan resultado del punto anterior.
- Se llevarán a cabo pruebas con usuarios para analizar la usabilidad de cada característica en todos los sitios web seleccionados. Con las métricas resultantes se clasificarán los diseños según su efectividad para cumplir con la característica.

10. Conclusión

Se plantea una investigación cualitativa de tipo fenomenológica hermenéutica sobre la usabilidad de los diseños de las tiendas virtuales de productos de belleza en concordancia con las características deseadas por los usuarios colombianos.

11. Referencias

Harston, R. y Pyla, P. 2019. *The UX Book: Agile UX Design for a Quality User Experience* (2a. ed.). Elsevier.

Nielsen, J. 2012. *Usability 101: Introduction to Usability*. Recuperado en septiembre 10, 2019 en <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

Netquest. 2019. *Performance de E-Commerce en Colombia*. Presentación. Recuperado en mayo 27, 2019 de https://www.ccce.org.co/sites/default/files/biblioteca/Netrica_Colombia.pdf

Shedroff, N. 2009. *Experience Design 1.1* (2a. ed.). Experience Design Books.

The Cocktail Analysis. 2018. *Retos del eCommerce en Colombia*. Presentación. Recuperado en mayo 29, 2019 de <https://www.slideshare.net/TCAAnalysis/retos-del-ecommerce-en-colombia/1>

We are social. 2019. *Digital 2019 Colombia*. Presentación. Recuperado en agosto 20, 2019 en <https://es.slideshare.net/DataReportal/digital-2019-colombia-january-2019-v01>

Resúmenes extendidos de
proyectos de investigación:

Línea de investigación

**Interrelación,
Diseño, arte,
ciencia y
tecnología**

Una línea recta con puntos suspensivos

Las implicaciones del arte en la línea de investigación

“Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología”

Autor: Daniel Enrique Ariza Gómez
PhD. Diseño y Creación
Universidad de Caldas
Director Maestría en Artes
Profesor Asociado Universidad de Caldas

Este es un texto en preparación, que se permite un juego entre palabras, entre conceptos, entre pensamientos, entre problemas. Repetir la palabra “entre” tantas veces, tiene un sentido particular. El arte como palabra/concepto/pensamiento/problema, está, visto desde el nombre de la línea, entre el diseño y la ciencia. Vale la pena formular una primera pregunta al respecto ¿Con cuál de los dos (Diseño o Ciencia) tiene más cercanía al arte? Guilles Deleuze (2003), a propósito de su estudio sobre la obra escénica de Carmelo Bene, afirma que lo interesante es lo que pasa en el medio. Es justo en la mitad que está el movimiento, la velocidad, el torbellino, en palabras de Deleuze.

Hablar de movimiento o velocidad, implica una temporalidad. Lo que significaría que estar “entre” algo remite a una acción constante, quizás a un viaje entre uno y otro. Pero la palabra que más llama la atención es la de torbellino. Remolino de viento que avanza rápidamente y que, en su pasar, levanta polvo. Y eso es lo que pienso que pasa con el arte, que levanta polvo, quizás incómodo y de manera indisciplina, entre dos disciplinas. Polvo que no deja ver claramente y que, por ende, incomoda.

Y esa es una de las implicaciones de tener al arte “entre”. Torbellino, incomodidad, movimiento que, cuando no está “entre”, tiene un despliegue propio en términos conceptuales y de configuración de sentido. Sin embargo, al estar entre el diseño y la ciencia, rompe con la línea -quizás recta- que la convierte en puntos suspensivos.

Dejar en suspenso un discurso es otra manera de estar “entre”. Una idea, un pensamiento producido por un ser humano van transcurriendo, siguiendo un curso que tiene una intención, que en palabras populares podría decirse que va hacia algún lado. Pero ¿Hacia dónde va el discurso del arte de este tiempo? Vuelven los puntos suspensivos por su baja posibilidad de predicción. Las rutas del artista van en diferentes direcciones, abordan diferentes problemáticas. En algunas ocasiones, como se puede ver en las tesis de la línea, se acercan al diseño, en otras, tienen mayor relación con la ciencia.

A pesar de lo anterior, se debe ser claro en que estar “entre” o convertir una línea en “puntos suspensivos” no significa en modo alguno que el arte esté divagando. Sólo que los principios sobre los que se basa la actividad artística están bajo otros parámetros que a la fecha han tenido que conciliar entre la ciencia y el diseño en los entornos académicos instaurados por los posgrados de maestría y el doctorado en diseño y creación (interactiva el primero).

Parámetros a los que se han ido acogiendo quienes se inscriben en la línea, quienes ocupan el rol de docentes o administrativos. Y esta es la implicación de llamar al arte a ocupar espacios que quizá no

le son propios. Pasar del taller, el laboratorio, el escenario, el espacio dedicado a la creación artística, al salón de clases en donde debe imperar la investigación, ha sido un tránsito leve y, seguramente, tortuoso, a pesar de los trabajos importantes en este sentido.

Lo que se tiene que decir, es que el trabajo debe continuar para la validación de la práctica artística como evidencia de los procesos investigativos que se desarrollan dentro de ésta. Lo que puede considerarse inadecuado, sería validar el arte como un adjetivo más del amplio campo de la ciencia, como sucedió al llamar las disciplinas humanas, sociales o jurídicas, como “Ciencia”: “ciencias humanas”, “ciencias sociales” y “ciencias jurídicas”. Dicho de otro modo, considerar la posibilidad de enunciar el arte como “ciencia artística”, valor al que muchas disciplinas han aspirado o aspiran, dejaría de lado su potencia como torbellino, como movilizador de pensamiento desde la expresión humana, como hecho incomodo que nos habla de forma directa a pesar de la metáfora y que, por ello, nos ubica en un contexto constituido por múltiples puntos suspensivos.

1. Referencias

Deleuze, G. (2003). *Superposiciones, un mani esto menos*. Traducción por Luis Alfonso Palau, Medellín, Facultad de Ciencias Humanas y Económicas, Universidad Nacional de Colombia.

La imagen sonora como narrativa de las prácticas culinarias

Autora: Laura M. García Betancur

E-mail: lmgarciabetancur@gmail.com

Estudiante: Maestría en Diseño y Creación Interactiva

1. Contextualización/Desde lo personal

Las cocinas son espacios para compartir, albergan historias, mediaciones culturales, en palabras de Juez (2002) son “lugares ocupados por muchos objetos y sentimientos; un diseño que incluye muchos diseños, evocaciones y distinciones culturales.” (p. 99).

Estas maneras de hacer, que recrean lo cotidiano, transmiten saberes, impresiones, mitos sobre la realidad. Las cocinas, además de guardar una memoria colectiva, que no es el objeto de este proyecto, proponen, desde lo cotidiano, una comunicación basada en las maneras de hacer.

¿Cómo suenan las cocinas? De la cocina de mi bisabuela, por ejemplo, recuerdo olores, pero también sonidos puntuales: cuando ella batía el chocolate sonaba la prenda, al lado derecho sonaba la nevera vieja casi descompuesta, el gabinete superior izquierdo de metal siempre chirriaba al abrirlo y las voces de mi abuela y mi bisabuela solían discutir sobre preparaciones gastronómicas, cotidianidades, o las desventuras de algún vecino.

Entonces, más allá del picar, el revolver, lavar y amasar, que podría darse en cualquier cocina del mundo, se encuentran los diálogos, los saberes tradicionales y un sistema cultural implícito, que enriquecen el paisaje sonoro de un sistema mayor como es el paisaje cultural.

Todo pasa por la cocina, los modos de hacer pero también los modos de pensar frente al mundo, de ver el mundo. En esas cotidianidades casi imperceptibles se encuentra el propósito de esta investigación: ¿Cómo a través de las prácticas culinarias se puede construir una imagen sonora que de paso a una construcción narrativa?

Con esta pregunta, se pretende entender más allá del qué contar, cómo hacerlo. Entendiendo que las narrativas, según Linares 1996, “Está en un intercambio con el entorno y el individuo que interacciona con el medio”. Tal como el paisaje sonoro propuesto por Cárdenas y Martínez (2015) como una relación explícita existente entre el entorno y el individuo, dado que este último está rodeado de sonidos”.

Ahora bien, desde la imagen visual el diseño ha hecho múltiples estudios, sin embargo, desde las imágenes sonoras, las construcciones están encaminadas hacia cuestiones urbanísticas, o meramente artísticas.

El propósito de esta investigación es, usar la creación como una excusa para analizar cómo crear una narrativa que se evidenciará a través de la construcción de una imagen sonora, esta -por supuesto- cargada de los mismos simbolismos que se le han atribuido a la imagen visual.

Teniendo en cuenta que las cocinas, como se dijo al inicio, vienen cargadas de simbolismos, son la excusa para encontrar esa imagen sonora, reconstruirla o narrarla y posteriormente analizarla.

Se presenta, entonces, una búsqueda de narrativas a través de distintas visiones del paisaje sonoro que ponen en tensión los múltiples simbolismos como constructores de oralidad, de memoria, de narración, del individuo que habita y desarrolla. Algo que implica ponerse en clave de escucha para detectar lo que se quiere contar.

Ahora bien, las prácticas culinarias enmarcadas en dos momentos como lo son el hacer y el comer, se traen de por sí un amplio espectro simbólico.

2. Perfil de las cocinas

Se estudiarán 4 cocinas del Paisaje Cultural Cafetero, localizadas en las veredas de Guacas, Cuchilla del Salado, Cuchilla Losanta, Alto de Naranjo. A través de la Federación Nacional de Cafeteros se seleccionaron las cocinas, que debían cumplir con dos requisitos: tener fogón de leña y usarlo, y tener cultivos de café.

3. Referencias

- Chion
- Barthes, R (1982) *Lo Obvio y lo Obtuso: imágenes, gestos y voces*. Paidós: Barcelona
- Calvera, A (2007) *El cosear de las cosas. Consideraciones rezagadas a partir de Martin Heidegger. Lo bello de las cosas*. Gili: Barcelona (pp 103-123)
- Chion. M. (1999) *El sonido*, Barcelona: Paidós.
- Cuervo, R. (2016) *Diseño y creación de experiencias sonoras urbanas*. Obtenido de: https://www.researchgate.net/publication/317914590_Disenyo_y_creacion_de_experiencias_sonoras_urbanas
- De Certeau, M (1999) *La Invención de lo Cotidiano. Habitar, Cocinar*. Ed. Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente. México.
- Hernández, O (2015) *Relatos de la Cocina Caldense*. Sennova: Manizales
- Mandoki, K (2001) *Análisis paralelo en la poética y la prosaica. Un modelo de estética aplicada*. Aisthesis n° 34. (pp 15-33) México.
- Mejía, V; Zapata L (2018) *Diseño, obsolescencia y patrimonio: una reflexión desde la cultura y sus significados*. Seminario Internacional De Investigación En Diseño. ISSN 2256-4668
- Murray, R. (1969) *El nuevo paisaje sonoro* (pág. 17) Buenos Aires: Ricordi
- Claisse, C; Dulake, N; Petrelli, (2019) *Design synthesis: An act of Research through Design*. Available from Sheffield Hallam University Research Archive (SHURA) at: <http://shura.shu.ac.uk/24756/>

Exploraciones audiovisuales autoetnográficas en el espectro fenomenológico existencial y poético de la locura en el norte del Departamento de Caldas

Autor: Federico Zapata Ospina

E-mail: Barcoebrio77@gmail.com

Estudiante: Maestría en Diseño y Creación Interactiva

1. Resumen

Este trabajo busca construir una analogía, una metáfora visual y narrativa que parta de la figura de la nave de los locos como un lugar del abandono y la alienación en sus múltiples formas en torno a la memoria. Configurar a partir de esta figura retórica la historia reciente de la locura en el norte del departamento de Caldas, para lograr establecer una ruta hacia la concepción de relatos inmersivos que nos permitan adentrarnos en esas psicogeografías del delirio que nos componen como territorio y explorar esos otros campos comunicativos que permanecen en la compleja arquitectura de los mapas mentales.

2. Introducción

La problemática de la locura, específicamente en una de sus presentaciones más prominentes que es el trastorno afectivo bipolar en su amplio espectro y su comportamiento de alta incidencia en zonas específicas de la ruralidad en el municipio de Aranzazu, al Norte del Departamento de Caldas, es una problemática de orden público que alcanza dimensiones superiores desde el punto de vista epidemiológico a las del resto de Latinoamérica. La prevalencia del trastorno afectivo bipolar en Aranzazu, según informes del perfil epidemiológico de la zona, es del 6 a 8%, cuando a nivel mundial es del 2%, siendo esta la región de América Latina con mayor proporción de población con dicho trastorno y probablemente la mayor en el mundo.

En este contexto el planteamiento es poner en juego los aspectos de mi propia tensión personal; el abandono y la memoria como componentes de la locura y su anacrónica historia en la ruralidad de este, como un territorio de Latinoamérica, en el que los fenómenos de la psiquiatría y la locura se encuentran al margen de la historia de la locura clásica y contemporánea, por la misma marginación en la que los mismos protagonistas de este trabajo se encuentran frente a los alcances del conocimiento científico y de la seguridad social que los descubre.

3. Objeto de estudio

El objeto de estudio de este trabajo son los aspectos críticos del relacionamiento en las micro sociedades conformadas por el enfermo, sus familiares y los terapeutas y médicos generales y especialistas que los abordan. Y en su probable defecto, del propio enfermo mental en su situación de abandono. Porque es frecuente no solo el abandono de la razón y del anclaje a la sociedad desde un punto de vista funcional, sino directamente la profunda soledad que habita en la locura por el abandono de la sociedad misma.

El Trastorno afectivo bipolar específicamente consiste en un desorden de amplio espectro a nivel de la dimensión afectiva en el que alternan y en ocasiones coinciden estados de depresión y manía que

en los casos más graves se asocian a trastornos psicóticos, delirantes que impiden progresivamente un funcionamiento adaptativo en la sociedad y la vida, con una alta incidencia de comportamientos y actos suicidas.

4. Proyección

La proyección de este trabajo es la de explorar las formas creativas implícitas en este abandono del orden, la sociedad y la razón dados los extensos antecedentes que relacionan esta enfermedad con los procesos creativos. Redimensionando así los alcances estéticos de estas derivas mentales en sujetos sometidos al anonimato y el olvido.

7. Objetivo general

Crear un formato narrativo audiovisual auto etnográfico en el que se exprese el espectro fenomenológico existencial y poético de la locura en el norte del departamento de Caldas, desde la alteridad y subjetividad creativa de los personajes/sujetos que experimentan el mundo a través del abandono del principio de realidad. La psicosis el delirio, la confabulación, la pseudología y demás formas de la locura.

8. Objetivos específicos

- Fijar una mirada reflexiva e introspectiva de la locura que pueda configurarse como una auto etnografía, que desde ese espacio subjetivo narre la naturaleza de la locura como un territorio étnico universal.
- Proponer una forma discursiva no lineal y experimental multiformato que pueda expresar esa mirada interior desde la poesía audiovisual.
- Integrar en el desarrollo visual conceptual del trabajo documental una base teórica desde los paradigmas de la psiquiatría que contraste y rivalice con la realidad profunda de los sujetos del proyecto.



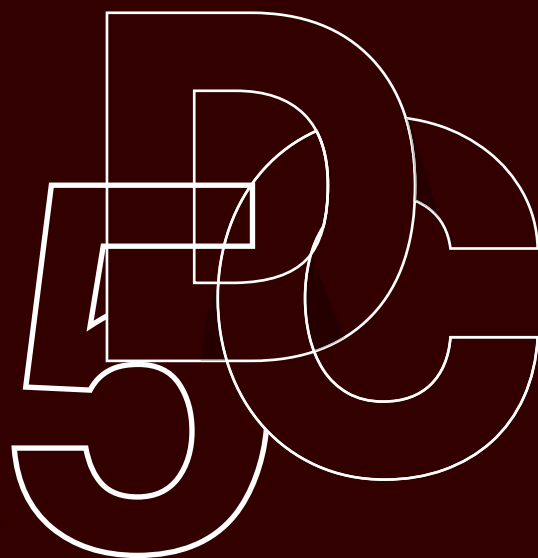
Quinto
COLOQUIO
en **DISEÑO** y
CREACIÓN



DOCTORADO EN
DISEÑO
y creación



maestría en
diseño
+ creación interactiva



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



DOCTORADO EN
DISEÑO
y creación



maestría en
diseño
+ creación interactiva



Acreditación
DE ALTA CALIDAD